

Fachlehrplan Fachgymnasium

Stand: 20.6.2016



SACHSEN-ANHALT

Ministerium für Bildung

Kunsterziehung

An der Erarbeitung des Fachlehrplans haben mitgewirkt:

| | |
|---------------------|--|
| Andreev, Nicole | Halle |
| Baumgart, Martina | Weißenfels |
| Döring, Rainer | Stendal |
| Moritz, Natalie | Halle |
| Dr. Penzel, Joachim | Halle (fachwissenschaftliche Beratung) |
| Schmidt, Sabine | Halle (Leitung der Fachgruppe) |

Inhaltsverzeichnis

Seite

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | Bildung und Erziehung im Fach Kunsterziehung | 2 |
| 2 | Entwicklung fachbezogener Kompetenzen | 4 |
| 3 | Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen | 10 |
| 3.1 | Übersicht..... | 10 |
| 3.2 | Schuljahrgang 11 (Einführungsphase) | 12 |
| 3.3 | Schuljahrgänge 12/13 (Qualifikationsphase) | 15 |

1 Bildung und Erziehung im Fach Kunsterziehung

Teilhabe und Teilnahme am gesellschaftlichen Leben

Das Fach Kunsterziehung vermittelt eine ästhetische Grundbildung und leistet damit einen Beitrag zur ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindung der Lernenden. Dabei stehen die bildnerisch-praktische sowie die rezeptive Erschließung und Erarbeitung von Bildern im Mittelpunkt. Indem die Schülerinnen und Schüler Bilder kontextbezogen deuten, gestalten sowie Wirkung und Funktionen von Bildsprache verstehen, entwickeln sie *Bildkompetenz*, die sie zu einer aktiven, selbstbestimmten und kreativen Auseinandersetzung mit verschiedenen Formen von Kunst und Kultur befähigt. Auf diese Weise trägt das Fach zur Welt- und Werteorientierung der Schülerinnen und Schüler bei.

Lebensweltbezogenes Lernen

In der Auseinandersetzung mit der natürlichen und der kulturell gestalteten Umwelt üben sich die Schülerinnen und Schüler im Entdecken, Hinterfragen und Positionieren. Durch die Konfrontation mit verschiedenen künstlerischen Sichtweisen auf Natur, Gesellschaft, Kultur und Alltagsphänomene erweitern die Lernenden ihre Kenntnisse über unterschiedliche Lebensauffassungen und entwickeln individuelle Wahrnehmungs- und Empfindungsfähigkeiten zur Orientierung in unserer medial bestimmten Gesellschaft.

Sie erhalten Einblicke in gestaltete und gestaltbare Lebensräume und werden zur aktiven Teilnahme am kulturellen Leben befähigt. Ein sicherer Umgang mit der eigenen Kultur eröffnet einen leichteren Zugang zu Fremdem und Ungewohntem und fördert die Entwicklung von Toleranz und Achtung.

Das im Kunsterziehungsunterricht praktizierte innovative Denken und Handeln ermöglicht den Lernenden eigenständige und originelle Problemlösungen im Alltag zu finden. In den Spielräumen, die jenseits vorgefertigter Lösungen und Normen liegen, gelingt es den Lernenden, durch den Einsatz von Assoziationsfähigkeit, Fantasie und Spontanität individuelle Ergebnisse zu entwickeln. Unter dem Aspekt ästhetischer Problemstellungen nutzen die Schülerinnen und Schüler ein breites Spektrum analoger und digitaler Medien für die Beschaffung von Informationen und zur Gestaltung eigener kreativer Produktionen. In dieser Weise werden sie zu einem bewussten und emanzipierten Umgang mit digitalen Medien befähigt und lernen, sich in einer medial geprägten Welt zu orientieren.

