

Allgemeines:

Aspekte	Vereinbarungen
Unterricht	<p>In der Sekundarstufe I werden die Arbeitsfelder Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performative Kunst, Medienkunst, Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign unterrichtet. Dabei wird an in der Grundschule bereits erworbene Kompetenzen angeknüpft. In den Jahrgängen 5/6 liegt der thematische Schwerpunkt im Arbeitsfeld Malerei und Zeichnen, wobei besonders die Kompetenzbereiche Wahrnehmen, Beschreiben, Herstellen, Gestalten und Verwenden zum Tragen kommen.</p> <p>In den Jahrgängen 7/8/9 liegt der thematische Schwerpunkt in den Arbeitsfeldern Zeichnen, Grafik, Plastik und Produktdesign. Die Kompetenzbereiche Analysieren, Interpretieren und Beurteilen werden verstärkt vermittelt. Reflexion, Rezeption und Produktion kommen ebenso in der Unterrichtsgestaltung zum Tragen. In den Jahrgängen 7/8/9 wird überwiegend Kunst in Form von Projekten angeboten. Neben dem Produkt ist hier besonders der Arbeitsprozess, die Prozessdokumentation und die Reflexion für die Leistungsbeurteilung zu berücksichtigen.</p> <p>Im Jahrgang 10 liegt der thematische Schwerpunkt im kunsthistorischen Kontext. Malerei, Zeichnen und Grafik sind hier die Arbeitsfelder, die im Fokus liegen.</p> <p>Generell gilt, dass sich die Fachschaft untereinander kontinuierlich abstimmt und die äußeren Faktoren mitberücksichtigt (Versorgung mit Werkmitteln, zeitlicher Rahmen, Stundenkontingenttafel, Realisierung von fächer- und schulformübergreifenden Projekten usw.).</p>
Fachsprache	Die SuS eignen sich im Verlauf der Sekundarstufe I wichtige Fachbegriffe an, wie sie in der gängigen Fachliteratur verwendet werden. In der Sekundarstufe II wird themengebunden die Fachsprache erlernt.

Fördern und Fordern	<p>Das Fach Kunst ermöglicht in hohem Maße individuelles Lernen. Lösungen können auf verschiedenen Lernwegen erreicht werden. Gestaltungsvorhaben können mit unterschiedlicher Schwerpunktsetzung und auf unterschiedlichem Niveau umgesetzt werden.</p> <p>Individualisierung wird durch folgende Maßnahmen unterstützt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahlmöglichkeit von unterschiedlich stark vorstrukturierten Aufgaben • Variierende Arbeitszeit für eine Aufgabe • Unterstützung durch Mitschüler • Gruppenbesprechungen mit Tipps für die Weiterarbeit • Individuelle Hilfestellung durch die Lehrkraft <p>Die Förderung besonders leistungsstarker SuS erfolgt u.a. durch folgende Maßnahmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte, komplexere Aufgabenstellung • Weglassen von Hilfestellungen, selbstständigere Problemlösung • Vertiefende Arbeit am Thema mit zusätzlichen Materialien • Funktion mit großer Verantwortung in Gruppenaufgaben
Hilfsmittel und Medien	<p>Es stehen zwei Kunsträume mit Smartboards zur Verfügung. Beide sind mit Standardmaterial ausgestattet. Es gibt Fachbücher im Klassensatz für die Sekundarstufe I und II. Die SuS sind i.d.R. mit eigenen Stiften ausgestattet. Über Materialanschaffungen wird zu Beginn eines Schuljahres informiert.</p>
Leistungsbewertung	<p>Die Überprüfung, Beurteilung und Bewertung sind darauf ausgerichtet, den SuS eine Rückmeldung hinsichtlich ihrer erreichten Kompetenzen zu geben. Außerdem dient sie den Lehrkräften als diagnostisches Instrument für die Evaluation des Unterrichts.</p> <p>Die Noten werden kriteriengeleitet gebildet. Diese Bewertungskriterien werden im laufenden Unterricht möglichst gemeinsam mit den SuS entwickelt bzw. entsprechend erläutert. Die Orientierung an und der Grad der Erfüllung der</p>

