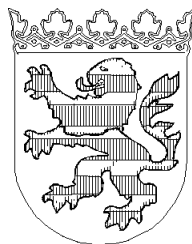


LEHRPLAN

KUNST

Bildungsgang Realschule

Jahrgangsstufen 5 bis 10



Hessisches Kultusministerium

Inhaltverzeichnis		Seite
Teil A	Grundlegung für das Unterrichtsfach Kunst in den Jahrgangsstufen 5 bis 10 in der Realschule	
1.	Aufgaben und Ziele des Faches	3
2.	Didaktisch-methodische Grundlagen	3
3.	Umgang mit dem Lehrplan	7
Teil B	Unterrichtspraktischer Teil	
	Übersicht der verbindlichen Themen	9
1.	Die verbindlichen und fakultativen Unterrichtsinhalte der Jahrgangsstufen 5, 7 und 9	
	Die Jahrgangsstufe 5	10
	Die Jahrgangsstufe 7	16
	Die Jahrgangsstufe 9	22
2.	Abschlussprofil der Jahrgangsstufe 10	28

Teil A Grundlegung für das Fach Kunst in den Jahrgangsstufen 5 bis 10 in der Realschule

1. Aufgaben und Ziele des Faches

Im Unterricht des Faches Kunst sollen Kinder und Jugendliche ihre Sinnlichkeit, ihre Wünsche, Vorstellungen und Phantasien produktiv entfalten können, wobei sie herausgefordert werden, ihre Wahrnehmungen zu klären, zu differenzieren und zu reflektieren.

Damit Kinder und Jugendliche sich ihr eigenes Bild von der Wirklichkeit machen können, müssen ihre Wahrnehmungs- und Erlebnisfähigkeit unterstützt, ihre eigenen Ausdrucksmöglichkeiten gefordert und gefördert, ihre ästhetische Erkenntnisfähigkeit angeregt und angeleitet werden.

Basis ästhetischer Produktions- und Ausdrucksfähigkeit ist die Wahrnehmung. Als Voraussetzung für entsprechende Erfahrungen hat Unterricht im Fach Kunst die Aufgabe, die unmittelbare Wahrnehmungs- und Erlebnisfähigkeit aller Sinne zu stärken und auszubilden. Ästhetische Erfahrungen, wie sie sich in Performances, Musicals, Video-Clips, aber auch in Bildern und Objekten vergegenständlichen, speisen sich aus allen Sinnen. Unterricht im Fach Kunst soll Zeit und Raum bieten, solche Erlebnisse und Erfahrungen in Verbindung mit fachübergreifendem Unterricht und außerschulischen Lernorten zu ermöglichen.

Ästhetische Praxis erfordert ein ganzheitliches Verhalten, bei dem Fühlen, Handeln und Reflektieren sich gemeinsam entfalten müssen. Kunstunterricht muss die ästhetisch gestaltete Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und die Produkte ihrer Alltagskultur integrieren. Emotional besetzte Bezugspunkte soll er aufgreifen und auf „aktuelle“ Angebote der Produkt- und Medienindustrie (Freizeitverhalten) eingehen. Dies bedingt, dass modische Konsumgüter, Kultobjekte, Idole, real und medial vermittelte Situationen sowohl zum Gegenstand inhaltlich-praktischer Auseinandersetzung als auch der analysierenden Reflexion werden, um subjektive Nähe zu thematisieren wie auch kritische Distanz zu schaffen.

Ästhetische Praxis fordert und fördert die Fähigkeit zu konzentrierter Arbeit. Sie ermöglicht den Schülerinnen und Schülern Lernerfahrungen wie z.B. kooperative und offene Arbeitsformen, Projektarbeit, Entwickeln von Problemlösungsstrategien, Dokumentation und Präsentation, die sie auch auf Anforderungen der Arbeitswelt vorbereiten. Viele Berufe unterschiedlicher Bildungsabschlüsse – z.B. SchauerbegealterIn, TischlerIn, MalerIn, u.v.a. – brauchen sowohl in ihrer Berufsausbildung als auch in ihrer Berufsausübung vielfältige Kenntnisse und Fertigkeiten, die ihnen nur das Fach Kunst vermitteln kann.

Mehr und mehr bedient sich aktuelle Kunst digitaler Bildgenerierung, Bildbe- und Bildverarbeitung. Das Internet bietet vielfältige neue Zugänge zu Kunstwerken, Künstlern, Museen und Galerien. Unterricht im Fach Kunst hat sich diesen Herausforderungen kritisch zu stellen, ohne dafür traditionelle Bereiche aufzugeben.

Kunstwerke aus Vergangenheit und Gegenwart helfen den Schülerinnen und Schülern, in enger Verbindung mit ihrer eigenen ästhetischen Praxis ästhetisches Denken auszubilden. Deshalb spielen Kunstwerke eine zentrale Rolle im Lernprozess als Anschauung, Orientierung und Anregung. Ästhetisch-praktische Annäherungsformen eröffnen Kindern und Jugendlichen persönliche Zugänge zu Werken moderner und vor allem zeitgenössischer Kunst, wenn sie Lust am Experiment, am Neuen, Ungewohnten, Provokativen selbst entdecken und erfahren können.

2. Didaktisch-methodische Grundlagen

2.1 Didaktische Grundsätze

Im Mittelpunkt des Unterrichts steht die ästhetische Praxis der Schülerinnen und Schüler. Die Annäherung an und der Umgang mit Kunstwerken und anderen ästhetischen Gegenständen erfolgt im Rahmen praktischer und reflexiver Arbeit.

Der Unterricht bezieht sich in seiner Thematik auf Erfahrungsbereiche und -aspekte, die die Schülerinnen und Schüler beeindruckend und gefühls- und interessensmäßig beschäftigen; dazu gehört auch die Begegnung mit bisher Fremdem und Unbekanntem. Dieser Prozess fördert Akzeptanz und Toleranz gegenüber eigener und fremder Produktions- und Ausdrucksfähigkeit.

Thema und Aufgabenstellung müssen geeignet sein, über die unmittelbare Bedürfnisbefriedigung hinaus Wahrnehmungsprozesse und Erkenntnisse unter Beteiligung phantasiegeleiteter Vorstellungen in Gang zu setzen, damit die Schülerinnen und Schüler über ihren vorhandenen Wahrnehmungsstand hinausgelangen.

Der Unterricht muss berücksichtigen, dass Schülerinnen und Schüler – bezogen auf ein Thema – unterschiedliche Eindrücke, Erfahrungen, Erkenntnisse und Wertvorstellungen mitbringen, die zu verschiedenen und möglicherweise ungewohnten Arbeitsergebnissen führen und in gleicher Weise anerkannt werden müssen.

