

KUNST Schulinternes Curriculum DSB 2021

Klasse 5

Arbeitsbereiche und Anforderungsbereiche	Entscheidungsfelder	Kompetenzen Die Schüler können:	Methodencurriculum
<p>Grafik/Druck AFB I,II</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*Innen der Klasse 5 haben noch einen sehr spontanen, experimentellen Zugang zur künstlerischen Produktion, der stark von ihrer unmittelbaren Lebenswelt geprägt ist. Im Bereich Grafik/Druck erforschen die Schüler*Innen spielerisch die Charakteristika verschiedener Zeichenwerkzeuge oder experimenteller Druckverfahren und lernen langsam, diese zielgerichtet einzusetzen. 	<ul style="list-style-type: none"> grafische Grundelemente (Punkt, Linie, Fläche) variantenreich einsetzen mit grafischen Zeichenwerkzeugen umgehen Formen- und Größenkontraste kennen 	<ul style="list-style-type: none"> z.B. Experimentelles Arbeiten z.B. Partner- / Gruppenarbeit z.B. Klassengespräch
<p>Malerei AFB I,II, III</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*Innen erforschen Techniken des Farbauftrags sowie die Charakteristika verschiedenster Malwerkzeuge. Sie lernen zu einer bewussteren farblichen Gestaltung zu kommen (z.B. Einsatz eines Farbkontrasts) und können dabei aber immer 	<ul style="list-style-type: none"> Farbe differenziert wahrnehmen und bestimmen Farbkreis (Iftten) kennen Farbkontraste bestimmen: (Qualitätsk.: rein-trüb; Warm-Kalt-Kontrast) mit Farbe und Malwerkzeugen umgehen 	<p>Einführung : Feedback mit Bewertungsraster verbindlich im ersten Halbjahr</p>

	<p>noch Bezüge zu ihrer Erlebniswelt und Phantasie herstellen.</p>		
<p>Plastik AFB II, III</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*Innen erproben eine Vielzahl an unterschiedlichen Materialien und formgebenden Verfahren, wie z.B. Schneiden, Falten, Biegen, Rollen oder Kleben; sie erstellen eine einfache Tonvollplastik und sammeln Erfahrungen mit Pappmaché. Durch Themen wie dem Erstellen einer Tierschale oder einer Fantasiemaske können die Schüler*Innen ihrer Erlebniswelt unmittelbaren Ausdruck verleihen. 	<ul style="list-style-type: none"> Verschiedene Materialqualitäten kennen lernen und zielführend einsetzen können 	
<p>Comic AFB II</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comic ist ein wichtiger Teil der Schülerwelt. Fast alle Schüler konsumieren Comics in Form von Print- oder digitalen Medien, Comic-held*Innen können ihnen als Identifikationsfiguren dienen. Durch das Zeichnen eines eigenen Comics werden die Schüler*Innen für die Gestaltungsmittel und deren Wirkung sensibilisiert. 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlegende Gestaltungsmittel des Comics erkennen ästhetische Qualitäten der Schrift als Übermittler von Informationen und Gestaltungselement kennen und einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> z.B. Stationenlernen z.B. Klassengespräch

Schulspezifische Ergänzungen und Vertiefungen

- Angleichung und Sicherung der sehr unterschiedlichen Erfahrungs- und Entwicklungsstände der Schüler.

Operatoren

Die SchülerInnen lernen Werke zu beschreiben und zu vergleichen. Sie können Sachverhalten richtig wiedergeben. (AFB I,II)
Die SchülerInnen bewerten vergleichend ihre eigenen Arbeiten und die anderer SchülerInnen. (AFB III)