	<p>Aufgabenstellung sind die Grundlagen für die Notenfindung. Die Bewertungsbögen der fachpraktischen Aufgaben geben klar die Gewichtungsfaktoren an.</p> <p>Sekundarstufe I: Die Leistungsbewertung berücksichtigt praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge. Die Bewertung erfolgt kriterienbezogen auf der Grundlage vorher vermittelter und geübter Techniken und Inhalte (s.o.).</p> <p>Sekundarstufe II: In der Sekundarstufe wird in jedem Halbjahr eine Klausur geschrieben. Praktische (50%), schriftliche (25%) und mündliche Unterrichtsbeiträge (25%) werden bei der Leistungsbeurteilung berücksichtigt.</p>
Überprüfung und Weiterentwicklung	Das Schulinterne Fachcurriculum orientiert sich an der aktuellen Stundenkontingenttafel. Dieses Fachcurriculum wird in regelmäßigen Abständen überprüft und weiterentwickelt.

Digitale Medien im Fach Kunst	
In sämtlichen Arbeitsfeldern jeder Klassenstufe können folgende Beiträge eingebaut und genutzt werden:	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder- und Künstlerdatenbanken zur Veranschaulichung aufrufen und nutzen • Bildersammlungen digital anlegen und nutzen, Fragen und Inhalte auf Plattformen diskutieren • Digitale Gestaltung von Produkten, Trickfilme (u.a. Stopmotion, Spots), Einsatz von PCs, Tablets, Smartphones und entsprechender Apps • Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen, Bewegungen und Kontrasten in digitalen Produkten entwickeln • Bildbearbeitung, Mal-Apps, Video und Foto künstlerisch einsetzen (Ort, Bewegung, Perspektive) • Wirkung von Bildern analysieren, Bildmanipulationen erkennen (KI), die Rolle von Kunst in Gesellschaft und Politik • Einfluss von KIs auf unsere Sehgewohnheiten

Bildkompetenz wird in neun Arbeitsfeldern erworben:	Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik & Installation, Performative Kunst, Produktdesign, Architektur, Medienkunst, Kommunikationsdesign
Es gibt acht Kompetenzbereiche :	Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden
	Die acht Kompetenzbereiche 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 verschiedenen Schwerpunkten in allen Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen berücksichtigt.

Im Schulinternen Fachcurriculum wird festgelegt, welche Arbeitsfelder in welchem Jahrgang schwerpunktmäßig behandelt werden. Alle acht Kompetenzbereiche sind verbindlich, die Kompetenzen können aber jeweils exemplarisch in einem oder in mehreren Arbeitsfeldern erworben werden. Der Kunstunterricht spricht immer mehrere Kompetenzbereiche an. Im Schulinternen Fachcurriculum sind die Kompetenzbereiche, die im Fokus der Unterrichtsaufgabe liegen, unterstrichen. Verschiebungen sind je nach Schwerpunktsetzung möglich.

Zu den Arbeitsfeldern und Inhalten gibt es in den Fachanforderungen genauere Hinweise und Anregungen, z.B. auch zu den im Kunstunterricht zu erwerbenden Kompetenzen.

Die Ausarbeitung des Schulinternen Curriculums orientiert sich an den aktuellen Fachanforderungen. Die Aufgabenvorschläge dienen der Orientierung, sie sind nicht verpflichtend. Schwerpunktsetzung kann in allen Klassenstufen entsprechend den Erfordernissen der Klassen stattfinden.

Folgende Kompetenzen gelten für alle Arbeitsfelder:	
Wahrnehmen:	Gefühle, Empfindungen, Gedanken artikulieren; die ersten assoziativen Verknüpfungen des Vorwissens, Perceptbildung
Beschreiben:	Grundprinzipien erkennen und diese mündlich oder schriftlich beschreiben und sinnvoll ordnen, Fachbegriffe anwenden
Analysieren:	Wesentliche, für die Wirkung von Bildern relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert erschließen und zusammenhängend darstellen
Interpretieren:	Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung zuordnen, erste Deutungsansätze entwickeln, Interpretationen durch eigene Recherche erweitern; eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurückbeziehen
Beurteilen:	Eigene Stellungnahmen zu Bildern formulieren und (ansatzweise) begründen
Herstellen:	Gestalterische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden, Arbeitsprozesse organisieren, mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen
Gestalten:	Gestalterische Vorstellungen und Ideen realisieren, durch Fragen und Experimentieren auch ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln, Originalität und Individualität erleben, Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen, bildnerische Vorstellungen planvoll entwickeln und umsetzen
Verwenden:	Eigene und fremde Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen, Präsentationsformen kennen und angemessen verwenden

