

Schulinternes Curriculum Athenaeum Stade

Das Fach Kunst stellt sich vor

Kreativität, Assoziationsfähigkeit, Vorstellungsvermögen und Genussfähigkeit sind grundlegende Qualifikationen, welche im Fach Kunst vermittelt werden. Bildnerische Aufgaben lassen unterschiedliche Lösungen zu und fordern zu divergentem Denken heraus. Im Erfinden, Umgestalten und Entwickeln von Alternativen werden konkrete Fähigkeiten der Schüler methodisch gefördert.

Unsere SuS` erhalten die Gelegenheit künstlerische Darstellungsverfahren in den Bereichen Malerei, Grafik, Plastik, Architektur und Medien kennen zu lernen, Materialerfahrungen zu sammeln, Ideen auch in Gruppenarbeiten sowie in Projekten zu entwickeln und zu realisieren. Der Kompetenzerwerb im Fach Kunst bezieht sich auf die grundlegenden Arbeitsweisen in der Produktion, Rezeption, Reflexion und Präsentation. Produktion meint Erprobung und gezielte Anwendung der Grundlagen bildnerischer Gestaltung durch gezielten Einsatz technischer und bildnerischer Mittel. Die rezeptive und auf Reflexion zielende Auseinandersetzung mit Bildern erfolgt durch deren Betrachtung, Beschreibung, Untersuchung, Vergleich und Deutung. Produktion und Rezeption/ Reflexion sollten sich stets gegenseitig durchdringen. Mit den Jahrgängen zunehmend wird selbstbestimmtes und eigenverantwortliches Lernen gefördert und gefordert. Durch innere Differenzierung erfolgt die individuelle Förderung jeder / jedes Einzelnen in der Lerngruppe.

Das Fach Kunst motiviert die SuS', sich in der Welt der Bilder zu orientieren und sich selbst Bilder von der Welt zu machen. In der Einheit von Wahrnehmung, Reflexion und bildnerischer Produktion werden die Schüler befähigt, die Wirklichkeit mit allen Sinnen immer wieder neu zu erleben, zu verstehen und sich aktiv zu ihr in Beziehung zu setzen. Diese grundlegende schöpferische Fähigkeit fördert das Fach Kunst in allen Lernbereichen.

„Lebenswelten“, „Kommunikation und Medien“, „Design und Architektur“ sowie „Kunst“ sind die Lernbereiche, die sich von Jahrgangsstufe 5 - 12 erstrecken. Alltagsästhetik und Kunst, angewandte und freie Gestaltung durchdringen sich dabei in unterschiedlichen Gewichtungen; sie haben aber jeweils Anteil an allen Lernbereichen. Die SuS' erarbeiten sich die Lernbereiche bildnerisch-praktisch, indem sie zeichnen, malen und drucken, formen, werken und bauen, schreiben und layouten, fotografieren, filmen oder mit digitalen Medien arbeiten.

Im Bereich „Wahrnehmen“ erschließen sie sich spezifische Sachverhalte, in dem sie betrachten, beschreiben, analysieren, interpretieren und reflektieren.

Im Lernbereich „Lebenswelten“ setzen sich die SuS' mit der Ästhetik ihrer Lebenswelt, den Produkten der Alltagskultur und einer wechselseitigen Beeinflussung von Kunst und Alltag auseinander.

Der Lernbereich „Kommunikation und Medien“ thematisiert sowohl Phänomene der Hochkunst wie auch des Graphikdesigns bzw. der Massenmedien. Im Untersuchen von Beispielen aus Werbung, Presse, Film/Fernsehen und Internet begreifen die SuS' deren Wirkungsweise.

Im Bereich „Architektur und Design“ untersuchen die SuS' bauliche Gegebenheiten, Möbel und Geräte nach Form, Funktion und Gebrauchswert und entwickeln eigene Entwürfe. Sie erkunden ihr unmittelbares Lebensumfeld und erarbeiten architektonische Grundfragen.

Im Bereich „Bildende Kunst“ gewinnen sie einen Überblick über die Kunstgeschichte. Sie vollziehen das Entstehen der europäischen Kultur nach und lernen, die Gegenwart aus ihren Wurzeln heraus besser zu verstehen. Ab der Klasse 5 durchgeführte Werkbetrachtungen fördern affektive Zugänge das Verstehen. Später studieren die SuS' – auch mittels ästhetisch-praktischer Annäherungsformen und theoretischer Auseinandersetzung charakteristische Werke der Kunstgeschichte. Die Begegnung mit an außerschulischen Lernorten sowie Aktivitäten im AG-Bereich werden angeboten.