Dem Probieren, Entdecken und Phantasieren als wesentlichen Elementen produktiver ästhetischer Praxis muss Spielraum gewährt werden.

Die Schülerinnen und Schüler müssen sich Techniken und Verfahrensweisen im Sinne eines problemorientierten Unterrichts erarbeiten, die es ihnen ermöglichen, sich intensiv mit Inhalten ihrer Wahrnehmungsbereiche auseinander zu setzen und ihre Sichtweise darzustellen bzw. zu erweitern.

Neben individueller ästhetischer Praxis und eigenverantwortlichem Lernen muss der Kunstunterricht im Rahmen fachübergreifenden Unterrichts Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit fördern und fördern.

2.2 Fachliche Qualifikationen

Fachliche Qualifikationen für den Kunstunterricht sind künstlerische Tätigkeiten und Techniken, die fachspezifische Zugriffs- und Handlungsweisen repräsentieren. Viele Techniken und Verfahren treten in Mischformen auf. Alle Tätigkeiten und Verfahren dürfen nicht Selbstzweck werden: Erst in einer problemorientiert inhaltlichen Darstellungsabsicht (i.e.: „Themenbereiche“) erhalten sie ihren Sinn.

Wahrnehmung und Experiment

Wahrnehmung und Experiment bilden die Grundvoraussetzungen für alle anderen Qualifikationen, damit diese nicht zu Stereotypen bzw. schematisiert werden. Deshalb sind sie nicht in der folgenden Matrix ausgewiesen.

Wahrnehmung

Sensibilisierung und Differenzierung sinnlicher Wahrnehmungsfähigkeit sind die Grundlage ästhetischer Bildung. Sie umfasst die Entfaltung und das bewusste Erleben der verschiedenen Sinnestätigkeiten (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken, Riechen), die Erfahrung des Zusammenspiels verschiedener sinnlicher Fähigkeiten und den Gebrauch der Sinne zur Auseinandersetzung mit der gegenständlichen wie der durch Bilder und Medien vermittelten Wirklichkeit.

Experiment

Im erprobenden und erkundenden Umgang mit Werkzeugen und Materialien aus den unterschiedlichen Themenbereichen erfahren Kinder und Jugendliche sowohl etwas über die Funktion als auch über die sinnliche Qualität der Dinge. Das spielerische Experimentieren, das „Denken“ mit den Händen muss in allen Stadien der Unterrichtseinheiten gefördert und gefordert werden.

Zeichnen

Die bisher entwickelten Fähigkeiten, Gegenstände vorwiegend zweidimensional und auf das Wesentliche reduziert abzubilden, werden nun ergänzt durch das Erlernen der Wiedergabe von Details und Räumlichkeit. Sinnliche Erfahrungen werden durch Einsatz unterschiedlicher graphischer Strukturen verfeinert. Neben der Betrachtung und Darstellung unterschiedlicher Perspektiven, wie z.B. Isometrie, Kavalierverspektive und Zentralperspektive, soll den Schülerinnen und Schülern ein Gefühl für Licht und Schatten vermittelt werden. Techniken für den zeichnerischen Ausdruck von Plastizität sollen erworben werden. Der Einsatz verschiedener Zeichengeräte und Materialien ist wichtig zur Sicherung der individuellen Auswahl und Förderung der Kreativität.

Malen

Beim Malen wird der Einsatz von Farben und deren Wirkung in unterschiedlichsten Techniken erlernt. Der spielerische Umgang mit Farben und ihrer Wirkung wird dahin gehend erweitert, dass Farben und Techniken stärker im Einklang mit einer Abbildungsabsicht gezielt eingesetzt werden können. Unterschiedlichste Malgründe sollen zum Einsatz kommen. Der Auftrag von Farben kann durch vielfältige Pinseltechniken erfolgen sowie durch experimentelle Techniken wie Tropfen, Spachteln, Spritzen etc. ergänzt werden. Farben sollen zur Umsetzung von Stimmungen und Motiven eingesetzt werden können. In der ästhetischen Praxis bilden sich bei den Schülerinnen und Schülern langsam eigene „Richtungen“ heraus. Das Heranziehen von Kunstwerken und Malschulen unterschiedlicher Zeitepochen dient dem Kennen lernen, Verstehen und Anwenden verschiedener Techniken. Es entwickelt sich einerseits eine Toleranz, mit dem Auge des anderen „zu sehen“ und andererseits die Fähigkeit, das Abgebildete „zu lesen“.

Drucken/Schreiben/Schrift

Das Drucken ist ein indirektes Verfahren: Zunächst muss der Druckstock hergestellt werden, der dann auf einem geeigneten Druckgrund den seitenverkehrten Abdruck ergibt. Die Besonderheiten des Verfahrens machen es spannend und überraschend. Es ist vielfach wiederhol- und variiert. Frottagen, Monotypien, Material- und Stempeldrucke sind für experimentelle Zugänge zur Drucktechnik besonders geeignet. Linoldruck (Hochdruckverfahren), Kaltnadelradierung in PVC-Folie (Tiefdruckverfahren) und Schablonensiebdruck (Durchdruckverfahren) sind geeignet, Schülerinnen und Schüler zu befähigen, in klar gegliederten Arbeitsschritten ästhetische Gestaltungsprozesse experimentell durchzuführen. Der inhaltlich-anwendungsbezogene Aspekt steht im Mittelpunkt.

Das Schreiben als eine grundlegende Qualifikation unserer Kultur wird im Kunstunterricht hinsichtlich seines ästhetisch-gestaltenden Umgangs mit Schrift behandelt. Durch den spielerischen und experimentellen Umgang mit unterschiedlichen Schriften, künstlerischen Techniken, Schreib- und Trägermaterialien entwickeln die Schülerinnen und Schüler individuelle Typografien. Beim kreativen künstlerischen Arbeiten mit Buchstaben und Wörtern wird eine eigenständige Dimension des Erlebens und des Reflektierens von Schrift ermöglicht.