KUNST Schulinternes Curriculum DSB 2021

Klasse 6

Arbeitsbereiche und Anforderungsbereiche	Entscheidungsfelder	Kompetenzen Die Schüler können:	Methodencurriculum
Grafik/Druck AFB I,II,III	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*Innen erforschen die Charakteristika des Hoch- oder Tiefdrucks und sammeln spielerisch erste Erfahrungen im Abstrahieren von Formen für ihre Druckvorlagen. 	<ul style="list-style-type: none"> • mit grafischen Gestaltungsmitteln experimentieren und sie gezielt anwenden • Druckstempel herstellen (Hoch- oder Tiefdruck) 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Blitzlicht oder Brainstorming zum Einstieg und zur Ideenfindung
Malerei AFB I,II,III	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*Innen können Farbfunktionen oder -stimmungen immer differenzierter wahrnehmen. Dadurch können Erkenntnisse aus der Erprobung von Verfahren und Materialien der Malerei, die nach wie vor wichtig sind, immer zielgerichteter eingesetzt werden. Thematisch gibt es vielfältige Anknüpfungspunkte zur Erlebniswelt der 	<ul style="list-style-type: none"> • Farbstimmungen, Farbfunktionen und Farbsymbolik erkennen & sie differenziert wahrnehmen • Farben in der eigenen Gestaltungswelt selbstständig anwenden • Farbkontraste (Komplementär-, Farbe-an-sich-, Quantitätskontrast) erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Klassengespräch

	Schüler*Innen, wie z.B: die Gestaltung einer Traumraums.		
Architektur AFB II, III	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene plastische und skulpturale Verfahren, die sich zum Modellbau eignen werden erprobt, wie z.B. die Plattentechnik bei der Arbeit mit Ton oder das Erstellen komplexerer Formen mit Pappmaché. • Thematisch eignet sich analog zur Plattentechnik z.B. das Gestalten typisch marokkanischer Lehmhäuser, die dem wachsenden Interesse der Schüler*Innen an fremden Kulturen entsprechen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lösungen für statische Probleme mit verschiedenen Materialien zielgerichtet entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Partner- / Gruppenarbeit

Schulspezifische Ergänzungen und Vertiefungen

- Auch in der Stufe 6 kommt noch die Angleichung und Sicherung der sehr unterschiedlichen Erfahrungs- und Entwicklungsstände der Schüler zum Tragen.

Neue Operatoren in Stufe 6:

Die SchülerInnen formulieren Zusammenhänge von Vorgehen und Arbeitsweisen und können diese bildnerisch wiedergeben (AFB I, II)

Die SchülerInnen lernen verschiedene Arbeitsweisen von Künstlern sprachlich richtig darzustellen (AFB II)

Die Operatoren aus Klasse 5 werden sukzessive erweitert.

KUNST Schulinternes Curriculum DSB 2021

Klasse 7

Arbeitsbereiche und Anforderungs-Bereiche	Entscheidungsfelder	Kompetenzen Die Schüler können:	Methodencurriculum
<p>Grafik/Druck</p> <p>AFB II</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mit zunehmendem Alter wird der Wunsch der Schüler*Innen, ihre Umwelt naturgetreu richtig widerzugeben immer größer. Eine erste Einführung in die Proportionen des Körpers und des Gesichts kann z.B. beim Zeichnen eines Sportlers angewandt werden. Zur wirklichkeitsgetreuen Widergabe ihrer Umwelt lernen sie die Anwendung einer einfachen Parallelperspektive kennen (Haus oder Stadtteilansicht), welche ihnen neue, dem Alter entsprechende Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Körperproportionen • Parallelperspektive anwenden (einfach) 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Einzelarbeit • z.B. Drei-Schritte-Interview oder Stummes Streitgespräch
<p>Malerei</p> <p>AFB II, III</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*Innen experimentieren mit Techniken der Malerei und Collage sowie deren Kombination. Durch experimentelles Arbeiten, Verfremdungen und Phantasieren kommen sie zu neuen Bilderergebnissen. • Das Kennenlernen der raumschaffenden Mittel weitet die Techniken der wirklichkeitsgetreuen Darstellung auf die Malerei aus. Die Landschaftsbilder von Malern wie z.B. C.D.Friedrich eignen sich hier zur gemeinsamen Bildbetrachtung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raumschaffende Mittel (Überdeckung, Größe, Licht und Schatten) unterscheiden und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Klassengespräch oder experimentelle Bildbetrachtung • z.B. Partnerarbeit

<p>Plastik</p> <p>(optional)</p> <p>AFB II, III</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*Innen erforschen die Charakteristika einer Vielzahl von plastischen und skulpturalen Materialien, um z.B. bewegliche Objekte herzustellen. Gegenstände des Alltags wie z.B. Recyclingmaterial können gesammelt und für die Gestaltung erprobt werden. Künstler wie Calder oder Tinguely eignen sich als Inspiration zur Erstellung eines Mobiles. 	<ul style="list-style-type: none"> Verfahren und Gestaltungsmittel von Plastiken erkennen und erproben 	<ul style="list-style-type: none"> z.B. Einzelarbeit, die später zu einer Gruppenarbeit zusammengesetzt wird (Mobile)
--	---	---	--