In der Oberstufe ist die Möglichkeit gegeben, einen Kunstkurs auf erhöhtem Niveau zu wählen. Dieser bietet nicht nur die Grundlage für ein Studium der freien Bildenden Kunst sondern auch den Zugang für zahlreiche andere Berufsfelder wie im Bereich des Industriedesigns (oder diverser Designberufe) und der Architektur.

Pro Halbjahr wird eine Kunstarbeit mit theoretischen Anteil geschrieben bzw. erstellt. Diese geht mit ca. 25 % in die Gesamtbewertung mit ein.

Klasse 5

Kerninhalt/Einheiten	Grundlagen	Prozessbezogene Kompetenzen Die SuS ...	Kunstgeschichtliches Orientierungswissen
<p>Bild des Menschen Inszenierung</p> <p>Mögliche UE:</p> <p>Das ist meine Welt – Inszenierung von Porträts aus dem Umfeld der Schüler</p> <p>Inszenierung von Porträts mit der Kamera</p> <p>Typencollage nach Arcimboldo</p>	<p>Zeichnung, Malerei, Fotografie, Collage:</p> <p>Einfache Kompositionsregeln</p> <p>- Prinzipien der Anordnung: Vorder- Mittel- Hintergrund</p> <p>-Gestaltung von wirkungsvollen Situationen in Form von Standbildern</p>	<p>- untersuchen und unterscheiden</p> <p>künstlerische Gestaltungsmittel und</p> <p>experimentieren damit, um ein wirkungsvoll inszeniertes Porträt zu erstellen</p>	<p>- Betrachtung und Vergleich von Künstlerporträts und Porträtfotografien und deren Wirkung</p> <p>Mögliche Künstler: Chagall, Avedon, Arcimboldo</p>
<p>Bild des Raumes Fantastische Räume</p> <p>Mögliche UE:</p> <p>Exotische Tiere in Dschungellandschaften</p> <p>Mittelalterliche Burgen, Pop Ups</p> <p>Ein neues Zuhause für meine Lieblingscomicfigur</p> <p>Erfindung und Bau einer fantastischen, raumhaften Konstruktion</p>	<p>Grafik / Malerei</p> <p>Anfertigung einfacher Skizzen, Entwicklung von Skizzen zur Weiterbearbeitung mit Farbe; Anwendung lasierender, deckender u. pastoser Farbaufträge</p> <p>Bauen</p> <p>- Einfache Verbindungstechniken für unterschiedliche Materialien</p> <p>- Falttechniken</p> <p>- Umgang mit einfachem Werkzeug</p>	<p>- erfahren, benennen und experimentieren mit Wirkung von Raum und von unterschiedlichen Materialien</p> <p>- untersuchen Formen und Kontraste und setzen diese gezielt ein</p> <p>-erproben skizzenhafte Darstellungen von Räumen und ordnen die Ergebnisse</p>	<p>- Betrachtung fantastischer Architektur (z.B. Hausboote, Klassenräume, Bushaltestellen, Fantastische Filmarchitektur bei</p> <p>Mögliche Künstler: Horn, Fischli u.a.</p>

Klasse 6 nur halbjährlich !!!

Kerninhalt/Einheiten	Grundlagen	Prozessbezogene Kompetenzen Die SuS..	Kunstgeschichtliches Orientierungswissen
<p>Bild der Zeit</p> <p>Bilderbuch/Bildsequenz</p> <p>Mögliche UE:</p> <p>Gestaltung eines Bilderbuchs oder einer Bildsequenz unter Berücksichtigung verschiedener Techniken mit besonderem Schwerpunkt zum Thema Zeichentechniken , Farben (ggf. Drucktechniken)</p> <p>- Gestaltung eines Comics - Höhlenmalerei - Kunst der Ägypter</p>	<p>Grafik/Zeichnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erprobung einfacher grafischer Techniken und verschiedener aleatorischer Verfahren; - Anwendung grafischer Elemente: Punkt/Linie/Fläche Verdichtung/Ballung/Streuung <p>Farbe Malerei:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erprobung und Benennung von Farbmischungen/Farbkontrasten/Ausdruckswerten - lasierende und deckende Maltechniken, - Zeichensprache des Comics - Einsatz von Schriften in Comics 	<ul style="list-style-type: none"> - vergleichen und untersuchen unterschiedliche Bilderbüchern - erproben verschiedene Techniken und erfinden mit diesen ein Bilderbuch - ordnen eigene und fremde Bilder 	<ul style="list-style-type: none"> - Anfänge der Bildgeschichten Höhlenmalereien u.a. - Vergleich unterschiedlicher Bilderbücher, Bildsequenzen - Betrachtung der Text-Bild-Verknüpfung Beispiele: Höhlenmalerei, Kunst der Ägypter, Kunst des Mittelalters Wilhelm Busch, Maurice Sendac u.a. Theorie: Scott Mc Cloud „Comics richtig lesen“