Collage

Collage ist gezieltes Suchen, Sammeln, Auswählen und Herauslösen geeigneter Materialien aus einem vorgefundenen Kontext, um sie dann in einen neuen Sinnzusammenhang einzubinden. Bei diesem Gestaltungsverfahren sind umrissgerechtes Ausschneiden, exaktes Zusammenfügen, spielerisch-probierendes Handhaben des Materials, variierendes Kombinieren und Verändern wichtige Techniken, die nicht isoliert im Mittelpunkt des Unterrichts stehen sollen. Vielmehr kommt der beabsichtigten bildnerischen Aussage die eigentliche inhaltliche Bedeutung zu, die durch Zufall oder durch Experimentieren eine neue visuelle Ordnung erfährt. Das Aussageprinzip der Collage ermöglicht durch phantasievolles Anordnen der Bildelemente nicht nur eine Auseinandersetzung mit aktuellen Informationen der Medien (Werbung, Film, Fotografie, etc.), sondern auch mit Werken der bildenden Kunst aus diesem Bereich (Braque, Ernst, Schwitters, Heartfield, etc.).

Montage/Assemblage

Unter Montage und Assemblage werden allgemein jene dreidimensionalen Kunstwerke zusammengefasst, bei denen Gegenstände, Abfälle oder triviale Fundstücke kombiniert werden. Die Elemente der Assemblage werden entweder auf Bildtafeln aufgebracht oder als eigenständige Materialreliefs bzw. Objekte gestaltet. Montage und Assemblage interpretieren das Verständnis von Perspektive und Tiefenraum neu: Vorder- und Seitenansichten müssen neben einem bildlogischen auch einem ästhetischen Zusammenhang gehorchen. Das Sammeln ist die grundlegende Tätigkeit für Montage und Assemblage. Durch Sammeln, schnelles Erfassen und Arrangieren von gesehenen Inhalten und Strukturen wird der Transformationsprozess von Alltagsgegenständen zu bildspezifischen Gestaltungselementen initiiert. Montage und Assemblage bedeutet, durch Materialdeutung und Verfremdung Gewohntes und für zusammenhängend Gehaltenes in neuartige und ungewohnte Beziehung zu bringen. Das bedeutet für Kinder und Jugendliche nicht nur, aus ihren Sehgewohnheiten herausgerissen, sondern auch von damit verbundenen Haltungen und Werteinstellungen weggeführt und für Neues sensibilisiert zu werden. Die direkte Montage der Gegenstände ermöglicht es, agierend und rezipierend zu gestalten, unabhängig von Klischees mimetischer Darstellung.

Plastisches Gestalten/Objekte/Installation

Die fachliche Qualifikation Plastisches Gestalten umfasst das dreidimensionale Formen und Bauen durch additive oder subtraktive Arbeitstechniken. Das haptische Moment ermöglicht es den Kindern und Jugendlichen, bei der Anwendung unterschiedlichster Techniken und Materialien Erfahrungen zu sammeln, die sich von der Flächenkunst stark unterscheiden. An den verwendeten Materialien mit ihren spezifischen Eigenschaften (Gewicht, Härte, Struktur, etc.) orientieren sich die Arbeitstechniken und die Wahl der geeigneten Werkzeuge. Leicht formbare Stoffe (z.B. Ton, Gips, Pappmachee, Textilien, etc.) können durch abtragende oder aufbauende Verfahren bearbeitet werden. Hierbei ist es den Schülerinnen und Schülern möglich, vor allem ihre sinnlich-haptischen Bedürfnisse auszuleben. Feste Stoffe (z.B. Holz, Stein, Metall, etc.) hingegen regen überwiegend die konstruktiven Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler an. Für die Kinder und Jugendlichen ergeben sich zu den oben genannten Aspekten plastischen Gestaltens vielfältige experimentelle und planerische Möglichkeiten. Das Arbeiten in Gruppen ist naheliegend und fördert bei der Ideenfindung und Realisation Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit.

Design/Modellbau-Architektur

Gebrauchsgegenstände des Alltags und gebaute Umwelt werden kritischer Betrachtung nach Geschichte, Entwicklung, Funktion und Nutzen, Gestaltung (Material, Form und Farbe) und Wirkung unterzogen. In individuellen Entwürfen und deren praktischer Umsetzung werden Prozesse nachvollzogen, die über die Funktionalität hinaus Gestaltungskriterien nach sich ziehen.

Darstellendes Spiel/Aktion/Performance

In diesem Bereich der ästhetischen Erziehung wird der ganze Körper als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel eingesetzt. Die in Pubertät und Adoleszenz einsetzende Zurückhaltung, sich auch als körperbezogene Person zu präsentieren, kann im Schatten- und Maskenspiel produktiv gewendet werden. In der Auseinandersetzung mit Kunstwerken – aber nicht nur dort – können Formen darstellenden Spiels zur Verlebendigung beitragen. Im Mittelpunkt dieser fachlichen Qualifikation steht keinesfalls die „aufführungsgerechte Darstellung“, sondern vor allem die aktive körperbezogene Auseinandersetzung mit Szenen und Situationen aus der Alltagswelt der Kinder und Jugendlichen.

Foto/Film/Video

Den traditionellen visuellen Massenmedien kommt deshalb enorme Bedeutung zu, da sie im Verbund mit den digitalen Bearbeitungsmöglichkeiten einen besonderen Einfluss auf die Sehgewohnheiten und das Freizeitverhalten der Schülerinnen und Schüler haben. Um den Schülerinnen und Schülern ein Verständnis für diese Medien und deren Gestaltungsmittel zu ermöglichen, müssen sie sowohl den sachgerechten Umgang mit der Technik (Kamera) als auch die bewusste Einflussnahme auf die Bildsprache (Einstellungen, Motivwahl, Schnitt, Vertonung, etc.) erlernen. Dabei sollen sie sich die verschiedenen technischen Möglichkeiten durch subjektive Eingriffe in Technik, Bildwahl, -gestaltung und -präsentation zu Nutze machen, um die Erfahrung machen zu können, persönlich die abgebildete Realität zu verändern. Desgleichen gilt es, kritische Verfahren zur Reflexion im Hinblick auf medienspezifische Besonderheiten wie Manipulation und Illusion einzuüben. Dazu können beispielsweise aktuelle Produkte aus den Bereichen der Werbung, Fernsehserien oder Musikclips herangezogen werden.

Digitale Bildgenerierung/Bildgestaltung/Bildbearbeitung/Internetarbeit

Digitale Bildgenerierung muss zukünftig als Methode selbstständiger Erkundung im Rahmen computergestützter ästhetischer Praxis eingesetzt werden. Aktuelle Bildbearbeitungsprogramme eröffnen neue Qualifikationsmöglichkeiten im Hinblick auf die Fähigkeit, visuelle Botschaften herzustellen und zu interpretieren. Bildverwandlung als ein Element der Bildanalyse ermöglicht neue ästhetische, kognitive und sinnliche Erfahrungen sowohl mit neuen Medienbildern als auch mit konventionellen Kunstbildern. Der Einsatz aktueller Software beinhaltet die Arbeit mit elektronischen Varianten klassischer Maltechniken, Verformungen, Montage, Retusche bis hin zum digitalen Fotolabor und der 3-D-Animation. Gerade auch die eingeschränkte Flexibilität der Bildgestaltungsmöglichkeiten, die eine Software bietet, sensibilisiert die Schülerinnen und Schüler für ein Leben zwischen leibhafter Dingwelt und Cyberspace.

