

Schulinternes Fachcurriculum Kunst der GGS Tellingstedt

*auf Basis der Fachanforderungen Kunst für Allgemein bildende Schulen,
Sekundarstufe I, des Landes Schleswig-Holstein vom Juli 2015¹*

erstellt im September 2023

¹ Fachanforderungen Kunst – Allgemein bildende Schulen, Sekundarstufe I, Hrsg.: Ministerium für Schule und Bildung des Landes Schleswig-Holstein, Kiel 2015

1. Allgemeiner Teil

Kunstunterricht orientiert sich grundsätzlich an Fragestellungen und Problemen, soll aber zugleich eine möglichst große Vielfalt von Formen, Verfahren und Inhalten berücksichtigen. Themen beziehen sich auf die Auseinandersetzung mit den Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens und berücksichtigen die neun Arbeitsfelder und acht Kompetenzbereiche des Faches.

Verbindliche Themen sind nicht vorgeschrieben, anzustreben ist aber eine sinnvolle Vielfalt, die zum Verständnis wahrnehmungsbezogener und künstlerischer Phänomene der Vergangenheit und Gegenwart beiträgt. Kontextgebunden werden Werke einzelner Künstlerinnen und Künstler integriert.

Über alle Jahrgangsstufen hinweg ist die Behandlung aller neun Arbeitsfelder in ausgewogenem Verhältnis verbindlich. Das Arbeitsfeld Zeichnen ist verbindlich in allen Jahrgangsstufen zu berücksichtigen. Zeichnen kann in andere Arbeitsfelder integriert werden. Die Übergänge zwischen den insgesamt neun Arbeitsfeldern sind fließend.

Unterrichtsthemen, Aufgaben und Übungen sollen immer möglichst mehrere Arbeitsfelder gleichzeitig berühren.

Die Beachtung der Fachsprache ist auch für den Kunstunterricht entscheidend. Es wird Wert gelegt auf die Festlegung einer einheitlichen Verwendung von Bezeichnungen und Fachbegriffen.

Gut strukturierter Kunstunterricht gestaltet sich immer nach den drei Phasen Einführung, Arbeitsphase und Reflexion. Die Dimension Reflexion ist fester Bestandteil sowohl der schwerpunktmäßig produktions- als auch der rezeptionsorientierten Unterrichtsphasen.

2. Lerninhalte

Im Folgenden sind die einzelnen Lerninhalte bezogen auf die jeweiligen Klassenstufen mit den Kompetenzbereichen und den dazugehörigen Arbeitsfeldern dargestellt.

Die angeführten Inhalte beschreiben die Themenfelder nicht umfassend und vollständig, sondern verstehen sich als Leitlinien für die Wahl unterrichtlicher Inhalte.

Bedingt durch etwaige jährliche Änderungen im jeweiligen Schuljahr – nicht in allen Klassenstufen wird das Fach Kunst an der GGS Tellingstedt wiederkehrend unterrichtet – kann nicht jedes Arbeitsfeld mit den dazugehörigen Kompetenzbereichen abgedeckt werden. Aufgrund der Situation können Inhalte wegfallen bzw. in anderen Jahrgängen (wieder) aufgegriffen werden.

Angepasst an die jeweilige Klassensituation wird genügend Raum gelassen zum Fördern und Fordern. Differenzierungsmaßnahmen für alle Schülerinnen und Schüler mit Bedarf an besonderer Unterstützung oder mit besonderer Begabung ist durch Unterstützung bzw. Zusatz- und Erweiterungsaufgaben gegeben.

Klassenstufe 5 und 6

Kompetenzbereiche	Arbeitsfeld	Inhalte	Beispielhafte Aufgabenformate
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnen	○ Aktive Wahrnehmung und Beobachtung ○ Zeichnerische Techniken	Selbstportraits Zeichenübungen Bildgeschichten, Comics Graffiti-Schriften Strukturen und Muster mit Fineliner Zeichnen in/ nach der Natur Stillleben aus der Federtasche
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Grafik	○ Schrift als Ausdrucksträger und typografische Gestaltungsmöglichkeit in einfachen Layout-zusammenhängen spielerisch erproben ○ Einfache Hochdruckverfahren, grafische Zwischenverfahren erproben	Muster, Strukturen, Schraffuren in Gruselzeichnungen, Tiere, Collagen Linol-, Material-, Stempeldruck, Monotypie
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Malerei	○ Farblehre (Farbkreis, Farbmischung, Farbkontraste, Primär-, Sekundärfarbe) ○ Malerische Technik ○ Umgang mit unterschiedlichen Farben und Werkzeugen ○ Bildbetrachtung	Farben aus Naturmaterialien herstellen Geschichten erzählen (Verbindung von Inhalt, Wirkung und Funktion)

Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Plastik und Installation	○ Körper- und Raumeigenschaften ○ Plastisch-räumliche Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen ○ Plastiken und Installationen aus Alltagsobjekten	Masken, Tonfiguren, Baumhäuser, Papierskulptur
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Performative Kunst	○ Verschiedene Ausdrucksformen	In Rollen schlüpfen, kleine „Theaterstücke“ oder Szenen aufführen Gefühle ausdrücken Entwerfen von Spielen Standbilder entwerfen
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Medienkunst	○ Fotografie, Film, Animation ○ Nutzung des PCs, Tablets ○ Werbung	„Fotos ohne Kamera“ herstellen (z.B. Malen mit Entwickler, Belichten mit einem Lichtschreiber) Fotos nachstellen Werbeplakate erstellen
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen	Architektur	○ Darstellungsformen von Architektur	Modellbau

Gestalten Verwenden			
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Produktdesign	○ Designobjekte mit verschiedener Verwendung und Funktion (Möbel-, Mode-, Food-design)	Plakate, Collagen Neue Wohnmöbel, Traumzimmer, Modezeitschriften, Lebensmittel – anders verwenden
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Kommunikationsdesign	○ Wahrnehmung von Mimik und Gestik in Wirkung und Ausdruck schulen, Funktion und Bedeutung der dargestellten Figur analysieren und interpretieren ○ Szenen aus Werbung, Politik, der Gesellschaft nachspielen	Kleine Rollenspiele

Klassenstufe 7 und 8

Kompetenzbereiche	Arbeitsfeld	Inhalte	Beispielhafte Aufgabenformate
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnen	○ Zeichnungen aus verschiedenen fachlichen Kontexten mit unterschiedlichen Anliegen und Funktionen ○ Zeichnerische Gestaltungsmittel ○ Bildnerische Erzählstrategien ○ Begriffe und Fachsprache ○ Mensch (Proportionen)	Entwurf eines Monogramms Naturstudien Zentralperspektive Federzeichnung
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Grafik	○ Grafische künstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten ○ Strategien zur Ideenfindung (Abstraktionsverfahren) ○ Kooperatives Arbeiten ○ Druckgrafische Techniken des Hochdrucks	Erproben einer Drucktechnik Hochdruck Farbgrafik: Bäume, Landschaften Frottage Federzeichnung
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Malerei	○ Ausprobieren verschiedener Malweisen ○ Begriffe und Fachsprache ○ Kunstbetrachtung ○ Selbstständiges Anwenden ○ Präsentation eigener Bilder	Landschaft im Wechsel der Jahreszeiten

Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Plastik und Installation	○ Arbeit mit sich verformenden Materialien ○ Landart ○ Begriffe und Fachsprache (Plastik, Skulptur)	Ton Pappmaché Figuren aus Draht
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Performative Kunst	○ Bewusste Wahrnehmung von Mimik und Gestik in Wirkung und Ausdruck schulen ○ Bestimmte Figuren durch mimische, gestische und ausstattungsbedingte Zeichen darstellen, erfassen und beschreiben	Kleine Szenen, Dialoge spielen Aktion und Performance Wahrnehmungsübungen
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Medienkunst	○ Digitale Technik (Fotografie, Animation, Film) ○ Verbindung von Inhalt, Wirkung und Funktion ○ Analoge und digitale Medien verschiedener Epochen ○ Manipulation durch Massenmedien, Werbe-strategien	Stop Motion Plakat Albumcover Vergleich von analogen und digitalen Fotografien Herstellung eines Videospots
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen	Architektur	○ Architektonische Gestaltungsmittel (Bezug von Körper und Raum) ○ Darstellungsformen von Architektur (Modell)	Fluchtpunktperspektivische Zeichnung Modellbau Brückenbau Wohnen

Herstellen Gestalten Verwenden		○ Architekturelemente mit unterschiedlichen Funktionen und Wirkungsabsichten	
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Produktdesign	○ Auseinandersetzung mit Objekten handwerklicher und industrieller Fertigung, mit Konsumgütern des persönlichen Gebrauchs	Alltagsgegenstände in neuen Kontext setzen, Mode, Brillen, Schuhe Fahrzeuge entwerfen Neue Produkte entwickeln (Werbung für neue gesunde Getränke) Spiele entwerfen
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Kommunikationsdesign	○ Digitale Technik (Fotografie, Animation, Film) ○ Verbindung von Inhalt, Wirkung und Funktion	Stop Motion Plakat Albumcover Schrift