Von besonderer Bedeutung sowohl für das Erreichen der Allgemeinen Hochschulreife als auch für die Berufs- und Studienorientierung ist die zunehmend selbstständige Gestaltung, Präsentation und Reflexion der Arbeitsergebnisse durch die Schülerinnen und Schüler. Die Vermittlung spezifischer künstlerischer Strategien, allgemeiner Gestaltungs Kompetenzen und fachübergreifender wissenschaftlicher Verfahren unterstützt eine künstlerisch-ästhetische Aneignung der Welt, die in verschiedenen Studiengängen und Berufen grundlegend ist. Durch die Kompetenzentwicklung im Fach Kunsterziehung werden Vorstellungen über Studiengänge und Berufe im gestalterischen Bereich geschärft.

*Allgemeine
Hochschulreife*

In künstlerisch-praktischen Gestaltungen vertiefen und spezifizieren die Schülerinnen und Schüler allgemeine wissenschaftliche Arbeitsmethoden wie Sammeln, Ordnen, Experimentieren, Systematisieren, Strukturieren, Visualisieren und Präsentieren. Dadurch werden sie befähigt, unterschiedliche Problemlösungen zu erkennen, selbstständig Fragestellungen aufzuzeigen und eigene kreative Lösungsansätze zu entwickeln. Sie lernen dabei, ästhetische Prozesse als Formen der Erkenntnisbildung und Wissensentwicklung zu nutzen. Die fachspezifische wissenschaftspropädeutische Arbeitsweise wird durch die sichere Anwendung von Schlüsselkompetenzen, fachwissenschaftlicher Terminologien und entsprechender Analysemethoden gewährleistet.

*Wissenschafts-
propädeutisches
Arbeiten*

2 Entwicklung fachbezogener Kompetenzen

Kompetenzmodell Die Schülerinnen und Schüler stehen als lernende und handelnde Subjekte mit ihren unmittelbaren Erfahrungen und Erlebnissen im Mittelpunkt des Unterrichts im Fach Kunsterziehung. Sie entwickeln im produktiven und rezeptiven Bereich *Bildkompetenz*. Der Begriff *Bild* wird verstanden als umfassender Begriff für zwei- und dreidimensionale Objekte, visuell geprägte Informationen sowie visuell erfahrbare Prozesse. Daher gehören sowohl Kunstwerke, Designobjekte und Architektur als auch Gestaltungen in der Alltagskultur zum Bildbegriff.

Das Fach Kunsterziehung vermittelt medial technische, formale und symbolische Bildgestaltungsverfahren und Methoden der Bildanalyse. Die Lernenden erschließen Bilder als vielfältig einsetzbare Kommunikationsmittel innerhalb einer Mediengesellschaft. Das befähigt sie zu einer kritisch-reflexiven Teilhabe an ihrer von Bildern geprägten Umwelt und zu deren verantwortungsvollen Mitgestaltung. Um Bilder beschreiben, untersuchen, analysieren, entwickeln, präsentieren, deuten und bewerten zu können, müssen Prozesse der Wahrnehmung, der Gestaltung und der Reflexion miteinander verzahnt werden.

Die fachbezogenen Kompetenzen werden in folgenden Kompetenzbereichen ausgebildet:

- Wahrnehmen und Empfinden,
- Entwickeln und Gestalten,
- Reflektieren und Präsentieren.

Die Kompetenzbereiche beeinflussen sich wechselseitig und sind immer an fachliche Inhalte gebunden. Im Kapitel 3 wird das anzustrebende Niveau der Kompetenzentwicklung in den verschiedenen Schuljahrgängen in den genannten Bereichen dargestellt.