Umgang mit Kunst

In allen Themenbereichen sollen Bezüge zu Kunstwerken und anderen ästhetischen Gestaltungen direkt hergestellt werden, um den kulturellen Kontext sinnlich präsent zu machen. In der Regel sollte die Auseinandersetzung mit Kunst immer in Verbindung zur eigenen ästhetischen Praxis der Schüle-

rinnen und Schüler stehen, so dass sie zum Inhalt und zu den spezifischen künstlerischen Mitteln einen eigenen Bezug herstellen und Sachverstand entwickeln können. Kunstwerke sollten so ausgewählt werden, dass den Schülerinnen und Schülern erste Einsichten in unterschiedliche Ausdrucksformen ermöglicht werden; dabei sollen sie in Ansätzen einen Sinn entwickeln lernen für typische, zeitgeschichtlich gebundene Ausdrucksformen (Zeitstile), die die Ausdrucksweise einzelner Künstler oder Künstlergruppen geprägt haben oder prägen. Im Umgang mit Kunstwerken und den anderen Erscheinungsweisen visuell-ästhetischer Kultur müssen unterschiedliche Ebenen des Zugangs und der Auseinandersetzung berücksichtigt werden: Ästhetisch-praktische Herangehensweisen erleichtern den Zugang zu Kunstwerken, der reflexive und kunsthistorisch erweiterte Umgang muss mit steigender Jahrgangsstufe intensiviert werden. Einfühlung und Spontaneität einerseits und Reflexion und Distanz andererseits müssen von Beginn der Jahrgangsstufe 5/6 an als wechselseitig sich bedingende und ergänzende Verhaltensweisen im Unterricht zur Geltung kommen.

3. Umgang mit dem Lehrplan

Aufbauend auf dem Rahmenplan Grundschule und im Sinne eines Spiralcurriculums sind die sieben Themenbereiche so gewählt, dass Bezüge zu den Erfahrungs- und Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen Anknüpfungspunkte für Unterricht im Fach Kunst bieten. Zugleich sollen Beispiele historischer, moderner und aktueller Kunst thematisiert werden können.

Die angegebenen **Themenbereiche** sind bezogen auf die Jahrgangsstufen verbindlich. Unter **Stichworten** wird eine Auswahl empfohlen, die je nach schulischen Rahmenbedingungen Variationen des jeweiligen Themenbereichs zulassen. Die aufgeführten **fachlichen Qualifikationen** sind als Mittel zur inhaltlichen Auseinandersetzung mit den Themenbereichen und nicht als isolierte Übung und Erprobung von Gestaltungstechniken zu verstehen. In diesem Sinne stellt die vorgegebene Kombination von fachlichen Qualifikationen und Themenbereichen eine Empfehlung dar. Die inhaltlich an den Themenbereichen orientierten fachlichen Qualifikationen bilden wiederum die Basis für die Formulierung der **Abschluss- bzw. Übergangprofile**.

Den Themenbereichen zugeordnete **fakultative Inhalte** zeigen Möglichkeiten der Ergänzung, Verstärkung und Variation auf. In jedem Themenbereich soll der Umgang mit entsprechenden Kunstwerken stattfinden. Dies erfordert eine **beständige Aktualisierung** der empfohlenen Auswahl. Zuordnungen von fachlichen Qualifikationen und Themenbereichen sind der folgenden **Matrix** zu entnehmen.

Lehrplanmatrix Kunst

Themenbereiche	Selbstdarstellung	Phantastische Objekte	Räumliche Darstellungen	Design und Alltagskultur	Bilderwelten und Bilderfluten	Der menschliche Körper und seine Ausdrucksformen
Fachliche Qualifikation						
Zeichnen						
Malen						
Drucken/Schreiben/Schrift						
Collage						
Montage/Assemblage						
Plastisches Gestalten/Objekte/Installation						
Szenisches Spiel/Aktion/Performance						
Foto/Film/Video						
Digitale Bildgenerierung/Internet						
Umgang mit Kunst						

Teil B Unterrichtspraktischer Teil**Übersicht der verbindlichen Themen**

Lfd. Nr.	Verbindliche Unterrichtsthemen	Stundenansatz
5.1	Selbstdarstellung	12
5.2	Phantastische Objekte	8
5.3	Räumliche Darstellung	8
5.4	Alltagskultur und Design	8
5.5	Bilderwelten und Bilderfluten	8
5.6	Der menschliche Körper und seine Ausdrucksformen	8
7.1	Selbstdarstellung	8
7.2	Phantastische Objekte	8
7.3	Räumliche Darstellung	8
7.4	Alltagskultur und Design	12
7.5	Bilderwelten und Bilderfluten	12
7.6	Der menschliche Körper und seine Ausdrucksformen	8
9.1	Selbstdarstellung	12
9.2	Phantastische Objekte	10
9.3	Räumliche Darstellung	12
9.4	Alltagskultur und Design	12
9.5	Bilderwelten und Bilderfluten	12
9.6	Der menschliche Körper und seine Ausdrucksformen	8

Die Jahrgangsstufe 5

5.1

Selbstdarstellung

Std.: 12

Begründung:

Durch den ästhetischen Umgang mit dem eigenen Abbild Selbstwahrnehmung, Selbsterfahrung und Selbstbegegnung ermöglichen. Den Bedeutungscharakter von Dingen und Werten für die eigene Person erkennen und reflektieren.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Selbstbildnis/Selbstvorstellung:

Ästhetische Präsentation persönlicher Interessen, Gefühle, Vorstellungen und Beziehungen

Liebingsdinge
Idole
Vorlieben
Abneigungen
Individuelle Biographie
Stimmungen
Emotionen

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Kombination individueller und interaktiver Ausdrucksformen

Musik, Tanz, Pantomime, Sketch, Lyrik, Cross Culture

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Malen: Malen nach Musik, Farbfeldmalerei, Action painting

Collage: Anordnen und Aufbringen ausgewählter Abbildungen und Texte

Darstellendes Spiel: Stegreifspiel, Stimmungen und Gefühle darstellen

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Picasso, Schwitters, Vautier, Cage u.a.

