



Schulcurriculum für das Fach Kunst

Jahrgangsstufe 5

Kompetenzen	Zugeordnete Inhalte	Methodencurriculum	Zeit
Thema I Sachkompetenz, Methodenkompetenz Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können: entsprechende Methoden wie Auswählen, Sammeln, Ordnen und Vergleichen und wenden diese in den gestalterischen Arbeiten an Fachbegriffe - Zeichnen - Malen - Drucken	Grafische Gestaltungselemente Handzeichnung, Handschrift - Gräser, Pflanzen, Nägel	- Entwicklung freier Strukturen, Übungen mit verschiedenen Stiften, Betrachten, Vergleichen	15
Thema II Sachkompetenz Methodenkompetenz Selbstkompetenz Kerncurriculum Begriffe: - Farbänderungen - Farbreihe Fachbegriffe: - Lokalfarbe - Erscheinungsfarbe - Ausdrucksfarbe	- Farben in Natur und Umwelt - Farben in Werken der bildenden Kunst - Lokalfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe - Herbstliche Landschaft, Spiele im Herbst	- Kombinations- und Ausdrucksmöglichkeiten in Kunstwerken - Wahrnehmen (Exkursion) und Beschreiben von Farben	15
Thema III Sach-, Methoden-, Sozialkompetenz Kerncurriculum durch praktisches Erproben: - Schneiden - Biegen - Falten - Rollen - Kleben	- Plastik – Papier Papierqualität, Papierbearbeitung, Papierplastik Spielkisten, Papierspiele	- Verändern der haptischen und optischen Qualität von Papier - praktische Erprobung: Formgebung, Verbindung	15
Thema IV Selbstkompetenz, Sach- und Methodenkompetenz	- Verändern einer Farbe Formen des Farbauftrags - Darstellung an	- Farbreihen - Erprobung mit verschiedenen Werkzeugen	10

Kompetenzen	Zugeordnete Inhalte	Methodencurriculum	Zeit
Kerncurriculum Lerntechniken aus Thema I anwenden	exemplarischen Beispielen aus der Malereigeschichte Porträt, Pflanzen, Landschaft		
Thema V Sach-, Methodenkompetenz Kerncurriculum - sachgerecht mit Materialien und Werkzeugen umgehen - eigenständig mit bildnerischen Mitteln gestalten		- Stempeldruck, Schablonendruck, Druck mit verschiedenen Materialien	15
Thema VI Sach-, Methoden-, Sozialkompetenz Kerncurriculum - unterschiedliche Medien - Einfluss der Medien - Wichtigkeit von Eigenverantwortung und Mitverantwortung im Umgang mit Medien - Fähigkeiten zu initiativem Verhalten entwickeln	- Bildfolgen / Comic - Erarbeitung einer erfundenen oder veränderten Geschichte - Verbindung Plastik, Maskenbau, Karton-, Tütenmasken Maske zu einer im Comic erdachten Figur	- Heft- oder Buchgestaltung, Bildeinstellungen, Bildsymbole, Ordnungen - Entwerfen und Variieren auf der Fläche, Spiel, Erprobung von Ausdruck	10

Jahrgangsstufe 6

Kompetenzen	Zugeordnete Inhalte	Methodencurriculum	Zeit
<p>Die Schülerinnen und Schüler können die Vielfalt der Darstellungsweisen als Anregung für die eigene praktische Arbeit auffassen; sammeln und dokumentieren; exemplarische Werke betrachten, benennen, beschreiben, vergleichen und reflektieren; eine angemessene Fachsprache mündlich und schriftlich anwenden.</p>	<p>Durch den intuitiv-experimentellen und bewussten Umgang mit Schülerarbeiten, künstlerischen Werken aus Gegenwart und Tradition, mit Bildmedien und der gestalteten Umwelt gewinnen die Schülerinnen und Schüler – auch in der Begegnung mit dem Original – Einblicke in die Vielfalt der Darstellungsweisen.</p>	<p>Collage, Dokumentation, Museumsbesuch, Öffentliche Plastiken und Skulpturen in Bukarest</p>	20
			10
<p>Sie können differenzierte Farbmischungen, Farbbeziehungen und ihre Wirkungen anwenden; das Zeichnen für die Darstellung ihrer Sicht von inneren und äußeren Wirklichkeiten einsetzen; Materialien und einfache Drucktechniken für eine Bildgestaltung einsetzen und Drucke selbst</p>	<p>Im zweidimensionalen Bereich erweitern unterschiedliche Ausgangsmaterialien, Techniken und Gestaltungsweisen die bisherigen gestalterischen Möglichkeiten. Mit der Erarbeitung von Ordnungen werden Voraussetzungen geschaffen, den Bildaufbau zu organisieren und den Raum auf der Fläche</p>	<p>Farben mischen Farbkreis Druck Öl-, Acryl- und Wasserfarben Linoldruck</p>	20
			10

