

Schulinternes Fachcurriculum Kunst Sekundarstufe 1 und 2 Gymnasium Schenefeld

Fachcurriculum Kunst (Stand Febr. 2025)

Überfachliche Kompetenzen:

Die Unterrichtsgegenstände konstituieren sich ganz wesentlich - soweit es das praktische Arbeiten betrifft - subjektiv im Machen. Dadurch vermitteln sich auch überfachliche Kompetenzen wie Selbstwirksamkeit, Selbstbehauptung und Selbstreflexion, diese im Gespräch über die praktische Arbeit. Gleiches gilt für lernmethodische und soziale Kompetenzen.

Sprachbildung:

Im Unterrichtsgespräch unterscheiden wir zwischen Alltags- und Fachsprache, üben Fachbegriffe ein und fordern dazu auf, sprachlich differenziert und konstruktiv zu eigenen Unterrichtsergebnissen und denen anderer Schülerinnen und Schüler Stellung zu nehmen.

Differenzierung:

Innerhalb der jeweiligen Aufgabenstellungen soll es einen Spielraum geben, nach eigenen Interessen und Fähigkeiten vorzugehen.

Differenzierung im Fach Kunst kann sich auf verschiedene Aspekte beziehen, die darauf abzielen, den individuellen Lernstand, die Fähigkeiten und Interessen der Schüler und Schülerinnen zu berücksichtigen: Methodische und inhaltliche Differenzierung, Differenzierung in der Reflexion, Material- und Medienwahl.

Lehr- und Lernmaterial:

Im Fach Kunst am Gymnasium Schenefeld soll zeitgemäßer Unterricht stattfinden, der Kinder und Jugendliche anspricht. Z.T. stellen wir dazu eigenes Lehr- und Anschauungsmaterial her und entwickeln es weiter. Vorgefertigtes Lehrmaterial ist vorhanden, sollte aber immer kritisch hinterfragt werden. Auf der Ebene des Verbrauchsmaterials stützt uns die Schulträgerin, die Stadt Schenefeld, großzügig mit allen erdenklichen Mitteln aus, sowohl analog als auch digital.

Im Folgenden werden Kompetenzen und Kerninhalte den einzelnen Jahrgangsstufen zugeordnet sowie Inhalte der Fachanforderungen anhand von Unterrichtsinhalten konkretisiert.

Im Idealfall sollen die aufgeführten Kompetenzen und Arbeitsfelder je nach Jahrgangsstufe behandelt werden.

Kompetenzbereiche Gestalten, Herstellen, Verwenden

	Klassenstufen 5 und 6	Klassenstufen 7 bis 10
Arbeitsfelder Zeichnung, Malerei, Druckgrafik	- zeichnerische Gestaltungsmittel (Punkt, Linie, Umrißlinie, Binnenzeichnung, Struktur, Textur) zur Kennzeichnung und zur ausdrucksbetonten Darstellung - Gestaltungsübungen gegenstandsfreier Art (auch: Muster, Ornament, u. a.) kennenlernen und anwenden - werktechnische Übungen mit Farben, unterschiedlichen Farbträgern und Werkzeugen durchführen - Erlebnis- und Erfahrungsmöglichkeiten - Farbdifferenzierungsübungen und Kontrastbildungen (hell-dunkel, kalt-warm, leuchtend- trüb) erproben - Grunderfahrungen im Bereich der Farbenlehre erwerben	- vertiefende Arbeit zur zeichnerischen Kennzeichnung von Formbeständen erproben - Zeichnung nach der Natur/ Sachzeichnen - Darstellung von Körper und Raum (Zentral-, Fluchtpunktperspektive, Isometrie u. a.) - mit werktechnischen Mitteln (Tempera, Öl, Acryl, Gouache, Aquarell) und Verfahren (wie malerisch-fleckhaft, formbestimmend, lasierend, spritzend) umgehen - die Erscheinungen der äußeren Welt und Vorstellungen, Stimmungen gegenstandslos mit Farbe visualisieren - Kenntnisse über Farbenlehre erweitern und vertiefen
Arbeitsfeld Plastik	- gegenständliche Plastik aus z.B. Ton, Holz, Pappmasché (Mensch, Tier, Situationen) herstellen	- Kopf oder figürliche Plastik proportional richtig aus Ton herstellen
Arbeitsfeld Produktdesign	- einfache Gebrauchsgegenstände unter Berücksichtigung ihrer Funktion aus z. B. Ton, Holz herstellen	- unterschiedliche Werkstoffe in materialgerechten Verfahren bearbeiten - Gebrauchsgegenstände entwerfen (wie Funktionskatalog, Zeichnung) - Modelle aus Holz, Ton u.a. herstellen - Verfahren zur Herstellung kennenlernen und Gegenstände in ihrer Gestalt und Funktion beurteilen
Arbeitsfeld Architektur	- ein Zimmer/ eine Wohnung durch Grundrißzeichnung oder durch Bauen eines Raummodells darstellen (Karton, Pappe, Styropor, Holz, Bauklötze und -steine, Reet u.a.m.)	- Architektonische Gestaltungsmittel (Raumgröße, Raumhöhe, bautechnische Ausstattung, Fenster, Türen, Baumaterial, Farbe) kennenlernen - Stilepochen der Architektur kennenlernen - Modellbau aus z.B. Ton, Pappe