Querverweise:

Deutsch 5.3

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis

5.2

Phantastische Objekte

Std.: 8

Begründung:

Zur Entwicklung fantasiegeleiteter Ausdrucksweisen werden in experimenteller Auseinandersetzung dreidimensionale Objekte als Kommunikationsanlass gestaltet.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Kombination und Verfremdung von Lebe- und Fantasiewesen:

Auswahl eines Lebe- und/oder Fantasiewesens

Zeichnerisches Erkunden von Ideen

Materialauswahl/Bezüge zur Darstellungsabsicht

Zeichnen von Zuständen und Bewegungen

Adäquate Materialbearbeitung

Präsentation und Dokumentation

Umgang mit Werkzeugen und Materialien

Ausstellungsvorbereitung, -durchführung und -nachbereitung

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Kuriositätenkabinett

Herstellen, Arrangieren und Präsentieren von fantastischen Kleinplastiken

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:**Zeichnen:** Anfertigen von Ideenskizzen**Plastisches Gestalten:** Umgang mit subtraktiven und/oder additiven Verfahren im dreidimensionalen Gestaltungsbereich**Assemblage/Montage:** Auswahl und Kombination verschiedener Materialien**Umgang mit Kunst:** Rezeption der Arbeiten von z.B. H. Bosch, S. Dali, M. Ernst, P. Picasso u.a.**Querverweise:**

Deutsch 5.1

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis

5.3

Räumliche Darstellung

Std.: 8

Begründung:

Schulung und Differenzierung des räumlichen Wahrnehmungs- und Vorstellungsvermögens. Kennen lernen adäquater Mittel und Methoden zur Darstellung von Körper und Raum.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Vorperspektivische Darstellungsweisen:

Illusion von Raumtiefe auf einer Bildfläche

Standlinie/Streuung/Ballung

Vermittlung von Wahrnehmungsgesetzen

Überschneidung/Überdeckung

Anwendung einfacher Mittel und Methoden der Raumdarstellung

Größenstaffelung/Transparenz

Höhenunterschiede/Größenabnahme

Herstellung von Raumbeziehungen

Raumverkürzung/Proportion

Bildaufbau/Vorder-/Mittel-/ Hintergrund

Figur- Grund- Beziehung

etc.

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Experimente mit Größenverhältnissen

s.o.

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Zeichnen: Gestaltung einfacher Bildausschnitte durch Abzeichnen

Collage: Anordnen von Bildelementen sowie Anwendung und Kombination raumschaffender Mittel

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Magritte, Seurat, altägyptische Kunst, frühmittelalterliche Buchmalerei u.a.

Querverweise:

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis

5.4

Alltagskultur und Design

Std.: 8

Begründung:

Gebrauchsgegenstände des Alltags werden kritischer Betrachtung nach ihrer Geschichte/Entwicklung, ihrer Funktion, ihres Nutzens, ihrer Gestaltung (Form, Farbe, Material) und ihrer Wirkung untersucht. In individuellen Entwürfen und deren praktischer Umsetzung werden Prozesse nachvollzogen, die über die Funktionalität eines Gebrauchsgegenstandes hinaus Gestaltungskriterien (Material-, Form- und Farbentscheidungen) nach sich ziehen.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Phantasievolle Hinführung zum Entwurf eines Gebrauchsgegenstandes:

Hinführung zum Entwurf von Gebrauchsgegenständen entsprechend ihrer Funktion

Gebrauchswert und Notwendigkeit von Alltagsgegenständen der Schülerinnen und Schüler

Kennzeichnung und Zuordnung von Funktionen

Handwerk und Serienproduktion

Farbgestaltung

Funktionalität

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Windobjekt/Drachenbau
Würfel und/oder Gesellschaftsspiele

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Zeichnen: Experimentelles Zeichnen bzgl. Form und Funktion von Alltagsgegenständen der Schülerinnen und Schüler

Malen: Farb-Form-Wirkungsvergleiche herstellen

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Collani, E. Sottsass, C. Oldenburg, P. Starck, G. Kupetz u.a.

Querverweise:**Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):**

Kulturelle Praxis

5.5

Bilderwelten und Bilderfluten

Std.: 8

Begründung:

Durch Sensibilisierung hinsichtlich des Konsums und der ästhetischen Praxis den kritischen Umgang mit der Medienwelt initiieren. Die Wirkung und Absicht visueller Botschaften erkennen und hinterfragen.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Comics/Bildergeschichten/Trickfilm:

Gestaltung und Verfremdung von Protagonisten und Tableaus bezogen auf spezifische Inhalte von Comics/Bildergeschichten

Gut-böse-Schemata/ Rollenklischees

Zusammenhänge von Einstellungsgrößen und inhaltlicher Funktion

Nahe/Totale/Detail/Amerikanische

Inhalt und Form von Bild- und Wortsprache

Sprech-, Gedankenblase / Geräuschwörter usw.

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Fotogeschichte/-roman

Austauschbarkeit von Bild und Text
Manipulationstechniken

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Zeichnen: Entwickeln und Ausarbeiten eines Handlungsverlaufs

Malen: Ausdrucksqualitäten farbigen Gestaltens bezogen auf den Inhalt

Collage: Kombination verschiedener Comicelemente bzgl. Aussage und Stofflichkeit

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Lichtenstein, Bob Kane, K. Baskas, R. Töpffer, W. Busch, Gosciny u.a.

Querverweise:

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis
Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung und
Medienerziehung

5.6

Der menschliche Körper und seine Ausdrucksformen

Std.: 8

Begründung:

Analog zum Prozess der Pubertät mittels Körpererfahrung und Körpererleben das Bewusstsein der eigenen individuellen personalen Existenz intensivieren. Den Erlebnishorizont bzgl. sozialer Rollen erweitern.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Körpersprache: Mimik im Selbstporträt

Pantomimische Präsentation von Gefühlsexpressionen wie Freude, Wut, Schreck usw.

Selbstwahrnehmung/Selbstbetrachtung

Zusammenhänge zwischen Befinden und Erscheinung von Gesichtspartien eines Menschen

Non-verbale Kommunikation

Plastische Umsetzung der Charakteristika eines Gesichtsausdrucks in Form von Masken.

Zuspitzung/Übertreibung von Gefühlszuständen und Mimik

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Karikatur

s.o.

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Zeichnen: Wahrnehmungsübungen wie *blindes* oder *modifiziertes* Konturenzeichnen, Detailstudien nach Fotografien (Fotokopien) des eigenen Gesichts

Darstellendes Spiel: Pantomimisches Spiel mit Mimik vor Publikum oder einem Spiegel

Plastisches Gestalten: Darstellung markanter Gesichtspartien in Form von Masken

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Munch, A. Rainer, Daumier, F.X. Messerschmidt u.a.