Neue Operatoren

Die SchülerInnen lernen verschiedene raumschaffende Mittel zu bestimmen (AFB II) Die SchülerInnen lernen die Stimmigkeit von Körper- und Gesichtsproportionen zu beurteilen (AFB II)

KUNST Schulinternes Curriculum DSB 2021

Klasse 8

Arbeitsbereiche und Anforderungsbereiche	Entscheidungsfelder	Kompetenzen	Methodencurriculum
<p>Malerei</p> <p>Grafik</p> <p>Plastik</p>	<p>Kunst in Stufe 8 hat an der DSB eine besondere Stellung:</p> <p>Das bilinguale Modul bezeichnet einen inhaltlich und zeitlich begrenzten Abschnitt des Sachfachunterrichtes, in dem Katalanisch als Arbeitssprache genutzt wird.</p> <p>Jedes Jahr wird der Schwerpunkt auf einen katalanischen oder spanischen Künstler gelegt. Daher variieren die Inhalte und die Techniken.</p>	<p>Die Schüler*Innen können:</p> <p>Die Wirkung zeichnerischer, druckgrafischer und raumschaffender Mittel in Werken reflektieren.</p> <p>Durch Rezipieren und Reflektieren von Werken ihre eigene Wahrnehmungs- und Gestaltungsfähigkeit erweitern.</p> <p>Ausdauernd und ergebnisorientiert arbeiten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Feedback mit Bewertungsraster • z.B. Galerie

<p>Animation</p> <p>AFB II, III</p>	<p>Durch diese Technik werden verschiedene künstlerische Disziplinen kombiniert.</p> <p>In der Stufe 8 wird ein besonderer Schwerpunkt auf Animation gelegt.</p> <p>Animationen sind ein wichtiger Teil der Freizeit unserer Schüler. Sie werden nicht nur in Form von Filmen und Serien konsumiert, sondern sind auch auf Webseiten und Videospielen präsent.</p> <p>Durch das Erlernen der Animationstechnik werden die Schüler*Innen in der Lage sein, die kreative Arbeit hinter ihren Lieblingsanimationen zu erkennen und sie vernünftiger und sensibler zu schätzen wissen.</p> <p>Durch eine kritische Beobachtung fremder Animationen können sie sowohl die technischen als auch die kreativen Merkmale differenziert untersuchen und selbst einsehen.</p> <p>Mithilfe digitaler Werkzeuge können sie vorhandene Bilder aus dem Internet nutzen oder eigene Bilder erstellen, um ein Universum von</p>	<p>Die Framerate pro Sekunde, mit der eine Animation sortiert und komponiert wird, erkennen und bewusst programmieren.</p> <p>Ihre eigenen digitalen oder analogen Frames gestalten und sie in einer Animation zusammenstellen.</p> <p>Ein Skript, ein Storyboard und eigene Charaktere entwerfen.</p> <p>Ein Drehset vorbereiten und eine bestimmte Beleuchtung erstellen, die für die Aufnahme eines StopMotions geeignet sind.</p> <p>Ein Organigramm für eine individuelle oder Teamanimation erstellen.</p> <p>Videos in iMovie editieren und ihre Animationen mit Audio- und Soundeffekten ergänzen.</p> <p>Materialien auf ihre Eignung für bestimmte Zwecke analysieren, untersuchen und einsetzen.</p> <p>Zu unterschiedlichen Inhalten und persönlichen Aussageabsichten geeignete Gestaltungsmittel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit
---	---	--	---

	<p>Charakteren, Szenarien und Geschichten zu erschaffen.</p> <p>Dazu werden sie digitale Tools wie Stop Motion und FlipaClip einsetzen und verschiedene Animationsstrategien, bzw., Animationstechniken ausprobieren.</p>	<p>auswählen und gestalterische Entscheidungen treffen.</p>	
--	---	---	--

Neue Operatoren

Die Schüler*Innen lernen die künstlerischen Gestaltungsmittel bewegter Bilder kennen (AFB II).