Sekundarstufe I

Jahrgang 5 / 6

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgabenvorschläge
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> Analysieren Interpretieren <u>Beurteilen</u> <u>Herstellen</u> <u>Gestalten</u> Verwenden	Zeichnen, Grafik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kennenlernen von zeichnerischen Techniken (Bleistift, Kreide, Filzstift, Buntstift, Federzeichnung, Fineliner) und grafischen Gestaltungsprinzipien (Ballung, Streuung, Schraffuren, Strukturen) ▪ Lernen von sach- und ordnungsbezogenem Umgang mit Arbeitsmaterialien ▪ Entwicklung von Ideen und adäquates Umsetzen mittels grafischer Techniken und Gestaltungsmittel 	Zeichenübungen Selbstportraits Bildergeschichten, Comics, Character-Entwicklung, Onpos Strukturen mit dem Bleistift und dem Fineliner Zeichnen in und nach der Natur Frottage/Max Ernst Umrisszeichnungen Einlinienzeichnungen/Pablo Picasso
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> <u>Analysieren</u> Interpretieren <u>Beurteilen</u> <u>Herstellen</u> <u>Gestalten</u> <u>Verwenden</u>	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Farblehre (Primär- und Sekundärfarben, Farbkreis, Farbkontraste /Kalt-Warm/Hell-Dunkel, Komplementärfarben) ▪ Malerische Techniken, deckender und lasierender Farbauftrag ▪ Umgang mit unterschiedlichen Farben und Werkzeugen ▪ Bildbetrachtung ▪ Farben gestaltend anwenden ▪ Erprobung von Farbmischungen, Aufhellen, Trüben ▪ Flächendeckend, formatfüllend arbeiten ▪ Experimentieren mit malerischen Techniken ▪ Kombinieren von Collageteilen mit grafischen und malerischen Techniken 	Cocktailgläser (Primär-/Sekundärfarben), Keith Haring und der Komplementärkontrast, Tiere in der Savanne, Goldfisch im Wasser/Paul Klee, Dschungelbild/Ton-in-Ton, Häuser am Fluss/Abklatschtechnik/Kalt-Warm-Kontrast Dürers Rhinozeros
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> Analysieren Interpretieren <u>Beurteilen</u>	Skulptur und Plastik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sicherer, reflektierter Umgang mit Werkzeugen (Schere, Cutter) ▪ Erkennen von einfachen Grundformen ▪ Wahrnehmen von Plastizität 	Masken, Nanas/Niki de Saint Phalle, Gestaltung von Tieren, (Baum-)Häuser, Turmbau zu Babel,

<u>Herstellen</u> <u>Gestalten</u> <u>Verwenden</u>	Architektur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anwenden plastischer Gestaltungstechniken (Papiertechniken, Pappmaché, Keramiplast, Naturmaterialien, Upcycling) ▪ Entwicklung gestalterischer Kompetenz im Plastischen, Arbeit mit sich verformenden Materialien ▪ Planen, Bauen mit unterschiedlichen Materialien ▪ Architektonische Gestaltungsmittel/Modellbau 	Land Art/Andy Goldsworthy
---	-------------	---	---------------------------

Jahrgang 7/8/9

- In den Jahrgängen 7/8/9 findet laut der neuen Stundenkontingenttafel kein Kunstunterricht statt.
- Diese Jahrgänge erhalten nach Möglichkeit Angebote im Fach Kunst über verschiedene Projekte: im Fach „Wettbewerbe und Engagement“, Ausstellungsbesuch mit anschließendem Workshop in der Trittauer Wassermühle (Förderer ist die Sparkassenkulturstiftung), geförderte Projekte über das Kulturamt Stormarn / „Schule trifft Kultur – Kultur trifft Schule“ / „Kunst hoch Schule“ über die Muthesius Kunsthochschule Kiel, Kunstprojekte im Rahmen von Vorhabenwochen...)