Querverweise:

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis

Die Jahrgangsstufe 7

7.1

Selbstdarstellung

Std.: 8

Begründung:

Durch den ästhetischen Umgang mit dem eigenen Abbild Selbstwahrnehmung, Selbsterfahrung und Selbstbegegnung ermöglichen, sowie den Bedeutungscharakter von Dingen und Werten für die eigene Person erkennen und reflektieren.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Idole und Fetische:

Verdinglichung persönlicher Neigungen und Vorlieben durch entsprechende Attribute

Bezüge zu anderen Kulturen
Katchinas
Talismane
Fetische Totems

Kritische Reflexion von Idolen und Fetischen

Mode, Frisuren, Schminke, Schmuck

Selbstverwandlung/Metamorphose

Traum- /Wunschvorstellungen

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Plastisches Gestalten: Modellieren symbolischer und emotional besetzter Gegenstände

Darstellendes Spiel: Inszenieren der eigenen Person

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Picasso, Beuys, Segal, Hanson u.a.

Querverweise:

Sozialkunde 7.4
Deutsch 7.3

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis

7.2

Phantastische Objekte

Std.: 8

Begründung:

Zur Entwicklung fantasiegeleiteter Ausdrucksweisen werden in experimenteller Auseinandersetzung dreidimensionale Objekte als Kommunikationsanlass gestaltet.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Entwicklung und Konstruktion von fantastischen Maschinen und Alltagsgegenständen:

Absicht und Ausführung

Ideensammeln

Planen und gemeinsam Gestalten

Konzeptentwicklung

Gezieltes Sammeln der Baumaterialien

Präsentation und Dokumentation

Umgang mit Material und verschiedenem

Werkzeug

Aufbau der Objekte in der Schulöffentlichkeit

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Interaktive Klangobjekte

Materialerkundung und Kombination

hinsichtlich beabsichtigter Klangwirkungen

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Zeichnen: Anfertigen von einfachen Ideen-, Zustands- und Konstruktionsskizzen

Malen: Bemalen hinsichtlich beabsichtigter Wirkungen

Plastisches Gestalten: Herstellung phantastischer Maschinen und kinetischer Objekte

Assemblage/Montage: Kombination heterogener Materialien

Film/Video: Bausteine zur Präsentation und Dokumentation erstellen

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. J. Tinguely, P. Klee, Man Ray u.a.

Querverweise:**Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):**

Kulturelle Praxis

7.3

Räumliche Darstellung

Std.: 8

Begründung:

Schulung und Differenzierung des räumlichen Wahrnehmungs- und Vorstellungsvermögens. Kennen lernen adäquater Mittel und Methoden zur Darstellung von Körper und Raum.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Erzeugung von Raumillusion:

Parallelprojektion

Wirkungsanalyse der verschiedenen Verfahren der Raumillusion

Isometrie

Entwicklung/Variation einfacher geometrischer Grundkörper

Kavalierperspektive

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Blickführung

Durch-, Ein-, Ausblicke

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:**Zeichnen:** Sach- und Naturstudien bezüglich Linie, Fläche, Raum**Malen:** Farbabstufungen und Modellieren mit Farbe**Digitale Bildbearbeitung:** Zeichnen und Variieren einfacher Grundkörper**Umgang mit Kunst:** Rezeption der Arbeiten von z.B. Giotto, Dürer, de Chirico, Escher, Klapheck u.a.**Querverweise:**

Biologie 7.1

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis
Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung und
Medienerziehung

7.4

Alltagskultur und Design

Std.: 12

Begründung:

Gebrauchsgegenstände des Alltags werden kritischer Betrachtung nach ihrer Geschichte/Entwicklung, ihrer Funktion, ihres Nutzens, ihrer Gestaltung (Form, Farbe, Material) und ihrer Wirkung untersucht. In individuellen Entwürfen und deren praktischer Umsetzung werden Prozesse nachvollzogen, die über die Funktionalität eines Gebrauchsgegenstandes hinaus Gestaltungskriterien (Material-, Form- und Farbentscheidungen) nach sich ziehen.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Kritische Reflexion von Lieblingsprodukten:

Markenzeichen/Verbraucherverhalten /Werbung

Selbstwertgefühl
Image

Genese von Markenprodukten

Historie von z.B. Coca Cola, Levi's Jeans u.a.

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Verpackung, Massenproduktion

Funktionalität/Individualität/Materialvielfalt

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:**Zeichnen:** Entwerfen von z.B. Druckvorlagen, Emblemen, Logos**Malen:** Farbliche Gestaltung**Drucken:** Herstellen von Druckstöcken, Erproben von Druckverfahren**Plastisches Gestalten:** Gebrauchskeramiken herstellen und gestalten**Umgang mit Kunst:** Rezeption der Arbeiten von z.B. Shaker, Firma BRAUN, D. Rams, Alessi u.a.**Querverweise:**

Sozialkunde 7.5

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis

7.5

Bilderwelten und Bilderfluten

Std.: 12

Begründung:

Durch Sensibilisierung hinsichtlich des Konsums und der ästhetischen Praxis den kritischen Umgang mit der Medienwelt initiieren. Die Wirkung und Absicht visueller Botschaften erkennen und hinterfragen.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Foto/Video:

Zusammenhänge bzgl. inhaltlicher und formaler Gestaltung von Fotos/Standbildern/Sequenzen erarbeiten

Protagonisten, Kulisse/Hintergrund, Traumbilder, surreale Szenarien

Erprobung fotografischer und filmischer Mittel

Perspektive, Ausschnitt, Bewegung, Schnitt, Zoom, Ton/Musik usw.

Auseinandersetzung mit Produktions- und Wirkungsweisen der Medien Foto/Video

Werbespots, Musikclips, Soapoperas, Werbe-/Modelfotografie

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Videospiele

Leben in Parallelwelten

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Zeichnen: Visuelle Eindrücke mittels analoger Bildbetrachtung thematisieren

Malerei: Entwürfe zu Kulissen, Bildfolgen oder Szenerien gestalten

Foto/Video: Kombinationen und Experimente mit fotografischen und filmischen Mitteln; eigene Bild-/Videsequenzen entwickeln und produzieren

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Piranesi, Warhol, Bill Viola, M. Megert u.a.