KUNST Schulinternes Curriculum DSB 2021

Klasse 9

Arbeitsbereiche und Anforderungsbereiche	Entscheidungsfelder	Kompetenzen Die Schüler*Innen können:	Methodencurriculum
<p>Grafik/Druck AFB II, III</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Welt der Musik und des Films ist für Schüler*Innen diesen Alters von großem Interesse. Durch das Imaginieren eigener Filme und CD's, deren Plakate oder CD Cover sie unter Einsatz von analogen und/oder digitalen Werkzeugen und Verfahren gestalten können, werden sie für die verschiedenen visuellen Bilderzeugnisse unserer heutigen Welt und speziell der Jugendkultur sensibilisiert. • Die Schüler*Innen können dabei mit unterschiedlichen digitalen Programmen wie z.B. Sketchbook oder mit analogen Mixed-Media-Verfahren spielen und deren spezifische bildgestalterische Qualitäten kennen lernen. Verfahren der Verfremdung 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Schriften und Layouts begründet auswählen und in Kombination mit Bildelementen aufgabenbezogen einsetzen • durch das Reflektieren von Schriftgestaltungen ihre eigenen und andere Arbeiten kritisch bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Feedback mit Bewertungsraster • z.B. Galerie

	<p>oder der Abstraktion können zum Einsatz kommen.</p> <p>Der Wunsch nach wirklichkeitsgetreuer Darstellung von Raum und der künstlerische Entwicklungsstand der Schüler in Klasse 9 sind die Grundlage für die Erarbeitung von Perspektive in der Zeichnung und Malerei. Die Schüler können dabei z.B. ein Gebäude oder eine Gebäudereihe zeichnerisch darstellen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1-, 2- oder 3-Fluchtpunktperspektive zur Darstellung von Räumlichkeit einsetzen • Verschiedene perspektivische Darstellungen analysieren 	
<p>Malerei</p> <p>AFB II, III</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analog zum Arbeitsbereich Grafik/Druck wird in der Malerei die Farb- und Luftperspektive thematisiert, die sich zur Darstellung von Landschaften eignet • Durch Bildbetrachtung von Bildbeispielen verschiedener Stile des 20./21. Jhdt., wie z.B. die Renaissance oder die Romantik wird der Einsatz der Farb- und Luftperspektive in der Malerei verdeutlicht. 	<ul style="list-style-type: none"> • Farb- und Luftperspektive zur räumlichen Darstellung in der Landschaftsmalerei einsetzen • Verschiedene analoge und digitale Maltechniken und -medien experimentell erproben und auf ihre Brauchbarkeit für eigene Gestaltungen einsetzen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lerndokumentation (visueller Bericht der Vorgehensweise zur Ideenentwicklung und Umsetzung)

	<ul style="list-style-type: none">• Die Schüler*Innen lernen die erweiterten Funktionen der App „Sketchbook“ kennen, indem sie ein Tier ihrer Wahl illustrieren.		
--	--	--	--

Neue Operatoren:

Die Schüler*Innen lernen durch neugewonnene Kenntnisse einen Sachverhalt/Wirkung im grafischen Bereich zu erläutern.
(AFB II, III)

KUNST Schulinternes Curriculum DSB 2021

Klasse 10

Arbeitsbereiche und Anforderungsbereiche	Entscheidungsfelder	Kompetenzen Die Schüler*Innen können:	Methodencurriculum
<p>Grafik/Druck</p> <p>AFB II, III</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*Innen wachsen in einer Zeit auf, die von digitalen und analogen Collagen unterschiedlichster Medien charakterisiert ist. Das Phänomen des Neukombinierens verschiedenster Elemente aus unterschiedlichen Epochen und Stilrichtungen findet sich nicht nur in der Bildenden Kunst, sondern z.B. auch in der Mode oder in der Musik. • Die Schüler*Innen lernen Gestaltungsweisen von Grafik oder Collage in Bezug zu Kunstwerken des 20.Jhdt kennen. Künstler des Surrealismus oder Dadaismus, wie z.B. Max Ernst, aber auch 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein neues Bildganzes durch das Verfahren der Collage gestalten • Ordnungsprinzipien der Bildkomposition erkennen und für ihre eigenen Werke zielgerichtet einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Klassengespräch • z.B. Partner-,Gruppen-, Einzelarbeit • z.B. experimentelle Bildbetrachtung