Kunstunterricht in Flex 8 / Flex 9 / Flex 9+

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgabenvorschläge
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> <u>Analysieren</u> <u>Interpretieren</u> <u>Beurteilen</u> Herstellen <u>Gestalten</u> Verwenden	Zeichnen / Grafik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zeichnerische Gestaltungsmittel (Punkt, Linie, Fläche, Schraffur, Umriss etc.) ▪ Bildnerische Erzählstrategien, Charakteristika von Comics ▪ Menschliche Proportionen ▪ Kooperatives Arbeiten ▪ Einfache Druckgrafiken 	Entwurf eines Monogramms, Perspektivisches Zeichnen (Parallel-/Zentral-/Fluchtpunktperspektive), Allee, Zimmergestaltung, Bauklötze von oben, Zoom-Technik/Istvan Banyai Federzeichnung, Blick mit der Lupe/Schraffurbild Schrift/Graffiti Partnerbilder/Yayoi Kusama, Materialdruck
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> <u>Analysieren</u> <u>Interpretieren</u> <u>Beurteilen</u> Herstellen <u>Gestalten</u> Verwenden	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ausprobieren verschiedener Malweisen ▪ Bildbetrachtung ▪ Präsentation eigener Bilder ▪ Selbstständiges Anwenden 	Landschaft im Wechsel der Jahreszeiten, Kubistisches Portrait/Pablo Picasso,
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> <u>Analysieren</u> Interpretieren <u>Beurteilen</u> Herstellen <u>Gestalten</u> <u>Verwenden</u>	Kommunikationsdesign Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Digitale Technik (Fotografie, Animation, Film, Apps) ▪ Verbindung von Inhalt, Wirkung und Funktion 	Stop Motion, Plakatgestaltung/Layout, Albumcover, Werbung
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> <u>Analysieren</u> Interpretieren	Plastik und Installation Architektur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufbauende Techniken ▪ Begriffe und Fachsprache (Plastik/Skulptur) ▪ Wahrnehmung der eigenen Wohn- und Umweltsituation 	Papierplastiken berühmter Gebäude, Mobilés/Stabilés/Alexander Calder, Traumhäuser, Grundrisse

<u>Beurteilen</u> <u>Herstellen</u> <u>Gestalten</u> <u>Verwenden</u>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realisieren von Wohnutopien mittels gestalterischer Techniken ▪ fantasievolles Darstellen fiktiver Bauten 	
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> Analysieren <u>Interpretieren</u> <u>Beurteilen</u> <u>Herstellen</u> <u>Gestalten</u> <u>Verwenden</u>	Performative Kunst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erfahren fächerübergreifender Aspekte (Musik, Kunst, DSP) ▪ Nachspielen von Bildwerken ▪ Erstellen von Handpuppen 	Schattentheater

