

Kurzcurriculum Kunst

Klasse	Inhalte/Themen	Kompetenzen
5	<p>1. Malerei/Farbe:</p> <ul style="list-style-type: none">• Farbe in Natur und Umwelt• Wahrnehmen, Beschreiben und Verändern von Farben• Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucksfarbe, Kontraste <p>2. Werkbetrachtung:</p> <ul style="list-style-type: none">• Farbe in exemplarischen Werken der Kunstgeschichte <p>3. Grafik/Druck:</p> <ul style="list-style-type: none">• Grafische Gestaltungselemente• Erprobung von unterschiedlichen Medien und Drucktechniken <p>4. Plastik:</p> <ul style="list-style-type: none">• Erproben von plastischen Möglichkeiten: Vollplastik, Verbinden von einzelnen Teilen. <p>5. Neue Medien:</p> <ul style="list-style-type: none">• Digitale Fotografie• Internetrecherche zu bestimmten Fragestellungen	<p>Die Schüler*innen können:</p> <ul style="list-style-type: none">• verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben, differenziert und gezielt einsetzen• grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (zum Beispiel Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen• Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben• Bilder differenziert charakterisieren und beurteilen• grafische Gestaltungselemente und elementare Druckverfahren differenzierend erproben und bewusst anwenden• mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen• elementare plastische Materialien erproben und untersuchen• Plastik als Gestaltung von Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln• elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren• mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder erstellen und weiterverarbeiten• das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen

Klasse	Inhalte/Themen	Kompetenzen
6	<p>1. Malerei/Farbe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farben und deren Wirkungen in Kunstwerken, in Objekten und in der Umwelt. • Farbfamilien und Farbkontraste <p>2. Grafik/Druck:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfache bildnerische Gestaltungsprinzipien • Symmetrie/Asymmetrie, Form-, Größen- und Richtungskontraste <p>3. Plastik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung einer Vollplastik • Umgang mit verschiedenen Materialien, Erkundung von deren Eigenschaften <p>4. Neue Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen eines Stop-Motion-, Legetrick- oder Zeichentrickfilms 	<p>Die Schüler*innen können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (zum Beispiel Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen • Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen • Raumbeziehungen auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln darstellen • gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden • in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen nutzen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen • verschiedene Materialeigenschaften (zum Beispiel formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren differenziert und gezielt anwenden • elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren • Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen • das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen • mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder erstellen und weiterverarbeiten

<p>Klasse 7</p>	<p>Inhalte/Themen</p> <p>1. Malerei/Farbe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Landschaftsmalerei: Licht und Raum, verschiedene Malweisen <p>2. Grafik/Schrift/Neue Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schriftgestaltung • Verknüpfung der Bereiche Grafik und Neue Medien <p>3. Plastik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konstruktion von dreidimensionalen Objekten • Beherrschung des Werkzeugs und Materials 	<p>Kompetenzen</p> <p>Die Schüler*innen können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und zielgerichtet einsetzen • verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen • Ordnungssysteme und Funktionen von Farbe unterscheiden und anwenden • kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen • Schrift als grafisches, typografisches und semantisch wirksames Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bildern, analog oder mit entsprechenden Programmen digital einsetzen • Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum) • gegenständliche und ungegenständliche Motive und Ideen in Vollplastik oder Relief realisieren • Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen
<p>Klasse 8</p>	<p>Inhalte/Themen</p> <p>1. Grafik/Neue Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menschliche Proportionen: Zeichnung, Druck, Animation <p>2. Grafik/Perspektive:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zentralperspektive: Ein- und Zweifluchtpunktperspektive 	<p>Kompetenzen</p> <p>Die Schüler*innen können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdrucksqualitäten grafischer Mittel, Materialien und Bildträger untersuchen und für eigene Ideen nutzen • grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum anwenden und Parallelprojektion sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen • grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit vielfältig anwenden

Klasse	Inhalte/Themen	Kompetenzen
9	<p>1. Design: Grafik / Neue Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Bild- und Textbearbeitung am Computer/iPad • Plakatdesign/ Logogestaltung <p>2. Gestaltete Umwelt/ Architektur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modellbau: Räume als ästhetisches Erlebnis • Raumbildende Elemente • Werkbetrachtung Architekturgeschichte <p>3. Plastik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plastische Gestaltung nach dem Vorbild der Natur 	<p>Die Schüler*innen können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grenzen und Sinn der Bildmanipulation durch die digitale Bearbeitung analysieren und erörtern. • Eigene Ideen entwickeln und gemäß von Überlegungen wie Wirkung und Zielgruppe umsetzen. • architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (zum Beispiel Baukörper, Fassade, Material) • Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese differenziert umsetzen (zum Beispiel Skizze, Plan, Modell) • Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (zum Beispiel profan, sakral, öffentlich, privat) • ein Bewusstsein für die Qualität plastischer Form entwickeln • plastische Form in Beziehung zum Raum setzen