	<p>zeitgenössische analoge und digitale Collagekünstler können als Inspiration dienen.</p> <ul style="list-style-type: none">• Mit Hilfe von analogen und digitalen Werkzeugen verfremden die Schüler*Innen ihnen vertraute Bilder und können so Phantasie und Imagination in eine künstlerische Form bringen.• Der Wunsch zur Fähigkeit der möglichst naturgetreuen Darstellung ist charakteristisch für Schüler*Innen diesen Alters.• Die Schüler*Innen erproben am Beispiel des Stilllebens oder des Portraits Möglichkeiten der korrekten Darstellung von Proportionen. Sie erforschen verschiedene Methoden zur räumlichen Gestaltung der Zeichnung, wie z.B. Form- und Kreuzschraffur oder Schummertechnik und arbeiten mit einer Variation an Zeichenmaterialien, wie	<ul style="list-style-type: none">• Proportionen zeichnerisch richtig übertragen• Verschiedene Techniken zur Licht- und Schattengestaltung zielgerichtet einsetzen	
--	--	---	--

	z.B. Bleistift, Fineliner, Kuli oder Kohle.		
Foto AFB I, II, III	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie ist das prägende Medium unserer Zeit, ihre Wichtigkeit nimmt stetig zu. Die Schüler*Innen konsumieren und produzieren regelmäßig und oft ungefiltert eine ungeheure Anzahl an Fotos. Umso wichtiger ist es, sie mit deren Gestaltungsweisen vertraut zu machen, damit sie diese kritisch betrachten und deren Wahrheitsgehalt hinterfragen können. • Die Schüler*Innen experimentieren mit fotografischen Gestaltungsmittel ihre eigenen Apparate (meist Handy oder iPad), um sich vor der Kamera auf unterschiedliche Art und Weise zu inszenieren. Sie stellen z.B. ein Werbefoto ihres Produktes aus dem Bereich Design her, welches anschließend als Grundlage für eine Plakatgestaltung benutzt werden kann. Sie lernen digitale Verfahren der Bildbearbeitung kennen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Mittel zur Veränderung der Wirklichkeit vor der Kamera zu einer im konkreten Foto produzierten Wirklichkeit erkennen und beschreiben • Durch Inszenieren vor, während und nach der Aufnahme eine eigene Bildwirklichkeit herstellen • Zu unterschiedlichen Inhalten und persönlichen Aussageabsichten geeignete Gestaltungsmittel auswählen und gestalterische Entscheidungen treffen 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Partnerarbeit • z.B. Galerie

<p>Design</p> <p>AFB I, II, III</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Design, insbesondere Modedesign ist ein wichtiger Bestandteil der Lebenswelt der meisten Schüler. Durch die praktische Auseinandersetzung mit dem Thema erforschen die Schüler*Innen die Eigenschaften einer Vielzahl geeigneter Materialien. Durch das Integrieren von Recyclingmaterialien werden die Schüler*Innen mit Fragen der Nachhaltigkeit im Bereich des Designs konfrontiert und dazu angeregt, ihr Konsumverhalten kritisch zu überdenken. 	<ul style="list-style-type: none"> • Den Zusammenhang zwischen Form und Funktion von Produkten erkennen und beschreiben • Materialien auf ihre Eignung für bestimmte Zwecke analysieren, untersuchen und einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Partnerarbeit
<p>Malerei</p> <p>AFB II, III</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malerei und Zeichnung finden vielfältigen Ausdruck in der heutigen Jugendkultur, z.B. in Form von Graffiti, Murals oder Tattoos. Die Schüler*Innen erproben hierbei klassische (Wasserfarben oder Acrylfarben) und modernere Malwerkzeuge (Sprays). 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Idee in Bezug zu einem bestimmten Objekt oder Ort setzen • Farbkontraste bewusst für ihre Gestaltung einsetzen 	

Neue Operatoren

- Im Designbereich lernen die SchülerInnen sachgerecht die Abhängigkeiten von Form und Funktion zu diskutieren. Sie lernen Bezüge, Wirkungen und Aussagen von verschiedenen Kompositionen herzustellen. (AFB II, III)