Klassenstufe 9 und 10

Kompetenzbereiche	Arbeitsfeld	Inhalte	Beispielhafte Aufgabenformate
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnen	○ Erfassen von Räumlichkeit, Zeichnen nach der Natur (Perspektive) ○ Zeichnen im Entwurfkontext ○ Gliederungsaspekte für eine Bewertung finden und sinnvoll ordnen ○ Menschen (in Bewegung)	Portrait, menschliche Proportionen Innenräume Straßenansichten Stadt der Zukunft
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Grafik	○ Künstlerische Erweiterung des Umgangs mit Grafik durch experimentellen Druck ○ Formen des Umgangs mit Grafiken (Präsentation)	Materialdruck Collage Hochdruck
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Malerei	○ Bildanalyse ○ Ausgesuchte Kunstströmungen ○ Kompositionsprinzipien ○ Farbauftrag ○ Farbkontraste nach Itten	Kunstwerke vergleichen und interpretieren Eigene Werke im Stile bekannter Künstler gestalten Landschaftsmalerei als Ausdrucksträger innerer Empfindungen – am Beispiel ausgewählter Werke Caspar David Friedrichs

Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Performative Kunst/ Plastik und Installation	○ Körper, Körpersprache und Bewegung als Gestaltungsmittel ○ Künstlerische Beispiele ○ Verbindung von Inhalt, Wirkung, Funktion und Mensch ○ Plastisches und performatives Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten ○ Digitale Technik (Dokumentation) ○ Präsentationsformen	Körperskulptur Hochreliefs
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Medienkunst	○ Digitale Technik (Fotografie, Animation, Film) ○ Verbindung von Inhalt, Wirkung und Funktion	Fotografie: Rollenbilder Storyboards entwickeln Filme herstellen, analysieren und kategorisieren
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Architektur	○ Darstellungsformen von Architektur ○ Stilepochen in der Architektur ○ Bauwerke in Beziehung zu ihrer Umgebung kennen und beurteilen ○ Beispiele aus der Baukultur des Schulortes bewusst wahrnehmen und beurteilen	Gebäude entwerfen

Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Produktdesign/ Kommunikationsdesign	○ Kooperatives Arbeiten ○ Strategien zur Ideenfindung und Umsetzung ○ Layout mit Text-Bild-Beziehung/ Schriftzug / Signet- oder Logoentwicklung ○ Geeignete Techniken und Verfahren des Kommunikationsdesigns/ Produktdesigns, die zur Aufgabe, zum Thema und zur Funktion passen ○ Unterschiedliche Zeichen- und Maltechniken im gestalterischen Kontext ○ Reflexionen über eigene und fremde Entwürfe/ Produkte ○ Gliederungsaspekte für eine Bewertung finden und sinnvoll ordnen ○ Fotografie	Werbung herstellen Albumcover Buttons Bücher gestalten, binden Plakatgestaltung „Müllkunst“ Designobjekte
---	--	--	---

3. Leistungsbewertung

Formen der Überprüfung, Beurteilung und Bewertung der Leistungen sind darauf ausgerichtet, Schülerinnen und Schülern Gelegenheit zu geben, Kompetenzen, die sie erworben haben, wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen zu bestätigen.

Im Kunstunterricht werden praktische Leistungen, mündliche Leistungen und schriftliche Leistungen bewertet.

Bei der Beurteilung praktischer Leistungen wird der gesamte Erarbeitungsprozess mit bewertet: Der individuelle Weg zum Ziel, die eigene Umsetzung der Aufgabe von der Idee über Entwürfe, Studien, Konzept, Zeiteinteilung und Zielstrebigkeit der Umsetzung bis hin zum Ergebnis. In die Beurteilung des Arbeitsprozesses gehen Reflexion und Begründung der eigenen gestalterischen Entscheidungen sowie Elemente von Selbst- und Sozialkompetenz ein.

Schülerinnen und Schüler beeinflussen den Unterrichtsprozess durch mündliche Beiträge entscheidend, sie gestalten ihn mit und fördern das Lernen der Mitschülerinnen und Mitschüler. Zu bewerten sind dabei Kontinuität, Qualität und Originalität von mündlichen Beiträgen. Dazu zählen Äußerungen zu Perceptbildung, Mitarbeit im Unterrichtsgespräch, Begründungen ästhetischer Urteile, Referate sowie Berichte und Reflexionen über Partner- oder Gruppenarbeit.

Zu den schriftlichen Leistungen gehören Beschreibungen, Analysen, Deutungen und Interpretationen, Protokolle und Referate, Konzepte für gestalterische Vorhaben, Dokumentationen und Reflexionen über gestalterische Prozesse und Ergebnisse. Sie zeigen das Verständnis der Schülerinnen und Schüler für eigene Arbeiten und die der anderen.

Voraussetzung für eine Beurteilung sowie gegebenenfalls eine Leistungsbewertung ist das Beobachten von Schülerhandlungen und Ergebnissen durch die Lehrkraft. Dies geschieht vor dem Hintergrund erwarteter Kompetenzen, die sich in Form deskriptiver Kriterien formulieren lassen. Nach diesen zu Stundenbeginn besprochenen und von den Schülerinnen und Schülern bekannten Gestaltungskriterien lassen sich die Werke der Schülerinnen und Schüler zum Schluss im angemessenen Rahmen bewerten.

Grundsätzlich soll auch immer Platz für bewertungsfreie Räume und Übungsphasen im Kunstunterricht gelassen werden.