

## Fachcurriculum Kunst Sek I (Januar 2019)

Bildkompetenz ist eine Kulturkompetenz und ein zentrales gesellschaftliches Anliegen. Die Bedeutung von Zeichenkompetenz weist über das Fach hinaus, d.h. Zeichnen und Zeichnungen lesen und verstehen ist eine grundlegende Kulturtechnik. Im Kunstunterricht soll das Zeichnen daher verstärkt im Mittelpunkt aller Klassenstufen stehen und somit einen zentralen Stellenwert einnehmen.

**Die Umstellung von G8 auf G9 hat für die Stundentafel unserer Schule ergeben, dass in Klasse 5 kein Kunstunterricht mehr erteilt wird. Dafür erteilen wir Kunstunterricht in Klasse 10, um den Schülerinnen und Schülern den Übergang in die Oberstufe zu erleichtern.**

### Fachcurriculum Kunst für die Jahrgangsstufe 6

In allen Arbeitsgebieten ist die kriteriengeleitete Bildbetrachtung integraler Bestandteil des Kunstunterrichts.

Arbeitsgebiete	Schwerpunkte	Zu erwerbende Kompetenzen	Mögliche Themen (Beispiele)
Zeichnung, Grafik	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundlegende Gestaltungsmittel (Punkt, Linie, Fläche, einfache raumschaffende Mittel, Grundlagen des Bildaufbaus)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verschiedene Formen und Funktionen der Zeichnung unterscheiden und anwenden (Skizze, Vorzeichnung, Reinzeichnung)</li><li>• Collage/Frottage</li><li>• Stempeldruck</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• „Schatzkarte“, „Buddelschiffe“, Manga-Zeichnen, Metamorphosen</li><li>• Phantasietiere</li><li>• „Igel im Laub“, „Goldfisch“</li></ul>
Malerei	<ul style="list-style-type: none"><li>• Farbenlehre</li><li>• Farbmodulation</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Primär- und Sekundärfarben unterscheiden; Farben mischen</li><li>• Farbverwandtschaften und -kontraste</li><li>• mit Zufallsverfahren experimentieren</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• „Urwald“, Maltagebuch, Insekten unter der Lupe, Farbcollagen</li><li>• „Feuerwerk über der Stadt“, „Zauberwald“</li></ul>

Plastik und Installation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modellieren mit Ton und/oder Papier (Kaschiertechnik)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompetenter Umgang mit dem Material</li> <li>• Dreidimensionale Formen/ Volumen entwickeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nanas, Aliens, Pinguine (Kaschiertechnik)</li> <li>• Drachen/Tiere (Ton)</li> </ul>
Angewandte Kunst: Architektur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Räume wahrnehmen</li> <li>• Elementares Bauen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Architektonische Grundformen untersuchen und im Modell verwirklichen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menschliche Behausungen, „Wir bauen eine Stadt“, „Architektur auf allen Kontinenten“</li> </ul>

### Fachcurriculum Kunst für die Jahrgangsstufe 7/8/10

In der Mittelstufe werden die Inhalte aus der Orientierungsstufe erweitert, vertieft und differenziert. In allen Arbeitsgebieten ist die Kriterien geleitete Bildbetrachtung integraler Bestandteil des Kunstunterrichts. Die Themen/Inhalte sind Arbeitsgebiete übergreifend miteinander vernetzt. Da in Klasse 9 kein regulärer Kunstunterricht erteilt wird, besteht das Angebot von Wahlpflichtunterricht Kunst + in Klassenstufe 8 und 9.

Arbeitsgebiete	Schwerpunkte	Zu erwerbende Kompetenzen	Mögliche Themen (Beispiele)
Zeichnung, Grafik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menschliche Proportionen</li> <li>• Freihandzeichnen/Sachzeichnen</li> <li>• Perspektive</li> <li>• Layout/Schrift</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proportionen des menschlichen Gesichts und Körpers</li> <li>• Parallel- und Fluchtpunktperspektive</li> <li>• Bildaufbau/ Komposition</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Porträt, Mimik als Zeichensprache, Bewegungsstudien</li> <li>• Labyrinth, Häuserfluchten, Objekte im Raum</li> <li>• Comic, Plakat, Werbung</li> </ul>
Malerei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbverwandtschaften und -kontraste</li> <li>• Farbmodulation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbverwandtschaften und -kontraste bewusst wahrnehmen und einsetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Graffiti, Bewegungsabläufe, Landschaftsmalerei</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbperspektive (Grundlagen)</li> <li>• Epochen der Kunstgeschichte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farben modulieren</li> <li>• Farbe als Ausdrucksträger deuten und einsetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbgestaltung von Masken</li> </ul>
Plastik und Installation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modellieren mit Ton, Gips und/oder Pappmaché/ Kaschieretechnik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompetenter Umgang mit dem Material</li> <li>• Dreidimensionale Formen/ Volumen entwickeln</li> <li>• Ausdrucksformen entwickeln und wahrnehmen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maskenbau</li> <li>• Grotteske Köpfe</li> <li>• Miniaturmenschen</li> </ul>
Medienkunst  (ggf. performative Kunst)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografie</li> <li>• Trickfilm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Fotografie: Bildausschnitt, Perspektive bewusst einsetzen</li> <li>• Fotomontagen erstellen</li> <li>• Grundlagen der digitalen Bildbearbeitung</li> <li>• Einzelfotos zu einem Trickfilm zusammenfügen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotostory</li> <li>• Installationen mit Miniaturfiguren</li> <li>• Trickfilm/ Animation</li> <li>• (Standbild/ Maskenspiel)</li> </ul>
Angewandte Kunst:  • Architektur  • Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Epochen der Kunstgeschichte</li> <li>• Architektur untersuchen, beurteilen, entwerfen und bauen</li> <li>• Alltagsgegenstände untersuchen,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeichnen von Grund- und Aufrissen</li> <li>• Planung und materialgerechte Umsetzung von Architekturmodellen</li> <li>• Produkte und ihre praktischen,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hausboote, Pavillons, mein eigenes Zimmer</li> <li>• Uhrendesign, Modedesign (Hüte,</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• Kommunikationsdesign</li></ul>	beurteilen, entwerfen und bauen <ul style="list-style-type: none"><li>• Layout und Schriftgestaltung</li></ul>	ästhetischen und symbolischen Funktionen wahrnehmen <ul style="list-style-type: none"><li>• Zeichensprache in der Werbung entschlüsseln und absichtsvoll einsetzen</li></ul>	T-Shirts), Handydesign <ul style="list-style-type: none"><li>• Plakat als Werbeträger</li><li>• Piktogramme für die Schule</li></ul>
--	--	--	--