Klasse 11 und 12

ZIELE UND INHALTE DES KOMPETENZERWERBS IN DER QUALIFIKATIONSPHASE DER OBERSTUFE

Kunst in der Qualifikationsphase ist ein künstlerisch – wissenschaftliches Fach. Der künstlerische Aspekt findet im künstlerischen Handeln und kreativen Gestalten seine praktische Entsprechung. Der wissenschaftliche Aspekt zeigt sich in der kognitiven Annäherung an Kunst durch Analyse und Interpretation sowie der Erörterung kunstästhetischer Positionen. Signifikant für die Qualifikationsphase ist der Zuwachs an Selbstständigkeit, Urteilsfähigkeit, Erkenntnisfähigkeit und Toleranz; die Vertiefung der Wahrnehmungsfähigkeit sowie das kontinuierliche, zielstrebige Arbeiten. In den Klassenstufen 11/12 erwirbt der Schüler im Vergleich zum vorangegangenen Unterricht ein Kompetenzzuwachs qualitativer Art.

Anforderungsbereiche

- Im Allgemeinen werden in der künstlerischen Praxis alle Anforderungsbereiche gefordert. Je nach individuellem Vermögen bewegt sich der Schüler/die Schülerin in einem Anforderungsbereich und tendiert dazu, diesen in den nächsten Anforderungsbereich zu verbessern. Nur bei einigen Arbeitsbereichen kann man den Anforderungsbereich konkret festlegen.

In den Klassenstufen 11/12 erwirbt der Schüler im Vergleich zum vorangegangenen Unterricht einen Kompetenzzuwachs qualitativer Art durch:

- ein erweitertes Allgemeinwissen,
- die differenzierte Ausprägung seiner Individualität und Toleranzfähigkeit,

FACHSCHAFT KUNST

- eine sensiblere Wahrnehmung,
- seine vielfältigen unmittelbaren und mediengestützten persönlichen Erfahrungen im Umgang mit ästhetisch-künstlerischen Erscheinungsformen,
- seine fächerübergreifende Lernerfahrung,
- Grundeinsichten in das Wesen der Kunst als Widerspiegelung für gesellschaftliche, politische, ökonomische, ökologische und kulturelle Zusammenhänge sowie Aspekte verschiedener Weltanschauungen und Religionen ,
- die Fähigkeit, ästhetische Werte zu erfassen, zu analysieren und zu interpretieren.

Dieser qualitative Zuwachs äußert sich vor allem:

- in der Selbstständigkeit des Schülers im Umgang mit handwerklichen und gestalterischen Mitteln und verschiedenen Medien,
- in einer kontinuierlichen, problembewussten und aufgabenorientierten Arbeitsweise,
- in der Anwendung von unterschiedlichen Methoden kunst- und kulturwissenschaftlichen Arbeitens,
- im Hinterfragen, Erläutern und Bewerten des eigenen und fremden künstlerischen Schaffens,
- durch die Nutzung authentischer Orte, um die Verbindung von Kunst, Kultur und Leben zu erfahren,
- in einem zunehmenden Kunstverständnis, durch das Inspiration, Phantasie und Imagination ausgelöst werden, um selbstständig Konzepte zur Realisierung ästhetischer Vorhaben zu entwickeln,
- im Wissen um die Spezifika ästhetischer Werke,
- in der Kenntnis ausgewählter Aspekte der Kunst- und Kulturgeschichte.

LERNBEREICHE IN DER QUALIFIKATIONSPHASE

Die Schüler*Innen erhalten durch die Auseinandersetzung mit Kunstwerken der Bildenden Kunst, der gestalteten Umwelt und der visuellen Medien tiefere Einsichten in die Beziehungen zwischen Inhalt und Form. Dabei lernen sie verschiedene Möglichkeiten der Werkanalyse und Interpretation kennen und anwenden.

Die eigene künstlerische Praxis ist zunehmend geprägt von einer reflektierenden Arbeitsweise.