Querverweise:

Physik 7.1
Biologie 7.1

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis
Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung und
Medienerziehung

7.6

Der menschliche Körper und seine Ausdrucksformen

Std.: 8

Begründung:

Analog zum Prozess der Pubertät mittels Körpererfahrung und Körpererleben das Bewusstsein der eigenen individuellen personalen Existenz intensivieren. Den Erlebnishorizont bzgl. sozialer Rollen erweitern.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Körpersprache: Kommunikations-/ Interaktionsrituale

Darstellendes Spiel zu Bewegungsabläufen und Körperhaltungen bei Verhalten in sozialen Gruppen

Selbstwahrnehmung/Selbstbetrachtung

Zusammenhänge zwischen Konventionen, Interaktionsritualen und Sozialstatus

Polarität von Nähe und Distanz

Plastisches Gestalten und Arrangieren von Figurengruppen

Kombination von mimischer und gestischer Körpersprache sowie Bewegung in der Plastik

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Körpervorfremdung/-verletzung

Negation von Konventionen und Sozialstatus durch Körperbemalung, Tattoos usw.

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Darstellendes Spiel: Verhalten in sozialen Gruppen und exemplarische Bewegungsabläufe

Plastisches Gestalten: Nachstellen und Experimentieren mit Bewegungsabläufen mit biegsamen Handmodellen, Arrangements von mehreren Handmodellen, Modellieren der Modelle, Rauminstallation/Environments mit Plastiken

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. A. Giacometti, G. Segal, M. Abakanowicz u.a.

Querverweise:

Sozialkunde 7.1; 7.2; 7.4
Deutsch 7.3

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis
Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung und
Medienerziehung

Die Jahrgangsstufe 9

9.1	Selbstdarstellung	Std.: 12
-----	--------------------------	----------

Begründung:

Durch den ästhetischen Umgang mit dem eigenen Abbild Selbstwahrnehmung, Selbsterfahrung und Selbstbegegnung ermöglichen. Den Bedeutungscharakter von Dingen und Werten für die eigene Person erkennen und reflektieren.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Verfremdung/Verschlüsselung eigener Vorlieben und Emotionen:

Distanzierte Selbstbetrachtung

Übertreibung

Veränderung von Vorlagen/Darstellungen

Zuspitzung

Verwandlung

Analyse öffentlicher Selbstdarstellung

Verfremdung / Übermalung

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Gestaltung einer Website

Eigenes Lay-Out, eigene Symbole

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Zeichnen: Karikatur, Verfremdung, Verzerrung

Malen: Metamorphose von Lieblingsdingen

Fotografie: Selbstporträt, Fotomontage, Fotosequenz

Digitale Bildbearbeitung: Website-Gestaltung

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Daumier, Toulouse-Lautrec, G. Grosz, Dix, Neusüß, A. Rainer u.a.

Querverweise:

Sozialkunde 9.3
Deutsch 9.3
Geschichte 9.4

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis
Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung und
Medienerziehung
Rechtserziehung

9.2

Phantastische Objekte

Std.: 10

Begründung:

Zur Entwicklung fantasiegeleiteter Ausdrucksweisen werden in experimenteller Auseinandersetzung dreidimensionale Objekte als Kommunikationsanlass gestaltet.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Visualisierung abstrakter Begriffe als Plastiken:

Emotionen

Adäquater Materialumgang
Werkskizzen

Bewegung

Konstruktion
Werkadäquate Materialauswahl

Licht etc.

Materialbearbeitung
Präsentation/Dokumentation**Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:**

Stichworte:

Herstellung kinetischer Objekte

s.o.

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:**Zeichnen:** Anfertigen von Ideen- und Konstruktionsskizzen**Plastisches Gestalten:** Umgang und Kombination mit verschiedenen plastischen Materialien**Malen:** differenzierte Gestaltung von Oberflächen**Umgang mit Kunst:** Rezeption der Arbeiten von z.B. N. de St. Phalle, A. Calder, Claus. Bury, H. Mack u.a.**Querverweise:**

Deutsch 9.1

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis

9.3

Räumliche Darstellung

Std.: 12

Begründung:

Schulung und Differenzierung des räumlichen Wahrnehmungs- und Vorstellungsvermögens. Kennen lernen adäquater Mittel und Methoden zur Darstellung von Körper und Raum.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Konstruierte Räumlichkeit:

Luft- und Farbperspektive

Farbmodellierung

Zentralperspektive

Tiefenwirkung

Übereckperspektive

Körperhaftigkeit

Frosch- u. Vogelperspektive

Raumlinien

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Optische Täuschungen

Falsche Perspektiven

Unmögliche Räume/Figuren

Spiegelungen

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Zeichnen: Konstruieren, Rasterübungen, Verzerrungen/stürzende Linien, Schraffieren und Schattieren

Malen: Volumenbildung; Licht und Schatten, Glanzlichter, Verblauung, Unschärfe

Fotografie: Licht und Schatten, Verzerrung, Scharf-unscharf-Wirkungen

Digitale Bildbearbeitung: Umgang mit computerunterstützten Zeichenprogrammen

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Brunelleschi, Crivelli, Hogarth, Monet, Balla, G. Richter u.a.

Querverweise:

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis

9.4

Alltagskultur und Design

Std.: 12

Begründung:

Gebrauchsgegenstände des Alltags werden kritischer Betrachtung nach ihrer Geschichte/Entwicklung, ihrer Funktion, ihres Nutzens, ihrer Gestaltung (Form, Farbe, Material) und ihrer Wirkung untersucht. In individuellen Entwürfen und deren praktischer Umsetzung werden Prozesse nachvollzogen, die über die Funktionalität eines Gebrauchsgegenstandes hinaus Gestaltungskriterien (Material-, Form- und Farbentscheidungen) nach sich ziehen.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Planung, Entwurf und Realisierung eines Gebrauchsgegenstandes:

Vertiefende Auseinandersetzung mit der Produktsprache

Funktionalität

Ergonomie

Umweltfaktoren

Lichtdesign

Formerweiterung und -reduzierung

Zusatznutzen

Designgeschichte von Möbeln

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Raumgestaltung/Innenarchitektur
CAD-Bildbearbeitung und Lay-Out

Dreidimensionale Computeranimation

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Zeichnen: Detailstudien; perspektivisches und plastisches Darstellen

Plastisches Gestalten: Umsetzung der Entwürfe in der Dreidimensionalität

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. Jugendstil, Bauhaus, skandinavische Wohnkultur, Shaker, Firma BRAUN, D. Rams, Alessi u.a.