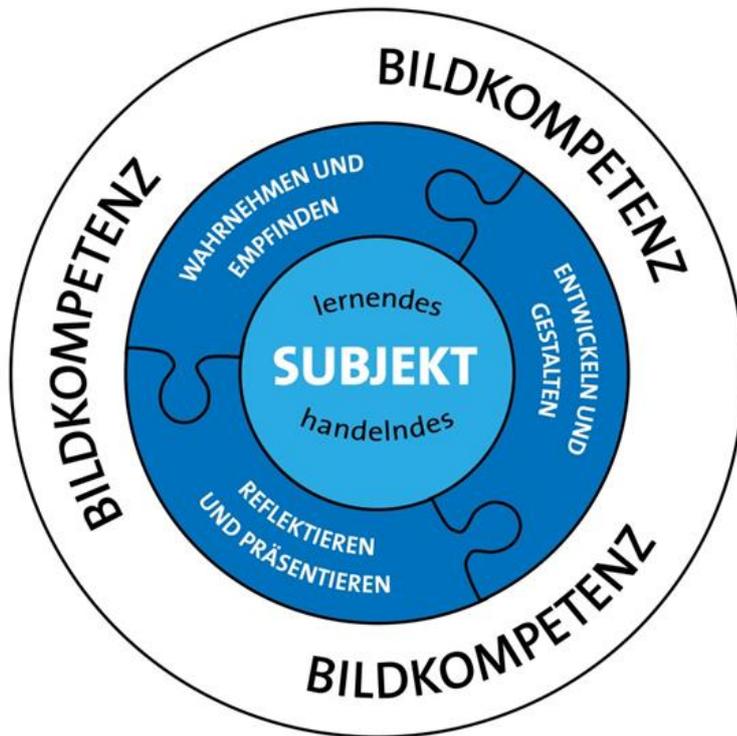


Abb.: Kompetenzmodell für das Fach Kunsterziehung

Durch das bewusste und differenzierte *Wahrnehmen und Empfinden* sollen die Schülerinnen und Schüler die natürliche, gesellschaftliche und künstlerisch gestaltete Umwelt als lebensbegleitendes sowie lebensbereicherndes Element begreifen, genießen und nutzen. Subjektive Erfahrungen und Erlebnisse sind zentrale emanzipatorische Elemente in einer medial bestimmten Welt.

*Kompetenzbereich
Wahrnehmen und
Empfinden*

Die Schülerinnen und Schüler nehmen sich und ihr Umfeld in rezeptiven sowie produktiven Prozessen wahr. Sie erkennen und beschreiben die Wirkung gestalteter Bilder auf sich und andere. Entdecktes, Erfahrenes, Gesammeltes und Erforschtes bilden die Grundlage für den eigenen kreativen Handlungsprozess.

Am Ende der Qualifikationsphase können die Schülerinnen und Schüler:

- sinnlich erfahrbare Sachverhalte und Gegenstände in der Realität wahrnehmen, benennen und beschreiben,
- Bild- und Wirklichkeitseindrücke im Zusammenhang mit der Aufgabenstellung erfassen und Assoziationen entwickeln,
- Bilder als technisch gestaltete Phänomene wahrnehmen und als komplexe Material-Form-Inhalts-Gefüge beschreiben,

- die Spezifika von Bildsorten, Bildgattungen und Bildmedien in Alltagsästhetik und Kunst unterscheiden und einordnen,
- Fläche, Raum und Zeit als mögliche Dimensionen am jeweiligen Objekt wahrnehmen und benennen,
- subjektives Bildempfinden im sozialen Zusammenhang erkennen und beschreiben und
- im eigenen und in anderen Kulturkreisen Neugier, Offenheit und Toleranz gegenüber Unbekanntem, Ungewohntem und Fremdem entwickeln und praktizieren.

*Kompetenzbereich
Entwickeln und
Gestalten*

Das *Entwickeln und Gestalten* von Bildern ist ein handlungs- und ergebnisorientierter Prozess, der von den Lernenden individuell geplant und schöpferisch umgesetzt wird. Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigene Lebenswelterfahrungen in Natur und Gesellschaft mittels künstlerischer und kultureller Praktiken differenziert zu verarbeiten und ihren Empfindungen, Vorstellungen und Überzeugungen einen eigenen Ausdruck zu verleihen.