Arbeitsbereiche und Anforderungsbereiche	Entscheidungsfelder	Kompetenzen	Methodencurriculum
Bildende Kunst (Malerei, Grafik, Plastik) AFB I, II, III	Die Schüler*Innen leben in einer Zeit des Umbruches, die sich auch in der visuellen Wahrnehmung manifestiert: von analog zu digital. Umbruchsituationen spiegeln sich in der Kunstgeschichte. Die Renaissance bietet sich besonders als Beispiel an, da noch viele visuelle Wahrnehmungsstrategien auf dieser Rezeptionsweise fußen. Strategien der Bildwahrnehmung als abgebildete oder ideelle Realität werden wiederholt (Raumdarstellung, Farbeinsatz, Komposition) und vertieft. Werke der Malerei der Renaissance werden analysiert und in ihren Kontext gestellt.	Die Schüler*Innen können: <ul style="list-style-type: none"> • Gestalterische Mittel der Malerei/Plastik/Grafik erkennen, begründet in Beziehung zum Inhalt setzen und in Bezug auf ihre Wirkung benennen. • stilprägende Kunstwerke der Renaissance oder der klassischen Moderne zuordnen. • Gestalterische analoge oder digitale Mittel auf ihre Brauchbarkeit für eigene Gestaltungen einschätzen und kritisch beurteilen. • Gestaltungsmittel entsprechend einer persönlichen 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Methoden der Werkbetrachtung, z.B. klassische und experimentelle Bildbetrachtung • z.B. Partner-,Gruppen-, Einzelarbeit

	<p>Künstler: z.B. da Vinci als Beispiel von der Verflechtung von Kunst und Wissenschaft, Dürer als Beispiel von Selbstdarstellung. Die Schüler*Innen stellen selbst in klassischer Manier (Wasserfarben, Acrylfarben) Werke her (z.B. ein Porträt, bei dem die Umgebung direkt zur Erklärung der Person herangezogen wird.)</p> <p>Die klassische Moderne ist ebenso eine Umbruchszeit, in der die visuelle Rezeption und deren künstlerische Umsetzung eine starke Veränderung erfährt.</p> <p>Die Schüler*Innen erproben in ihren Werken neben klassischen Verfahren und Techniken auch Strategien der Verfremdung und Abstraktion sowie Möglichkeiten der digitalen Gestaltung und Performance.</p> <p>Die Schüler nähern sich der Abstraktion durch bewusst gesteuerte bildnerische Arbeitsprozesse, z.B. durch eine Reihe Skizzen (von naturalistisch über abstrahierend zu abstrakt); als Vorbild kann Picassos Stierbildreihe dienen.</p>	<p>Aussageabsicht auswählen und ihre Verwendung begründen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komplexe Arbeitsabläufe planen, organisieren und durchführen und die Arbeitsergebnisse dem Werk angemessen präsentieren und erläutern. 	
--	--	---	--

	<p>Oder aus dem Expressionismus: Kandinsky - Musik in Malerei umsetzen.</p> <p>Ausblick/Möglichkeit: Die Schüler setzen als Vergleich auch in einem Kunstwerk digitale Medien ein und erfahren so direkt die veränderte Wahrnehmung in unserer heutigen Lebenswelt von analog zu digital, die ihre Entsprechung in der Kunst findet.</p> <p>Wenn terminlich möglich, findet ein Werkstatt- /Atelierbesuch statt, bei dem mehrere Künstler ihre Arbeit erklären.</p>		
<p>Gestaltete Umwelt</p> <p>(Architektur, Produktdesign, Grafikdesign)</p> <p>AFB I, II, III</p>	<p>In diesem Lernbereich erhält der/die Schüler*in einen Überblick zur Architektur und/oder Design des 20./21. Jahrh. Die DSB befindet sich in einer Stadt, in der es viele geeignete und bekannte Bauwerke zur direkten Anschauung gibt, die Schüler sind also von diesen täglich umgeben. In ihrem Alltag benutzen und sehen sie auch viele Designobjekte, bzw. Grafikdesign.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Merkmale von ausgewählten Bauwerken oder Designobjekten nach praktischer ästhetischer und symbolischer Funktion analysieren und bewerten. • ausgewählte Objekte kriterienbezogen untersuchen, beschreiben, dokumentieren und analysieren, • Materialeigenschaften hinsichtlich ihrer Eignung erforschen und die 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Partner-,Gruppen-, Einzelarbeit • z.B. Arbeitsdokumentation erstellen • z.B gegenseitiges Bewerten anhand von Kriterien • z.B. Projektbericht mit kritischer Selbstreflexion