Klasse 7

Kerninhalt/Einheiten	Grundlagen	Prozessbezogene Kompetenzen Die SuS ...	Kunstgeschichtliches Orientierungswissen
Bild der Dinge Objektdarstellung	Grafik/Zeichnung - grafische Mittel zur Erzeugung von - drucktechnische Verfahren	- stellen Dinge nach der Anschauung dar - untersuchen grafische Arbeiten - untersuchen Druckerzeugnisse auf druckgrafische Formensprache und stellen selber Drucke her	- Betrachtung und Vergleich von Stillleben in Bezug auf Mögliche Künstler: Braque, Picasso, Nolde, Goya, Kollwitz, Schmidt- Rottluff, Klee, Claez, Chardin, - Untersuchung von Farbkontrasten und Farbwerten - Untersuchungen von Funktionen der Farbe in der Malerei
	Farbe/Malerei - Farbkontraste - Lokalfarben/Symbolfarben/Ausdrucksfarben - Farbkreisystematik	- erfahren und wenden bildsprachliche Möglichkeiten der Farbe an - führen Teiluntersuchungen zu Farbkontrasten und zur Ausdrucks- Symbol- und Lokalfarbe durch	
Bild des Menschen Figurative Plastik	Plastik - additive oder subtraktive Techniken	- planen , skizzieren und setzen einen	- Betrachtung und Vergleich von Plastik und Skulptur aus der Geschichte der Kunst
Bild der Zeit Sequenzielle Fotoarbeit/Film Mögliche UE: Erstellung einer sequenziellen Fotoarbeit zu einem persönlich relevanten Thema	Komposition/fotografische Gestaltungsmittel: - Schärfen, Unschärfen; Zoom; Bewegung; extreme Perspektiven - Kompositionssprinzipien - einfache Mittel der Fotobearbeitung (möglich: Trick- oder Handyfilmprojekt)	- setzen kompositorische Prinzipien ein und erproben verschiedene Möglichkeiten. - erkennen die bildsprachlichen Mittel eigener und fremder Fotoarbeiten - dokumentieren die Bearbeitung und präsentieren die Ergebnisse	- Fotokunst (Mögliche Künstler: Becher, Man Ray, Hockney, zeitgenössische Fotografie Handyfilm: vgl. Klaus Kuchmeister)

Klasse 8 *nur halbjährlich !!!*

Kerninhalte/Einheiten	Grundlagen	Prozessbezogene Kompetenzen Die SuS ...	Kunstgeschichtliches Orientierungswissen
<p>Bild des Raumes Landschaft</p> <p>Mögliche UE: Realistische und experimentelle Zugänge zum Thema Landschaft</p>	<p>Farbe/Malerei</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farb- und Luftperspektive; - raumschaffende Mittel - malerische Techniken: deckend, lasierend, 	<ul style="list-style-type: none"> - wenden grafische und malerische Mittel zur Erzeugung von tiefenräumlicher Wirkung an - planen, entwickeln und gestalten eigene Arbeiten zum Thema 	<ul style="list-style-type: none"> - vergleichende Betrachtung und Untersuchung von Beispielen der Bildgattung Landschaft Mögliche Künstler: da Vinci, Hockney, Turner, Friedrich, Lorrain, Poussin u.a
<p>Bild des Raums Perspektive</p> <p>Mögliche UE: Darstellung eines linearperspektivischen Raums Verbindung zum Kerninhalt Landschaft</p> <p>Mein persönlicher Lebensraum -Portfolio</p>	<p>Grafik/Zeichnung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anwendung linearperspektivischer Verfahren - Zeichnerische Umsetzung von Proportionen, Stofflichkeit und Plastizität 	<ul style="list-style-type: none"> - untersuchen Bilder hinsichtlich realistischer Darstellung - sie benennen die Mittel der Perspektive - gestalten Bilder unter gezielter Einbeziehung von Mitteln zur Erwirkung von Räumlichkeit - experimentieren grafisch mit der Gestaltung von Licht und Schatten 	<ul style="list-style-type: none"> - perspektivische Konstruktionen in der Kunstgeschichte - Untersuchung von Zeichnungen hinsichtlich der Umsetzung naturalistische Wirklichkeitsdarstellung -Architekturzeichnungen -Darstellungen von Vasari, Alberti u.a.