Arbeitsfeld Medienkunst	- Drehbilder, Rollbilder, Daumenkino und Bildergeschichte kennenlernen, anfertigen und die Bewegung als Illusion erkennen - einfache filmische Gestaltungsmittel (Einstellungsgrößen, Perspektiven) und deren Wirkung kennenlernen und anwenden	- filmische Gestaltungsmittel und Gestaltungsmöglichkeiten erproben und ihre Wirkungen untersuchen: mit der Kamera (Einstellungsgrößen, Perspektiven, Kamerabewegungen, Handlungsachsen), mit dem Bildablauf (Objektbewegung, Handlung, Bildinhalt, Beleuchtung, Farbe, Kompositionen), mit dem Ton (gesprochener Text, Geräusche, Musik) - Konzepte für kleine filmische Vorhaben entwickeln, planen und im Team realisieren, mit Montage (Schnitt, Schuß - Gegenschuß, Parallelmontage, Rückblende, Vorblende, Überblendung, Abblende - Aufblende) - Storyboards entwickeln (Filmvorhaben strukturieren, Einsatz der Gestaltungsmittel planen) - Filme herstellen (Stoptrickfilm, Videoclip, Film-/Videofilm, Trickfilm mit dem Computer als Computeranimation) - Filme analysieren und kategorisieren
Arbeitsfeld Performative Kunst	- bestimmte Figuren durch mimische, gestische und ausstattungsbedingte Zeichen darstellen, erfassen und beschreiben - Beziehungen zwischen Figuren in einem vorgegebenen Handlungs- und Zeitablauf entwickeln, erfassen und beschreiben - Szenen aus z.B. Werbung oder Gesellschaft entwickeln	- Funktion, Bedeutung und Wirkung der dargestellten (dialogischen) Beziehungen analysieren und interpretieren - Werke aus der Bildenden Kunst zum Anlaß für Spielsituationen nehmen: nachstellen, nachspielen, sich hineinspielen - Aktion und Performance als symbolische, mit ästhetischen Mitteln realisierte Darstellung aktueller Probleme wahrnehmen, analysieren und interpretieren