Querverweise:

Sozialkunde 9.3
Geschichte 9.4

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis
Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung und
Medienerziehung

9.5

Bilderwelten und Bilderfluten

Std.: 12

Begründung:

Durch Sensibilisierung hinsichtlich des Konsums und der ästhetischen Praxis den kritischen Umgang mit der Medienwelt initiieren. Die Wirkung und Absicht visueller Botschaften erkennen und hinterfragen.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Digitale Bilderwelten/Cyberspace:

Erprobung elektronischer Varianten der klassischen Maltechniken

Klonen bzgl. Malmittel, -stile, -techniken

Kompositions- und Farbanalyse

Linienauszüge, Schwarz/Weiß-Auszüge/
Variationen

Klonen/Objektmontage

Morphing, Fotomontage, Übermalen,
Verformen

Reflexion über das Verhältnis von Abbild und Authentizität /Realität

Retusche, Fotomontage, Computeranimation

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Digitale Bildgenerierung: Experimente mit bildnerischen Mitteln mit Hilfe von Mal- und Grafikprogrammen; Umgestaltung von Kunstwerken bzgl. Aussage und Wirkung; Kompositionsexperimente mit freigestellten Bildobjekten; Gegenüberstellen klassischer und digitaler Mal- und Übermaltechniken; Bildstrukturen am PC erkunden; Gestaltung von Websites

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. R. Hamilton, D. Huber, T. Oursler u.a.

Querverweise:

Deutsch 9.2; 9.3
Sozialkunde 9.3; 9.4

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung und
Medienerziehung
Kulturelle Praxis

9.6

Der menschliche Körper und seine Ausdrucksformen

Std.: 8

Begründung:

Analog zum Prozess der Pubertät mittels Körpererfahrung und Körpererleben das Bewusstsein der eigenen individuellen personalen Existenz intensivieren. Den Erlebnishorizont bzgl. sozialer Rollen erweitern.

Verbindliche Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Klonen:

Verformung und Übermalung von Darstellungen des menschlichen Körpers

Bildanalyse mittels Bildverwandlung

Einarbeiten in Bildbearbeitungsprogramme und entsprechende Experimente mit vorhandenem Bildmaterial

Herstellung und Interpretation visueller Botschaften

Auseinandersetzung mit Wahrheitsgehalt und Manipulationsmöglichkeiten visueller Medien

Digitales Fotolabor

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Stichworte:

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler/Hinweise und Erläuterungen:

Digitale Bildbearbeitung: Kombination von Illustriertenfotos und Porträts mittels Fotomontage; Verformung/Morphing oder Mutationen mittels Computeranimation; surrealistische Arbeiten mittels Montage und Retusche; Simulation des eigenen Aussehens in verschiedenen Lebensaltern

Umgang mit Kunst: Rezeption der Arbeiten von z.B. S. Shermann, Brodewolf, B. Nauman, Bill Viola u.a.

Querverweise:

Berücksichtigung von Aufgabengebieten (§ 6 Abs. 4 HSchG):

Kulturelle Praxis
 Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung und
 Medienerziehung

2. Abschlussprofil der Jahrgangsstufe 10

Voraussetzung und Grundlage für einen erfolgreichen Abschluss im Fach Kunst sind die nachfolgenden in der Sekundarstufe I erworbenen Qualifikationen und Kenntnisse.

Zeichnen

Schülerinnen und Schüler sind fähig, Raumillusion perspektivisch darzustellen und Plastizität in Sach- und Naturstudien zu erreichen. Sie sind in der Lage, Ursachen für dreidimensionale Wirkungsweisen zu beschreiben und zu analysieren.

Malen

Schülerinnen und Schüler sind fähig, farbliche Ausdrucksqualitäten, Wirkungszusammenhänge und Kompositionsmerkmale praktisch anzuwenden und im Umgang mit Kunst in Ansätzen zu reflektieren.

Drucken/Schreiben/Schrift

Schülerinnen und Schüler sind fähig, handwerkliche Druckverfahren adäquat zu gestalten, durchzuführen und zu reflektieren. Sie sind fähig, Schrift und Schriftformen aufgabenbezogen differenziert einzusetzen und typographische Aufgaben auch am Computer zu lösen.

Collage

Schülerinnen und Schüler sind fähig, durch Produktion und Reflexion die Gestaltungsmöglichkeiten der Collage in verschiedenen Themenbereichen des Faches Kunst anzuwenden. Sie sind in der Lage, sowohl durch gezielte Vorgehensweisen als auch durch Zufallsverfahren einen neuen inhaltlichen Kontext herzustellen und zu beschreiben.

Montage/Assemblage

Schülerinnen und Schüler sind fähig, alltägliche Materialien, Gegenstände und Fundstücke durch adäquate Verarbeitungsweisen zu kombinieren, um durch Materialdeutung und Verfremdung diese in neue Gestaltungszusammenhänge zu bringen. Sie sind in der Lage, Veränderungen der Deutungs- und Sehgewohnheiten zu benennen und zu reflektieren.

Plastisches Gestalten/Objekte/Installation

Schülerinnen und Schüler sind fähig, Plastiken, Objekte und Installationen hinsichtlich ihrer Gestaltung und Wirkung zu untersuchen und eigene Konzeptionen zu entwickeln und praktisch umzusetzen. Sie sind in der Lage, additive und subtraktive Verfahren anzuwenden und zu reflektieren.

Design/Architektur

Schülerinnen und Schüler sind fähig, über dreidimensionale Kunstwerke und Alltagsgegenstände bezüglich Form, Funktion und Vermarktung zu reflektieren sowie eigene Entwürfe zu gestalten.

Szenisches Spiel/Aktion/Performance

Schülerinnen und Schüler sind fähig, den eigenen Körper und seine Ausdrucksmöglichkeiten durch Darstellung und Spiel zu erproben, sich eigener Inszenierungen folgend zu artikulieren sowie diese zu variieren und zu reflektieren.

Foto/Film/Video

Schülerinnen und Schüler sind fähig, wesentliche fotografische und filmische Gestaltungsmittel sowie bildsprachliche Elemente anzuwenden und zu reflektieren. Sie sind in der Lage, medienspezifische Produkte und deren Aussagekraft zu hinterfragen.

Digitale Bildgenerierung/Internet

Schülerinnen und Schüler sind fähig, Möglichkeiten der digitalen Bildgenerierung zur Herstellung visueller Botschaften zu nutzen. Sie sind fähig, sich mit den Bereichen elektronischer Bildhervorbringung, Bildbe- und -verarbeitung kritisch auseinander zu setzen.

Umgang mit Kunst

Schülerinnen und Schüler sind fähig, sich auch an außerschulischen Lernorten produktiv und reflexiv mit Kunst auseinander zu setzen, Verfahren der Werkanalyse anzuwenden, Werkbestandteile zu versprachlichen und Bezüge zur Kunstgeschichte herzustellen.