	<p>Die Schüler*innen entwickeln zeichnerisch Ideen zu einem Objekt, welches thematisch aktuell eingegrenzt wird (z.B. Eine nach ökologischen Aspekten gebaute Bushaltestelle, oder eine Lampe aus Recyclingmaterial). Dieses Modell/Objekt wird dann mit vielfältigem Materialeinsatz gebaut und dokumentiert. Die Ergebnisse der Schüler*innen werden im Anschluss von ihnen reflektiert, vorgestellt und bewertet.</p>	<p>Erfahrungen praktisch nutzbar machen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbstständig komplexe Arbeitsabläufe planen, organisieren und durchführen, • in Gruppenprozessen zielführende Vorschläge einbringen und zuverlässig eigene Aufgaben erfüllen und zu der Arbeitsweise kritisch Stellung beziehen. • den Zusammenhang von Gestaltung und Funktion reflektieren und individuell werten. 	
<p>Visuelle Medien/ Visuelle Kommunikation (Fotografie und/oder bewegte Bilder) AFB I, II, III</p>	<p>Die Erfahrungswelt der Jugendlichen heute ist stark von der Rezeption und Herstellung visueller Medien geprägt, welche meist sehr unbewusst genutzt werden. Durch die Analyse (von Dokumentar- und inszenierten Fotos) werden die dahinterstehenden Aussagen entschlüsselt und die Haltung des Fotografen wird bewusst.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Bildgegenstand, die Komposition und die medienspezifischen Gestaltungsmittel erkennen, unterscheiden und beschreiben, • Fotos aus den Bereichen der privaten und kommerziellen Fotografie und der Kunstfotografie betrachten, kritisch beurteilen und auf die vom Fotografen vorgefundene Wirklichkeit schließen, 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Partner-,Gruppen-, Einzelarbeit • z.B. Arbeitsdokumentation erstellen • z.B gegenseitiges Bewerten anhand von Kriterien • z.B. Projektbericht mit kritischer Selbstreflexion •

	<p>Z.B. die Haltung August Sanders im Vergleich zu Martin Parr. Die Schüler*innen versuchen selbst z.B. ein möglichst „objektives“ Foto zu schießen und reflektieren die sich daraus ergebene Problematik.</p> <p>Narrative Strukturen, Kontextualisierung und Ikonenbildung kann am Beispiel von Nick Uts Fotografie der Kim Phúc und dessen Geschichte nachvollziehen.</p> <p>Die Schüler machen einen umfassenden, interaktiven Ausstellung</p> <p>Für die inszenierte Fotografie können beispielsweise David LaChapelle oder Cindy Sherman herangezogen werden. Die Schüler*innen versuchen selbst eine Inszenierung, in der sie alle Rollen (wie Sherman) selbst übernehmen: Portraitierte Person, Maske, Fotograf*in, Retuscheur*in. Diese wird entworfen, geplant, vorbereitet,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Unterschiede des Inszenierens vor, während und nach der Aufnahme und die Entstehung einer neuen Bildwirklichkeit erkennen, • vielfältige Formen der Bildherstellung und Bildbearbeitung zur Realisierung eigener Intentionen und Aufgabenstellungen beurteilen und nutzen, • dokumentarische und inszenierte Fotos nach der Absicht des Fotografen vergleichen und unter historischen und technischen Aspekten kritisch beurteilen. • durch inszenieren / digitale Bearbeitung eine eigene Bildwirklichkeit herstellen, • zu unterschiedlichen Inhalten geeignete Gestaltungsmittel auswählen. • zielgerichtet zu persönlichen Aussageabsichten gestalterische Entscheidungen treffen, 	
--	---	---	--

	<p>präsentiert und reflektiert/ bewertet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Aussageabsicht eigener und fremder Arbeitsergebnisse reflektieren und dadurch seine eigene Wahrnehmungs- und Gestaltungsfähigkeit erweitern, □ und zu kritischen Beurteilungen kommen, • den Fotoapparat/das Handy und den Computer als künstlerische Medien für eigene Gestaltungen nutzen, • seine individuelle Sichtweise begründen. 	
--	---	---	--

Neue Operatoren

- Die Schüler*Innen lernen Kunstwerke der Bildenden Kunst, der gestalteten Umwelt und der visuellen Medien zu analysieren und ihre Bedeutung herauszuarbeiten. (AFB II, III)
- Die Schüler*Innen lernen durch eine reflektierende Auseinandersetzung mit exemplarischen Beispielen aus dem Bereich der Bildenden Kunst, der gestalteten Umwelt und der visuellen Medien die Wirkungen der künstlerischen Gestaltungsmittel immer bewusster in ihren eigenen Arbeiten einzusetzen. (AFB II, III).