Arbeitsfelder Grafik, Kommunikations- design	- Schrift als Ausdrucksträger und typografische Gestaltungsmöglichkeit in einfachen Layoutzusammenhängen spielerisch erproben - einfache Hochdruckverfahren (z. B. Linol-, Material-, Stempeldruck), grafische Zwischenverfahren (z. B. Monotypie) und unterschiedliche Werkzeuge kennenlernen	- Schrift als typografisches Gestaltungsmittel erproben und anwenden und durch bewußten Umgang mit formalen und inhaltlichen Beziehungen zwischen Schrift, Bildern und kompositorischen Elementen komplexere Gestaltungsaufgaben lösen (auch in digitaler Form mit Programmen wie Indesign und Photoshop) - Materialien und Methoden im Experiment erproben und im ausdruckshaften Gestalten anwenden - ein Druckverfahren (Hoch-, Tief-, Flach- oder Durchdruck) mit seinen spezifischen Gestaltungsmitteln erproben und anwenden - Wirkungen und Anmutungen druckgrafischer Techniken erfahren und beschreiben - einen Druckvorgang sachgemäß durchführen und Gestaltungsmöglichkeiten des Druckens erproben - Wirkungen und Anmutungen verschiedener Druckverfahren erfahren und benennen
---	---	---

Kompetenzbereiche Wahrnehmen und Beschreiben, ab 8 zusätzlich Beurteilen, Analysieren und Interpretieren

	Klassenstufen 5 und 6	Klassenstufen 7 bis 10
	- Anmutungen (Wirkungen, Assoziationen, Emotionen) äußern - eigene Arbeitsergebnisse und ausgewählte Kunstwerke beschreiben - Gliederungsmöglichkeiten (auffälligste Bildteile, Vorder-, Mittel- und Hintergrund) kennen und erproben - die eigene Arbeit oder ein Kunstwerk unter folgenden Aspekten betrachten: Format (Hoch- oder Querformat), Bildaufbau/Komposition (Gleichgewicht, Vollständigkeit), einfache Raumaufteilung (Vorne/Hinten, Reihung, Überschneidung, Staffelung), einfache Kontraste (Form, Masse, Größe), Farbe (Primär und Sekundärfarben, Kalt-Warm-K., Hell-Dunkel-K., Komplementärk.) - 1 Museumsbesuch	- die Kenntnisse und Erfahrungen aus den Klassenstufen 5 und 6 vertiefen und erweitern und dabei Stilmerkmale als Gestaltungsprinzip erkennen - eine Methode der Werkanalyse kennen und anwenden; die durch die bildnerischen Mittel bewirkten Eindrücke, Gedanken, Emotionen deuten und unter Berücksichtigung der zeitgeschichtlichen und kulturellen Zusammenhänge verstehen - 1 Museumsbesuch

Ansätze zu Projekten und Fächerübergreifendem Unterricht

	Klassenstufen 5 und 6	Klassenstufen 7 bis 10
	- Gegenständliche Plastik Kunst/ Biologie	- Architektur des Mittelalters Kunst/ Geschichte Besuch von Lübeck - Zeitungslayout Zisch Projekt Kunst/ Deutsch - Kunst im Nationalsozialismus Kunst/ Deutsch/ Geschichte

Kunstunterricht in der Oberstufe

	Einführungsphase (E)	Qualifikationsphase (Q1,Q2)
Arbeitsfelder Zeichnung, Malerei, Grafik	- Stilgeschichte, z.B. Entwurf eines Museumsraums - Werkbetrachtung, Grundbegriffe Analyse und Interpretation, Struktur von Texten nach dem Dreischritt auf den ersten Blick, Analyse und Deutung der bildnerischen Mittel, äußere Gestaltungsbedingungen - Form, Richtung, Komposition, Farbe, Kontraste, Hell-Dunkel, Plastizität, Blickrichtung, Bildraum, Bezug zum Umraum, Gleichgewicht an ausgewählten Beispielen; theoretisch in der Werkbetrachtung und praktisch am Beispiel von Zeichnen (z.B. Portrait, Sachzeichnung, gestisches Zeichnen), Grafik (z.B. Radierung, Monotypie), Malerei (z.B. Landschaft, Farbkontraste, Stilleben)	- z.B. Portraitmalerei, Landschaft, gegenstandslose Malerei; die übliche Skala der bildnerischen Mittel; Stilgeschichte integriert
Arbeitsfeld Plastik		- z.B. figürliche Plastik (von der naturalistischen Darstellung zur Abstraktion) - Spielbein/Standbein-Figur, Zeichnung, Portraitplastik, skulpturales Verfahren (z.B. - Seifensulptur, Skulptur aus einem Gipsblock schneiden), Abgussverfahren; - Stilgeschichte bis in die Gegenwart integriert, Museumsbesuche und weitere - Exkursionen
Arbeitsfeld Architektur		- Entwurf und Modellbau (z.B. Wohnhaus, Tiny-Haus, Kompositionsübungen) - Betrachtung gebauter Architektur im Umland, Stilgeschichte integriert