Jahrgang 10

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgabenvorschläge
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> <u>Analysieren</u> Interpretieren <u>Beurteilen</u> <u>Herstellen</u> <u>Gestalten</u> <u>Verwenden</u>	Zeichnen / Grafik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erfassen von Räumlichkeit, perspektivisches Zeichnen, Naturalistisches Zeichnen (Perspektive) ▪ Zeichnen im Entwurfskontext ▪ Menschen in Bewegung ▪ Künstlerische Erweiterung des Umgangs mit Drucktechniken 	Innenräume, Straßenansichten, Stadt der Zukunft, Eadweard Muybridge, Materialdruck, Linoldruck
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> <u>Analysieren</u> <u>Interpretieren</u> <u>Beurteilen</u> <u>Herstellen</u> <u>Gestalten</u> <u>Verwenden</u>	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wichtige Kunstepochen kennen und unterscheiden lernen, ▪ Betrachten von kunstgeschichtlichen Beispielen ▪ Wahrnehmen von illusionistischer Darstellung ▪ Erkennen von Farbwirkungen ▪ Erkennen und Benennen von Kompositionsformen in Verbindung mit Bildinhalten ▪ Sensibilisierung für unterschiedliche Erscheinungsformen von Kunst 	Kunstepochen und ausgewählte Künstler vorstellen (Referat, Poster, digital gestützte Präsentation), Mündliche Mitarbeit bei Bildbetrachtungen, Anfertigen von Kompositionsskizzen, Besprechen und Reflexion eigener Arbeiten Für die Kunstepochen charakteristische Malweisen erproben, in Anlehnung an Künstler der Epochen gestalterisch arbeiten
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u> <u>Analysieren</u> <u>Interpretieren</u> <u>Beurteilen</u> <u>Herstellen</u> <u>Gestalten</u> <u>Verwenden</u>	Performative Kunst Plastik & Installation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kennenlernen von verschiedenen Inszenierungstechniken des Selbst ▪ Erkennen von Manipulationsmethoden ▪ Entlarven von Rollenklischees ▪ Plastisches und performatives Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten ▪ Digitale Technik (Dokumentation) 	Fotografisches Selbstportrait/Selbstinszenierungen/ Cindy Sherman Kunst im öffentlichen Raum, Performance Joseph Beuys Entwerfen und Gestalten irrationaler Objekte (weiche Flasche) / Meret Oppenheim
<u>Wahrnehmen</u> <u>Beschreiben</u>	Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erprobung unterschiedlicher darstellerischer Möglichkeiten 	Schriftgestaltung und Layout (analog und digital), Logodesign,

<u>Analysieren</u> <u>Interpretieren</u> <u>Beurteilen</u> <u>Herstellen</u> <u>Gestalten</u> <u>Verwenden</u>	Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflektion manueller Gestaltung ▪ Kooperatives Arbeiten ▪ Strategien zur Ideenfindung und Realisation ▪ Layout mit Text-Bild-Beziehung ▪ Unterschiedliche Zeichen- und Maltechniken im gestalterischen Kontext ▪ Reflektion über eigene und fremde Entwürfe/Produkte 	Albumcover Markenbildung/Markenaufbau/ Branding, Entwurf und Gestaltung einer Verpackung, Modedesign, Upcycling
---	---------------	---	---

Sekundarstufe II

Schulinternes Fachcurriculum Kunst Hahnheide-Schule Trittau		
Jahrgangsstufe 11 (E-Phase) und 12 (Q1- Phase)		
Arbeitsfeld	Zeichnen: Die Zeichnung ist eine grundlegende Kulturtechnik, im alltäglichen Gebrauch, in Denk- und Entwurfsprozessen, in der Veranschaulichung von Sachverhalten, als Kommunikationsmedium, Wegskizze usw.	
Kompetenzbereiche	Inhalte	Aufgabenvorschläge
<p>Wahrnehmen: Gefühle usw. artikulieren, subjektive Empfindungen formulieren. Mit differenzierter Wahrnehmung wird die Selbstkompetenz gefördert.</p> <p>Beschreiben: Grundprinzipien zeichnerischer Verfahren erkennen und detailliert beschreiben. Fachtermini kennen und differenziert anwenden.</p> <p>Analysieren: Wesentliche Gestaltungsmittel von zeichnerischen Werken erschließen und zusammenhängend erläutern können.</p> <p>Interpretieren: Schemata zur Interpretation von Zeichnungen kennenlernen und anwenden</p> <p>Beurteilen: Urteile und Stellungnahme begründet formulieren</p> <p>Herstellen:</p>	<p>Sprachliche und gestalterische Formen der Perceptbildung</p> <p>Zeichnerische Gestaltungsmittel (z.B. Härtegrade, Punkt, Linie Fläche, Texturen, Strukturen) beschreiben können</p> <p>Subjektive Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen</p> <p>Verbindung von Inhalt, Form und Wirkung</p> <p>Unterschiedliche zeichnerische Techniken (Punkt, Linie, Verteilung der Fläche, Muster, Strukturen, Texturen, Komposition und Perspektive, Plastizität, Schraffur) und Verfahren, die zu Aufgabe und Funktion passen. Von der Fläche zu der Sphäre, Illusionen und Richtigkeiten (Perspektive, Anatomie, Oberflächenstruktur)</p> <p>Gegenstandsfarben und Erscheinungsfarben</p>	<p>Wahrnehmungsübungen Übungen zu Benennung und Beschreibung, Einführung von Fachtermini: Linie, Fläche, Schraffuren, Kreuzschraffur, Tonalität</p> <p>Begründung und Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile</p> <p>Naturalismuskriterien kennenlernen und anwenden Gestaltungsmerkmale versprachlichen und selber anwenden und beurteilen</p> <p>Skizzen und Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Kompositionsskizzen, Detailstudien)</p>