Kompetenzen	Zugeordnete Inhalte	Methodencurriculum	Zeit
<p>herstellen; experimentell und geplant arbeiten und unterschiedliche Materialien für malerisches und grafisches Gestalten einsetzen.</p>	<p>darzustellen. Durch spielerisch-experimentelle und auch zielgerichtete Versuche mit Farben und farbigen Materialien wird das persönliche Farbempfinden sensibilisiert und bereichert. Materialien und einfache Drucktechniken bieten Strukturen mit einer spezifisch grafischen Abstraktion. Außerdem kennen die Schülerinnen und Schüler Mischungen, Beziehungen und deren Wirkungen, den Bezug von Bildaufbau und Wirkung und verschiedene Möglichkeiten des Materialeinsatzes und Materialauftrags</p>		
<p>Die Schülerinnen und Schüler können in engem haptischen Kontakt mit dem Material plastische Werke schaffen, die sie auch aus unmittelbaren körperlichen Erfahrungen begreifen und entwickeln; sich im Umgang mit dem</p>	<p>Im dreidimensionalen Bereich beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit Körper und Raum. Im spielerischen Umgang mit verschiedenen Materialien entsteht ein durch Erlebnis geprägter Zugang zu Raumbildung und Raumnutzung.</p>	<p>Ton, Gips, Pappe, Draht, Recycling, Möbel Installation Ausflug in die Natur, Herastrau-Park Blätter, Holz, Erde Exkursion in die Karpaten</p>	<p>20</p>

Kompetenzen	Zugeordnete Inhalte	Methodencurriculum	Zeit
<p>Material dessen Eigenschaften und Wirkungen erschließen; verschiedene Materialien erproben und diese zur Gestaltung von Raum, Baukörpern und Baugruppen nutzen; unterschiedliche formbare und feste Materialien einsetzen, unterschiedliche plastische Gestaltungen schaffen und unterschiedliche Zugangsweisen zum Bauen nutzen.</p>			

Jahrgangsstufe 7

Kompetenzen	Zugeordnete Inhalte	Methodencurriculum	Zeit
Sie können Körpersprache, Fotografie oder Video und klangliche Gestaltung, Texte und Beleuchtung als Ausdrucksmöglichkeiten für die praktische Arbeit einsetzen und gewinnen so ein erweitertes Verständnis von künstlerischen Werken, Bildmedien und der gestalteten Umwelt; spielen, nachstellen, improvisieren, inszenieren und dokumentieren.	Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Verbindung mit dem Phänomen Zeit. Test: Abfrage zu einem Künstler/Steckbriefe	Fotografie Video Collage Bildmedien Performance Bildbetrachtung Käthe Kollwitz Standbild Besuch des Kunstmuseums in Bukarest	20
Die Schülerinnen und Schüler können aus Beispielen verschiedener Epochen Hinweise auf zeitgebundene Voraussetzungen, Absichten und Arbeitsweisen von Künstlerinnen und Künstlern sowie Gestalterinnen und Gestaltern entnehmen und einen Aktualitätsbezug herstellen; recherchieren und präsentieren.	An Werken im Kontext werden verschiedene Möglichkeiten der Darstellung von Fläche, Körper, Raum und Bewegung untersucht.	Referat, Plastik, Skulpturen Kunstabuch Bildbetrachtung, Detailbetrachtung „Wir feiern Feste“ Kostümgestaltung Stilleben	20
Die Schülerinnen und Schüler können	Buchstaben und Zeichen werden als mögliche Elemente	Kunstabuch, Kalligraphie, Collage	20

<p>sich mit Schrift und mit der Beziehung von Schrift und Bild auseinander setzen; unterschiedliche Formen der Gestaltung erproben und sie auf ihre Wirkungen hin untersuchen; einen Entwurf für Text- und Bildgestaltung herstellen.</p>	<p>der Gestaltung erfahren.</p>	<p>Bildergeschichten, Betrachtung von Ikonen, Text und Bild, Schriftbilder, Kunstschrift, Schrift entwerfen, Text in Bilder setzen</p>	
<p>Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Möglichkeiten der Erzeugung räumlicher Illusion auf der Fläche anwenden; eine räumliche Wirkung auf der Fläche durch Linie, Hell-Dunkel, Farbe und Perspektive erzielen.</p>	<p>Die wahrnehmbare Wirklichkeit ist Ausgangspunkt für die illusionistische Darstellung von Körper und Raum auf der Fläche durch Zeichnen und Malen.</p>	<p>Raumexperimente, Farbperspektive, Perspektive, Tiefenraumdarstellung</p>	<p>20</p>