Arbeitsfeld Produktdesign		- Entwurf und Herstellung eines Designprodukts, z.B. Gießkeramik, Sitzmöbel, Eierbecher - Designgeschichte integriert
Arbeitsfeld Kommunikations- design		- Anordnung von Bild und Text (z.B. Herstellung Plakat, Flyer), analog und digital, Photoshop, Publisher; historische Beispiele
Arbeitsfeld Medienkunst		- Film; Gestaltungsmittel wie Einstellungsgrößen, Montage, Ton, Filmschnitt - Herstellung eines eigenen Films, z.B. Trailer, Musikvideo, Kurzfilm, Geschichte des Films integriert - Fotografie; Gestaltungsmittel s. Analyse/Interpretation, verschiedene Techniken, analog (Dunkelkammerarbeit) und digital (z. Lochkamera, Spiegelreflex, Handy; - Geschichte der Fotografie integriert, Umgang mit Bildprogrammen wie Photosho

Inhalte des Kunstunterrichts zum Erwerb von Medienkompetenzen

Klassenstufen 5 und 6	Klassenstufen 7 bis 10	Oberstufe
- Modellierung in einer CAD-Konstruktions-Software (z.B. Sketchup) [K3] - Ausdruck mit einem 3D-Drucker [K3] - Beherrschung von einfachen Dateihierarchien (speichern in Dateien und Ordern; Desktop, andere Speicherorte auf Festplatte und Server, Namensgebung von Dateien und Ordern, Wiederauffinden von Dateien) [K1] - Kennenlernen eines anderen Betriebssystems als Windows: OSX [K1] - Umgang mit Bildbearbeitungssoftware (Photoshop, Affinity Photo), Verständnis der Herstellungstechniken von Fake-Bildern [K3, K4, K6]	- s.l., Vertiefung - Animation in StopMotion mit einfachen, digital geschaffenen Zeichnungen [K3] - Vertonung von Animationsfilm in iMovie [K3]	- s.l., Vertiefung - komplexer Filmschnitt und Vertonung mit Hilfe von GarageBand, Zusammenspiel verschiedener Programme zu einer größeren Produktion - Instagram-Story als künstlerisches Medium [K2, K3, K4, K6]

Einführungsphase - Qualifikationsphase

(Austauschbare Schwerpunktsetzungen in vier Semestern)

Die Lehrkraft sucht sich vier Schwerpunkte heraus nach Maßgabe einer ausgewogenen Verteilung freier und angewandter Kunst.

Auf *grundlegendem Niveau* findet der Unterricht nur in der Einführungsphase und in Q1 statt. Entsprechend reduziert sich die Schwerpunktbildung. Die Unterrichtsgegenstände werden weniger vertieft als auf erhöhtem Niveau, in Q1 ist jeweils ein angewandter Bereich und ein freier Bereich zu behandeln, den die Lehrkraft aus den oben genannten Beispielen aussucht.

Auf *erhöhtem Niveau* sind alle Kompetenzbereiche durch das altersgemäß ausgewogene Verhältnis von Theorie und Praxis zu berücksichtigen. Eine spezifisch jahrgangsbezogene Gewichtung findet nicht statt.

