

GYMNASIUM HARKSHEIDE

Fachcurriculum Kunst Sek. II

Die Schülerinnen und Schüler stehen tagtäglich einer Fülle durch Medien verbreiteter, vor allem visueller Informationen gegenüber. Der Kunstunterricht will sie dazu befähigen, sich in der Medienwelt zurechtzufinden, Gestaltungsabsichten zu erkennen und zu beurteilen und die Bedeutung visueller Botschaften zu erfassen. Dabei erfahren sie, dass sowohl die freie Kunst als auch die Gestaltung der Umwelt in Architektur, Design und Medien von gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bedingungen abhängen. Der Kunstunterricht befähigt die Schülerinnen und Schüler eigene gestalterische Konzepte zu entwickeln und umzusetzen. Im gestalterischen Prozess, von der Ideenfindung bis zum Gestaltungsergebnis, entdecken sie Möglichkeiten, eigene Vorstellungen zu realisieren.

In der Oberstufe steht in jedem Halbjahr ein **Arbeitsfeld**¹ im Mittelpunkt, Übergänge und Grenzbereiche zu anderen Arbeitsfeldern sollen berücksichtigt werden, sodass möglichst mehrere Arbeitsfelder berührt werden. Dabei soll ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Arbeitsfeldern der künstlerischen Strategien und anwendungsorientierten Arbeitsfeldern angestrebt werden. Dem Zeichnen kommt eine besondere Bedeutung zu, da es in allen anderen Arbeitsbereichen bei der Ideenfindung, beim Skizzieren und Entwerfen und bei der Präsentation von Gestaltungsvorhaben notwendig ist. In jedem Halbjahr werden alle **Kompetenzbereiche**² angesprochen, bei der Behandlung können wechselnde Schwerpunkte gesetzt werden. Die Dimensionen Produktion und Rezeption werden in ausgewogenem Verhältnis berücksichtigt, die Reflexion ist fester Bestandteil sowohl der schwerpunktmäßig produktions- als auch der rezeptionsorientierten Unterrichtsphasen.

- Orientierung in der heutigen, bildgeprägten Welt durch die Erlangung von komplexer **Bildkompetenz**, dem zentralen Anliegen des Faches Kunst. Dazu gehören der angemessene Umgang mit Medien und Materialien ebenso wie die Sensibilität für interkulturelle Fragestellungen oder die bewusste Erfahrung der Vielfalt menschlicher Vorstellungen,

¹ Arbeitsfelder: Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik/ Installation, Medienkunst/ performative Kunst, Architektur, Produkt- und Kommunikationsdesign.

² Kompetenzbereiche: Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten, Verwenden, Wahrnehmen

Fragen und Entwürfe, wie sie in Kunst, Architektur, Design und Alltagsästhetik sichtbar wird. (Fach- und Selbstkompetenz)

- Berufliche Qualifizierung durch den Erwerb von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Dies geschieht im Fach Kunst u. a. durch die Notwendigkeit, bei den produktiven und rezeptiven Aufgaben interdisziplinär, strukturiert, planend und kommunikativ arbeiten zu müssen. (Methodenkompetenz)
- Kulturelle Teilhabe etwa durch die Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe (u. a. mit Kunstwerken und -Denkmälern, in Museen, Städten und Kulturlandschaften) sowie der gestalteten, gegenwärtigen Realität. (Sozialkompetenz)
- Persönlichkeitsbildung durch die Förderung von Vorstellungsvermögen, Fantasie und Kreativität sowie die authentische Gestaltung des eigenen Selbst. (Selbst- und Methodenkompetenz)
- Bereicherung der Lebensgestaltung u. a. durch die Erfahrung von sinnlich ästhetischem Genuss und Freude am gestalterischen Tun. (Selbstkompetenz)

Der Unterricht in der **Einführungsphase** hat die Aufgabe, Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen der Qualifikationsphase vorzubereiten. Sie erwerben dabei Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten, die sie in den folgenden Kurshalbjahren bei der Bewältigung komplexerer und offenerer Aufgabenstellungen anwenden. Im Kunstunterricht der Oberstufe muss an die Inhalte der Mittelstufe angeknüpft werden. Dabei muss die Lücke überbrückt werden, die sich daraus ergibt, dass laut Stundentafel in Klasse 9 am Gymnasium Harksheide kein Kunstunterricht erteilt wird.