<p>Zeichnerische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden</p> <p>Gestalten: Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p>	<p>Zeichnungen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezuges (Naturtreue, Ausdruck)</p>	<p>Umfang: Nach einer Theoriestunde werden zwei Stunden praktisches Anwenden veranschlagt. Die Fachsprache ist anzuwenden.</p>
<p>Arbeitsfeld:</p>	<p>Malerei Die Landschaft: Von der Romantik bis zum Impressionismus (z.B. Farbwirkung, Farbsymbolik, lasierender /deckender Farbauftrag...)</p>	
<p>Kompetenzbereiche</p>	<p>Inhalte</p>	<p>Aufgabenvorschläge</p>
<p>Wahrnehmen: Gefühle usw. artikulieren, subjektive Empfindungen formulieren. Mit differenzierter Wahrnehmung wird die Selbstkompetenz gefördert.</p> <p>Beschreiben: Grundprinzipien malerischer Verfahren erkennen und detailliert beschreiben. Fachtermini kennen und differenziert anwenden</p> <p>Analysieren: Wesentliche Gestaltungsmittel von gemalten Werken erschließen und zusammenhängend erläutern können</p> <p>Interpretieren: Schemata zur Interpretation von Kunstwerken kennenlernen und anwenden</p> <p>Beurteilen: Urteile und Stellungnahme begründet formulieren</p> <p>Herstellen: Malerische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden</p>	<p>fachgerecht (altersangemessen) beschreiben können</p> <p>Die wesentlichen malerischen Mittel, Komposition erkennen und Werke unterschiedlicher Epochen kennen lernen.</p> <p>Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion erkennen. Bei der Interpretation von Skulpturen und Installationen strukturiert vorgehen.</p> <p>Mit unterschiedlichen Malgründen und Farbaufträgen eigene Malereien herstellen Unterschiedliche malerische Techniken (z.B. Fortsetzungsmalerei, Gruppenbilder, Wahrnehmungsübungen, Auftrags- und Mischweisen erproben.</p> <p>Farbwirkung, Komposition, einfache Perspektive, Farbauftrag als Grundprinzipien des</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Malerische Entwürfe zu Landschaft, Ausstellung im Fachraum und mündliche Übungen zu Beschreibung und Interpretation der Schülerarbeiten 2) Bildanalyse am Beispiel von Werken 3) Farbe als Material zum Wahrnehmen und Umsetzen von Stimmungen, Gefühlen, Übungen /Farbkreis, Kontrastübungen 4) Bewegung des Pinsels (Ductus) – Abgrenzung Wirkung Foto –Malerei an Beispielen, u.a. 5) Malereien beschreiben und Wirkung erkennen 6) Historische Zusammenhänge einbeziehen <p>Weitere Themen nach Wahl der Lehrkraft und den Wünschen bzw. Erfordernissen der Lerngruppe</p>

<p>Gestalten: Vorstellungen und Gestaltungsideen malerisch realisieren</p>	<p>malerischen Gestaltens durch die Konzeption und Umsetzung von malerischen Werken kennenlernen und erfahren</p> <p>Malereien und malähnliche Techniken bewusst erleben, Unterschied zwischen der Erfahrung des Originals im Vergleich mit Abbildungen erkennen.</p>	
---	---	--