Eine didaktische Leitlinie ist, dass die Aufgabenstellungen im praktischen Bereich grundsätzlich ergebnisoffen sind und sich an subjektiven Lösungsfindungsprozessen orientieren, die durch die Fachlehrkraft begleitet werden. Die Verbindung von Produktion und Reflexion ist Voraussetzung für den theoretischen Anteil der praktischen Klausuren. Rezeption, z.B. von Beispielen aus der Kunstgeschichte oder praktischer Unterrichtsergebnisse, schafft Grundlagen für die Weiterarbeit.

Fachspezifische Methoden: Erproben und materialgemäßes Anwenden der jeweiligen Gestaltungsmittel in praktischen Aufgaben aller Art zu den jeweiligen Arbeitsfeldern, Arbeitsgespräch und Korrektur, positives Feedback und Anregungen.

Dauer und Umfang: Angemessenes Verhältnis von Theorie und Praxis im Sinne unserer didaktischen Leitlinie.

Regelmäßige Ausstellungsbesuche, z.B. Führungen und Teilnahme an Workshops, eigene Ausstellungen im Schulgebäude und außerhalb, z.B. in den Räumen des Kunstkreises Schenefeld.

Starker Beitrag zur Medienbildung durch häufige Verwendung digitaler Medien und Software (Photoshop, Affinity Publisher, Stop Motion Studio, Sketchup, Cura, iMovie, Garage Band, iTunes), Einsatz eines Klassensatzes Macbooks Pro.

Beitrag des Faches zum Schulleben: Ausstellungen im Schulgebäude, div. Gestaltungsaufträge (u.a. Schulbroschüre, Webseite).

Hilfsmittel und Medien: Die Fachräume sind exzellent durch den Schulträger mit allen erdenklichen Materialien, Werkzeugen und Medien ausgestattet und werden von den Fachlehrkräften ständig gepflegt.

Die Fachkonferenz überprüft das Fachinterne Curriculum in regelmäßigen Abständen und entwickelt es weiter.

Leistungsbewertung im Fach Kunst

Voraussetzungen für Sekundarstufe 1 und 2

Der Lehrplan im Fach Kunst gibt 9 Arbeitsfelder vor (s.u.), zu denen die Lehrkraft passende Aufgaben aussucht, eine verbindliche Vorgabe bestimmter Aufgaben gibt es nicht. Dabei ist die Behandlung aller Arbeitsfelder verpflichtend. Im schulinternen Curriculum wird festgelegt, welche Felder in welcher Klassenstufe behandelt werden. In der Oberstufe ist es so, dass ein Aufgabenfeld, möglicherweise mit übergreifenden Verbindungen zu anderen Aufgabenfeldern, Thema eines ganzen Kurshalbjahres ist.

Diese Arbeitsfelder sind: Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik u. Installation, Performative Kunst, Medienkunst, Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign.

Die Aufgaben müssen es ermöglichen, dass auf unterschiedliche Weise 8 Kompetenzbereiche berücksichtigt und die damit verbundenen Kompetenzen erworben werden können. Kompetenzbereiche sind: Herstellen, Gestalten, Verwenden, Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren und Beurteilen.

Eine Kompetenz im Bereich Gestalten ist z.B.:

- Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren
- eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten
- durch Fragen und experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln
- in Zeichnungen Imagination, Originalität und Individualität als gestalterische Prinzipien realisieren

Erworben werden kann sie an diesem Inhalt:

- Zeichnungen aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu Alltag und Erinnerung
- Lebensraum und medialen Welten
- sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit

- imaginierten Welten
- gestalteten Welten

Der Lehrer oder die Lehrerin entwickelt dazu eine inhaltlich passende Aufgabe.

Bewertung

Grundsätzlich wird zwischen Unterrichtsbeiträgen und Leistungsnachweisen unterschieden. Für beides gilt:

- Die Bewertung im Fach Kunst orientiert sich daran, inwieweit die genannten Kompetenzen in den Aufgabenstellungen erlangt oder umgesetzt wurden.