Klasse 9

Kerninhalte/Einheiten	Grundlagen	Prozessbezogene Kompetenzen Die SuS ...	Kunstgeschichtliches Orientierungswissen
<p>Bild der Dinge Design</p> <p>Mögliche UE: Designentwicklung eines Gebrauchsgegenstandes und Erstellen eines Portfolios</p>	<p>Zeichnung/Grafik</p> <p>- designspezifische Darstellungsverfahren Schwerpunktsetzung: Produktdesign</p> <p>Materialien</p>	<p>- entwickeln zielgruppenbezogene und auf Basis von Designkriterien Ideen in einem Entwurfsprozess</p> <p>- stellen Ideenentwürfe zeichnerische dar</p>	<p>-vergleichende Betrachtung und Untersuchung verschiedener Designprodukte unter</p> <p>Berücksichtigung der Funktionen</p>
<p>Bild der Medien</p> <p>Entwicklung eines Kurzfilms (mindestens Storyboard) Musikvideos mit Stop-Motion-Effekten</p>	<p>Zeichnung/Grafik</p> <p>- Berücksichtigung interessanter Perspektiven und Einstellungsgrößen</p> <p>Film (Vertonung Schnittprogramme) Die Vermittlung von Technik steht nicht im Vordergrund</p>	<p>-wenden bildhafte Erzählformen des Filmsequenz</p> <p>-erläutern und begründen wesentlich gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis</p>	

Klasse 10

Kerninhalte/Einheiten	Grundlagen	Prozessbezogene Kompetenzen Die SuS ...	Kunstgeschichtliches Orientierungswissen
<p>Bild des Raumes</p> <p>Gebauter Raum</p> <p>Mögliche UE:</p> <p>Entwerfen/Zeichnen und bauen von Architekturmodellen aus verschiedenen Epochen und Schulen</p> <p>Das Interieur als Sujet</p>	<p>Zeichnung/Grafik</p> <p>- architektonische Darstellungsverfahren:</p> <p>Grundriss/Aufriss/Parallelprojektion</p> <p>Bau</p> <p>Modellbau: Von der Skizze zum Modell</p> <p>Malerei Innenräume</p>	<p>- beurteilen anhand der erworbenen Kompetenzen eigene Modelle und reale Architekturen im Hinblick auf Gestaltungsprinzipien</p> <p>-gestalten malerisch Innenräume zu</p>	<p>Einblicke in die Architekturgeschichte</p> <p>historische Veränderungen von Gestaltungsprinzipien in der</p> <p>- Architektur</p> <p>- im Interieur</p>
<p>Bild des Menschen</p> <p>Menschendarstellung</p> <p>Mögliche UE:</p> <p>Porträt Darstellungen von den Anfängen bis heute</p> <p>Von der Skizze zum Bild: Menschendarstellung</p>	<p>Zeichnung/Grafik</p> <p>- Entwicklung von Skizzen und Studien unter Einhaltung menschlicher Proportionen</p> <p>Farbe/Malerei oder Druck</p> <p>- Schwerpunktsetzung individuell</p> <p>Komposition</p> <p>- Anwendung von Kompositionsprinzipien im Prozess der Bildgestaltung</p>	<p>-entwickeln proportionale Studien und Entwürfe, verdichten, verwerfen und optimieren Lösungen</p> <p>-begründen bildsprachliche Entscheidungen und reflektieren Resultate</p> <p>- entwickeln Ausstellungsmöglichkeiten für ihre Präsentationen</p>	<p>-vergleichende Analyse und Interpretation exemplarischer Werke zum Thema aus der</p> <p>historischen und zeitgenössischen Kunst (Mögliche Künstler: Picasso, Beckmann, Gertsch, da Vinci, Kahlo)</p>