<p>Arbeitsfeld:</p>	<p>Plastik/ Skulptur Objekt-Raum-Verhältnis</p>	
<p>Kompetenzbereiche</p>	<p>Inhalte</p>	<p>Aufgabenvorschläge</p>
<p>Wahrnehmen: Gefühle usw. artikulieren, subjektive Empfindungen formulieren. Mit differenzierter Wahrnehmung wird die Selbstkompetenz gefördert.</p> <p>Beschreiben: Prinzipien plastischer Verfahren erkennen und detailliert beschreiben. Fachtermini kennen und differenziert anwenden</p> <p>Analysieren: Wesentliche Gestaltungsmittel von plastischen Werken erschließen und zusammenhängend erläutern können</p> <p>Interpretieren: Schemata zur Interpretation von Plastiken kennenlernen und anwenden</p> <p>Beurteilen: Urteile und Stellungnahme begründet formulieren</p>	<p>Von der Einzelskulptur – Körper-Raum-Beziehung, zur Skulpturen-Gruppe, Verhältnisse zwischen den einzelnen Figuren, historische Einordnung. Plastische Objekte fachgerecht beschreiben können.</p>	<p>1)Skulptur aus Draht, Ton oder Gips. Berücksichtigung der Aspekte Form, Oberfläche, mündliche Übungen zu Beschreibung und Interpretation der Schülerarbeiten oder passender Kunstwerke. Alberto Giacometti, Schreitender Mann, 1960 Käthe Kollwitz, Mutter mit zwei Kindern, 1936 Johann Gottfried Schadow, Prinzessinnengruppe, 1797 Henry Moore, König und Königin</p> <p>2)Masken aus Papier oder Papiertüten. Erfahrung mit unterschiedlichen Möglichkeiten Papier in räumliche Formen zu bringen, die als Haare, Nasen,</p>

<p>Herstellen: Plastische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden</p> <p>Gestalten: Plastische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p>		<p>Augen, Bärte etc. sinnvoll und ausdrucksstark sind.</p>
---	--	--

Arbeitsfeld:	Architektur – Abriss der Architekturgeschichte (Von der Antike bis zum Dekonstruktivismus)
---------------------	--

Kompetenzbereiche	Inhalte	Aufgabenvorschläge
<p>Wahrnehmen: Mit differenzierter Wahrnehmung wird die Selbstkompetenz gefördert.</p> <p>Beschreiben: Grundprinzipien architektonischer Verfahren erkennen und detailliert beschreiben. Fachtermini kennen und differenziert anwenden</p> <p>Analysieren: Wesentliche Gestaltungsmittel von architektonischen Bauwerken erschließen und zusammenhängend erläutern können</p> <p>Interpretieren: Schemata zur Interpretation von Bauwerken kennenlernen und anwenden</p> <p>Beurteilen: Urteile und Stellungnahme begründet formulieren.</p> <p>Herstellen:</p>	<p>Abriss der Architekturgeschichte – Von der Antike bis zum Dekonstruktivismus</p> <p>Analyse baulicher Stilmerkmale / Einordnung in den historischen Kontext u.U. Verknüpfung mit Kunst- & Literaturgeschichte</p> <p>Untersuchung von typischen Gestaltmerkmalen, Proportionen, Materialien, Grund- und Aufrissen Wirkung auf den Betrachter / Perceptbildung</p> <p>Funktion des Bauwerkes Bauherren / Architekten zuordnen & kennen lernen</p> <p>Turmbau zu Babel – historischer Kontext</p>	<p>Modellbau mittels (u.a. selbst gesammelter) Materialien (Baumzweige, Stöcke, Bänder, elastische Stoffe, Draht ...) Ton, Holzplatten etc., Anwendung verschiedener Konstruktionsmethoden (Massiv- und Skelettbau), Nachvollzug und eig. Entwurf</p> <p>Gestalterische, zeichnerische Auseinandersetzung mit dem entsprechenden Formrepertoire bauliche Details zeichnen Schraffuren, Tonalität Gestaltungsmerkmale versprachlichen und selber anwenden und beurteilen</p> <p>Von der Entwurfsskizze zur Detailstudie</p> <p>Einzelne gezeichnete Ebenen spiegeln typische Gestaltungsmerkmale</p>

<p>Zeichnerische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden.</p> <p>Gestalten: Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p>		<p>ausgewählter Architekturepochen wieder (von unten nach oben jünger werdend)</p>
---	--	--