Unterschiede in der fachlichen Vorbildung der Schülerinnen und Schüler werden berücksichtigt und, soweit möglich, ausgeglichen. Am Ende der E-Phase sollten die Schülerinnen und Schüler mit wesentlichen grundlegenden Techniken und Verfahren so vertraut sein, dass sie diese selbstständig anwenden können.

Arbeitsfelder	Exemplarische Schwerpunkte	Zu erwerbende Kompetenzen	Mögliche Themen (Beispiele)
Zeichnung	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichnungen in verschiedenen Kontexten und Funktionen • von der Skizze bis zur Reinzeichnung • Verschiedene zeichnerische Darstellungsverfahren • Freihandzeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> • zeichnerische Gestaltungsmittel kennen, deuten und anwenden • zeichnerische Ideen entwickeln und umsetzen • begründete Urteile und Stellungnahmen zu Bildern und Objekten (auch selbst gestalteten) formulieren 	Aufgrund seiner übergeordneten Bedeutung wird das Zeichnen als grundlegende Kulturtechnik in allen anderen Arbeitsfeldern vermittelt.
Grafik	<ul style="list-style-type: none"> • Klassische Drucktechniken • experimentelle Verfah- 	<ul style="list-style-type: none"> • grafische Gestaltungsmittel kennen, deuten und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Porträt/ Selbstporträt • Von der Konkrektion zur Abstraktion

	<ul style="list-style-type: none"> • ren Collage 	<ul style="list-style-type: none"> • grafische Ideen entwickeln, umsetzen und reflektieren 	
Malerei	<ul style="list-style-type: none"> • Kontraste • Farbmodulation • Duktus • Stile • Maltechniken 	<ul style="list-style-type: none"> • Malerische Gestaltungsmittel kennen, deuten und anwenden • Malerische Ideen entwickeln, umsetzen und reflektieren • Stile und Techniken identifizieren und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Porträt/ Selbstporträt • Stilleben • Landschaft • Von der Konkretion zur Abstraktion
Plastik/ Installation	<ul style="list-style-type: none"> • Freihandzeichnen am Modell • Proportionsstudien • Plastiken aus unterschiedlichen Materialien herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • plastische Gestaltungsmittel kennen und deuten • plastische Ideen entwickeln, umsetzen und reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Darstellung des menschlichen Körpers im Laufe der Epochen • Abstrakte Kunst, z.B. Thema „Balance“
Medienkunst/ performative Kunst	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Fotografie • Inszenierte Fotografie • digitale Bildbearbeitung • Trickfilm 	<ul style="list-style-type: none"> • Relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert erschließen und zusammenhängend darstellen • Produktiv gestaltende Aneignung von geeigneten Techniken 	<ul style="list-style-type: none"> • Rollen und Stereotype: Cindy Sherman • Inszenierte Welten: Jeff Wall • Multiple Porträts • Trickfilm: grafische Strukturen in Bewegung
Architektur	<ul style="list-style-type: none"> • Architekturgeschichte • Profan- und Sakralarchitektur • Wohnformen; Innen- und Außenraum • Siedlungs- und Städtebau 	<ul style="list-style-type: none"> • Bauformen und -stile kennen • Funktionen und Konstruktion von Architektur wahrnehmen und beschreiben • architektonische Entwurfs- und Planungsprozesse kennen und anwenden, architektonische Ideen entwickeln und umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ökologie/ Nachhaltigkeit/ Mobilität • Stadtraum: Platzgestaltung • Entwurf und Modellbau eines Wohnhauses/ Hausbootes/ eines Pavillons/ einer Bushaltestelle...
Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionen von Design (praktisch, ästhetisch, symbolisch) • Designgeschichte • Entwurf und Umsetzung von Designobjekten • Grenzbereich zwischen Kunst und Design 	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionen von Design kennen und in der Analyse anwenden • Designobjekte kriteriengeleitet entwerfen und gestalten • Kritisches Bewusstsein und Verantwortlichkeit für den Erwerb und Umgang mit Dingen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Designfunktionen anhand verschiedener Alltagsgegenstände • Modell- bzw. Produktgestaltung
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> • Layout und Typografie • Auseinandersetzung mit visuellen Kommunikationsmedien in politischen und ökonomischen Kontexten 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsdesign für verschiedene Zielgruppen entwerfen und gestalten • Wirkungsmechanismen wahrnehmen, analysieren und beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsdesign entwerfen und gestalten: z.B. Plakate, Werbung, Corporate Identity, Piktogramme • Medienbilder und Wirklichkeit • Experimentelle Typografie
<p>Alle Arbeitsfelder: Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>			