- Die Aufgabenstellungen sowohl praktischer als auch theoretischer Art sind gemäß der drei Anforderungsbereiche Reproduktion, Reorganisation und Transfer aufgebaut. Die Bewertung orientiert sich auch daran, inwieweit diese Anforderungsbereiche erfüllt wurden.

Die Leistungsbewertung in der Sekundarstufe 1 erfolgt durch die praktischen, mündlichen und schriftlichen Unterrichtsbeiträge, Klassenarbeiten (= Leistungsnachweise) werden nicht geschrieben.

Den Großteil der Unterrichtsbeiträge im Fach Kunst der Sek 1 nimmt am Gymnasium Schenefeld die praktische Arbeit der Schülerinnen und Schüler ein (Produktion), mündliche Unterrichtsbeiträge können in der Vorbesprechung und Betrachtung der eigenen Arbeiten und denen der Mitschülerinnen und -schüler eingebracht werden (Reflexion). Oder auch in der Betrachtung von im Unterricht behandelten Kunstwerken (Rezeption).

Schriftliche Beiträge wie Tests sind im schulinternen Fachcurriculum nicht ausdrücklich vorgesehen, aber ebenso wie Referate oder Heftführung durchaus möglich und situativ sinnvoll.

Bei der praktischen Arbeit werden sowohl das Arbeitsergebnis als auch der Arbeitsprozess bewertet, die Gewichtung obliegt der Lehrkraft. Zum Arbeitsprozess zählen z.B. die Intensität der Auseinandersetzung und das Verhalten während der praktischen Arbeit.

In der Sekundarstufe 2 werden Unterrichtsbeiträge und Leistungsnachweise (Klausuren oder Klausurersatzleistungen) unterschieden. Auf erhöhtem Niveau (Profilfach) schreiben die Schülerinnen und Schüler in der Qualifikationsphase zwei Klausuren pro Halbjahr, die 2:3 gegenüber den Unterrichtsbeiträgen zählen.

Auf grundlegendem Niveau zählen die Unterrichtsbeiträge gegenüber einer zu schreibenden Klausur pro Halbjahr doppelt.

Leistungsnachweise:

Klausuren sind so konzipiert, dass sie aus dem Unterrichtsstoff hervorgehen und Leistungen gemäß der drei Anforderungsbereiche ermöglichen, der Schwerpunkt liegt im Anforderungsbereich 2. In Erwartungshorizonten stehen bei der Beurteilung die zuvor im Unterricht behandelten Kriterien, sie sind für die Schülerinnen und Schüler transparent. Für den behandelten Stoff gelten die Kriterien, die eingangs in den Voraussetzungen benannt sind. Der Schwierigkeitsgrad der Klausuren bereitet schrittweise auf die Anforderungen an die Abiturprüfungsarbeiten vor.

Unterrichtsbeiträge:

Bei der Beurteilung praktischer Arbeiten wird wegen komplexerer, stärker selbständig zu erarbeitenden Aufgabestellungen mehr als in der Sek 1 der eigene Weg mit bewertet, z.B. die Zielstrebigkeit und der Umfang der Vorarbeiten. „Praktische Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Herstellen, Gestalten und Verwenden erbracht“ (Fachanforderungen).

Bei *mündlichen Leistungen* sind Kontinuität, Qualität und Originalität zu beurteilen, das gilt z.B. beim Begründen eigener ästhetischer Urteile oder der Reflexion der eigenen praktischen Arbeit. Kompetenzbereiche sind hier Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen.

Schriftliche Leistungen können z.B. in Form von Analysen, Deutungen und Interpretationen, Dokumentationen und Reflexionen über eigene Gestaltungsprozesse erbracht werden.

Produktion, Reflexion und Rezeption sind übergeordnete, verschränkende Aspekte des Kunstunterrichts. Ein ausschließlich auf Produktion beruhender Unterricht findet nicht statt.

Für detailliertere Informationen und fachliche Inhalte siehe [Fachanforderungen Kunst](#), Allgemein bildende Schulen.