Arbeitsfeld:	Produktdesign	
Kompetenzbereiche	Inhalte	Aufgabenvorschläge
<p>Wahrnehmen: Gefühle usw. artikulieren, subjektive Empfindungen formulieren. Mit differenzierter Wahrnehmung wird die Selbstkompetenz gefördert.</p> <p>Beschreiben: Grundprinzipien grafischer und plastischer Verfahren erkennen und detailliert beschreiben. Fachtermini kennen und differenziert anwenden.</p> <p>Analysieren: Wesentliche Gestaltungsmittel des Produktdesigns erschließen und zusammenhängend erläutern können</p> <p>Interpretieren: Schemata zur Interpretation von Designobjekten kennenlernen und anwenden.</p> <p>Beurteilen: Urteile und Stellungnahme begründet formulieren.</p>	<p>Verschiedene Verwendungen von Design Designobjekt und Gestaltungsmittel detailliert beschreiben (Aufbau, Material, Form, Farbe, Kontraste) Farbwirkung Fachtermini kennen und differenziert anwenden Kriterien selber erschließen, Interpretationsverfahren kennenlernen</p> <p>Designobjekte verschiedener Stilepochen Verbindung von Form, Funktion und Wirkung</p> <p>Recherche zum Kontext</p> <p>Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher gestalterischer Verfahren und Techniken</p> <p>Strategien zur Ideenfindung Funktion: ästhetisch, praktisch, symbolisch</p>	<p>Übungen zur Benennung und Beschreibung</p> <p>Herstellungs- und Verwendungsprozesse nachvollziehen</p> <p>Kriterien für Produkte erstellen Produkte nach ihren Kriterien auswerten</p> <p>Kurze geschichtliche Einordnung von der Art and Crafts Movement, Thonet Stuhl, Sullivan, Rams Wiener Werkstätte Design Dogmata im 19. Jh. Bauhaus, Gründer, Produkte</p> <p>Referate: Recherche über einen Designer und ein Produkt Präsentation mit Handout</p>

<p>Herstellen: Grafische und plastische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden</p> <p>Gestalten: Vorstellungen und Gestaltungsideen im Bereich Produktdesign realisieren</p>		<p>Skizze und Modell als Entscheidungshilfe einsetzen</p> <p>Moodboards, Zielgruppe, Erwartung, Kriterien</p>
---	--	---

Hinweise zur Leistungsbewertung	Praktische und mündliche Unterrichtsbeiträge: Erstellte Objekte/Skulpturen, Malerarbeiten, Zeichnungen und Entwurfsskizzen sowie mündliche Beiträge im Unterrichtsgespräch	
Fördern und Fordern	Berücksichtigung der durchgängigen Sprachbildung · Einführung erster Formen kooperativen Lernens	Eine Gemeinschaftsarbeit bzw. /Gruppenarbeit pro Schuljahr: Thema?
Fachsprache	Einführung grundlegender Fachbegriffe der Arbeitsfelder: z.B. Architekt, Ingenieur, Maßstab, Konstruktion, Skelett- und Massivbau, Stütze, Träger, Strebe, Außenhaut.	
Beitrag des Faches zur Medienbildung	Projekte, die mit Internet-Recherchen verbunden sind, Arbeiten am Computer, mit dem Handy filmen, Filmausschnitt, Blickwinkel, Storyboard erstellen	StopMotion, Explainity Filme Vorträge, Präsentationen (PPT)
Beitrag des Faches zum Schulleben	Ausstellung von Schülerarbeiten im Bereich des Jahrgangs und in den Vitrinen und Ausstellungsflächen des Fachbereiches Kunst. Saisonal geprägten Raumschmuck für die Schule herstellen (Tag der offenen Tür)	
Hilfsmittel und Medien	Nutzung von Lehrbüchern, Bildmaterial und Filmen im Besitz des Fachbereiches. Lernen am anderen Ort: Museen, Ausstellungen, Natur	
Fächerübergreifendes Arbeiten	Zusammenarbeit mit anderen Fächern, als KEL (im Seminarfach, ...)	Ausstellung im Museum, Tag der offenen Tür
Lernen am anderen Ort	Mit Museumspädagogen, Künstlern, außerschulische Einrichtungen Arbeiten von Künstler im Kontext kennenlernen, herstellen, gestalten, ausstellen	z.B. Wassermühle Trittau