Jahrgangsstufe 9

Kompetenzen	Zugeordnete Inhalte	Methodencurriculum	Zeit
Sie können virtuelle Bewegung darstellen; reale Bewegung erzeugen. Sie können modellhafte Entwürfe herstellen; Abhängigkeiten und Wirkungen erkennen.	Auf der Fläche, im Raum und in Verbindung mit der Zeit setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Phänomen Bewegung auseinander.	Computer Filmanalyse Bildanalyse Fotografie Zeitabläufe in Bildern Veränderung fotografisch darstellen Daumenkino	20
Schüler/innen kennen/ können: Fachbegriffe benennen und erklären: - Realismus - Impressionismus - Expressionismus - Kubismus - Bild gestalten mit adäquaten gestalterischen Mitteln und Arbeitstechniken - eigene gestalterischer Entscheidungen finden und erläutern Vergleichendes Betrachten - Bildgestaltungen	- Malerei - Grafik - Entstehungsprozesse und Gestaltungsmittel - Bilder des Realismus - Impressionismus - Expressionismus - Porträt und Landschaft Test: Kubismus. Expressionismus- Kubismus	Bildverstehen, Kreatives Visualisieren, Text-Bild-Gestaltung, Gedanklich- bildliche Strukturen, Baumstruktur zur Entwicklung der modernen Kunst, Zeitleiste	15
Gestaltungsmittel der Plastik: - Körper - Raum - Material - Größe - Volumen - Proportionen - Ansichtigkeit - Kontur - Werkbeispiel interpretieren und analysieren - Plastik/ Objekt selbst gestalten - Reflektieren und	Plastik - Möglichkeiten der Abstraktion und Verfremdung - Bedeutende Künstler und ihre Werke im 20. Jahrhundert	-Werkbetrachtung - Gestaltung einer Plastikskulptur oder eines Objektes - Gruppenarbeit	15

Bewerten - Positionieren			
<p>Sach- und Selbstkompetenz Kerncurriculum Begriff: Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beispiele im 20. Jahrhundert - sich positionieren - Konkretisierung - Unterrichtsgang Bukarest 	<ul style="list-style-type: none"> - Designgestaltung - Zusammenhang von Funktion und Form - kritischer Umgang mit Design - Grafikdesign: Briefmarkengestaltung, Covergestaltung, Produktdesign 	<ul style="list-style-type: none"> - Werkbetrachtung - Fotodokumentation 	10
<p>Selbst- und Methodenkompetenz Kerncurriculum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Malerei/ Collage 	<ul style="list-style-type: none"> - Malerei - Collage - Expressionismus - Kubismus - Stillleben - Gestaltung - Collagen 	<ul style="list-style-type: none"> - Finden eigener gestalterischer Entscheidungen 	20

Jahrgangsstufe 10

Kompetenzen	Zugeordnete Inhalte	Methodencurriculum	Zeit
Die Schülerinnen und Schüler können sammeln, auswählen; umformen, verwandeln; den Zufall einbeziehen; Bilder, Sammlungen oder Objekte mit neuen Bedeutungen schaffen.	Die Schülerinnen und Schüler haben Kenntnisse zu exemplarischen Aspekten der Kunstgeschichte zu Künstlerinnen/Künstlern, Werken und Beziehungen von Werken zu Epochen. Sie können ihr Wissen strukturieren. In einem offenen Prozess werden Materialien und Gegenstände verwendet, bearbeitet oder in neue Beziehungen gesetzt. Test: Epochale Einordnung von Kunstwerken und Architektur	Plastik 1: Modellieren Plastik2: Montieren/konstruieren Modellbau Installation Performance Ausstellung	20
Sie können ein Produkt von der Idee bis zum Modell entwickeln; praktische, ästhetische, symbolische und ökologische Aspekte hinterfragen.	Im angewandten Gestalten von Gegenständen mit Alltagsbezug erlangen Schülerinnen und Schüler ein Verständnis für Abhängigkeiten und Bedingungen bei dem Entwicklungsprozess eines Produkts.	Buch Ein persönliches Buch führen Stilleben CD-Hülle Modeschuh Ein Zimmer zeichnen Apparat konstruieren Styling	20
Sie können erlangte Erkenntnisse im künstlerischen Arbeitsprozess anwenden; mit einem digitalen Bildbearbeitungsprogramm	Die Schülerinnen und Schüler erproben fotografische Gestaltungsmöglichkeiten.	Multimedia- Inszenierung Einen Handyfilm drehen Eine Zeitschrift gestalten	20

arbeiten.			
Sie können eine architektonische Idee entwickeln und im zwei- oder dreidimensionalen Bereich veranschaulichen; sich mit Baukörpern und ihrer Gliederung auseinander setzen; an Architekturbeispielen Abhängigkeiten von natürlichen und kulturellen Gegebenheiten erkennen.	Die Schülerinnen und Schüler gewinnen Einblick in unterschiedliche Bau- und Konstruktionsweisen.	Planzeichnung Ein perspektivisches Bild zeichnen Zimmer Ein Zimmer gestalten Konstruktion eines Gebäudes Beispiele aus der Architekturgeschichte Modernismus, Konstruktivismus, Bauhaus & Art - deco in Bukarest	20