Am Ende der Qualifikationsphase können die Schülerinnen und Schüler:

- im Spannungsfeld zwischen Aufgabenstellung und Arbeitsprozess individuell ästhetische Bildkonzepte selbstständig planen und entwickeln,
- ein umfangreiches Repertoire an Gestaltungsmitteln (Werkstoffe, Materialien, analoge und digitale Werkzeuge und Geräte, Techniken und Verfahren) und bildnerischen Mitteln (Form, Farbe, Raum, Komposition und Kontrast) bewusst anwenden,
- Zusammenhänge zwischen Form, Funktion und Wirkung im eigenen Gestaltungsprozess berücksichtigen,
- allgemeine wissenschaftliche Verfahren (Sammeln, Recherchieren, Ordnen, Experimentieren) als Grundlage für eigene gestalterische Problemlösungen zielführend anwenden,
- im Prozess der schöpferischen Tätigkeit Ideen entwickeln, verwerfen und Alternativen entwickeln,
- auch im gemeinsamen Gestaltungsprozess Verantwortung übernehmen und die Fähigkeiten des Einzelnen berücksichtigen und
- kulturelle und künstlerische Besonderheiten der Region in den Arbeitsprozess kreativ einbinden.

Kompetenzen im *Reflektieren* sind gleichermaßen in der Bildproduktion und in der Bildrezeption von Bedeutung. Die Fähigkeit, sich in unserer medial bestimmten Welt mit reflexiver Distanz kritisch und wertschätzend zum eigenen und fremden Bild zu äußern, hat identitätsbildenden Charakter. Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, In-Beziehung-setzen und Positionieren sind fünf Handlungsschritte in der Annäherung an das eigene und fremde Arbeitsergebnis.

Das *Präsentieren* entspricht der grundlegenden Fähigkeit, eigene Arbeitsergebnisse und unterschiedliche Sachverhalte sowohl visuell als auch sprachlich ziel- und adressatengerecht zu kommunizieren.

Am Ende der Qualifikationsphase können die Schülerinnen und Schüler:

- Bildwelten im individuellen, zeitlichen und kulturkreisbezogenen Kontext selbstständig reflektieren,
- sachbezogen Gespräche über eigene und fremde Bilder führen und dabei persönliche Wertungen begründet vertreten,
- in der Auseinandersetzung mit Kunstgeschichte und Kunsttheorie unterschiedliche Bildgestaltungen als Bedeutungszusammenhänge analysieren,
- den Bedeutungswandel von Bildproduktionen erkennen, um ein historisches Bewusstsein zu entwickeln,
- geeignete Analyse- und Interpretationsmethoden zielgerichtet auswählen, um ästhetische Wirkungszusammenhänge zu reflektieren und diese in mündlicher, schriftlicher bzw. bildsprachlich angemessener Form darzustellen,
- auf der Grundlage bekannter Bildkonzeptionen sowie entsprechender Gestaltungsverfahren und -techniken sinnvolle Auswahlentscheidungen für die eigene Bildproduktion treffen,
- eigene und fremde bildnerische Positionen, Lösungswege und Ergebnisse kritisch hinterfragen,
- Arbeitsprozesse dokumentieren (Portfolio, Skizzenbuch, künstlerisches Tagebuch, fotografisches und filmisches Making-of) und die Produkte in einer adäquaten Form präsentieren (Ausstellung, mediengestützter Vortrag, Poster, Zeitung, Web-Präsentation, Plenum/Kolloquium, Performance) und
- Inszenierungsformen in Ausstellungen, Museen und öffentlichen Räumen reflektieren und für die eigene Präsentation nutzen.

Die zentrale Aufgabe des Faches besteht darin, das Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögen der Lernenden anzuregen, zu entwickeln, zu erweitern und ästhetisches Denken und Handeln auszubilden. Durch sinnliche Erfahrungen und begriffliches Denken führen Prozesse der differenzierten Wahrnehmung und Reflexion zu systematischen Beschreibungen und Deutungen von Bildern, die sowohl mündlich als auch schriftlich fachlich angemessen zu verbalisieren sind. In diesem Zusammenhang lernen die Schülerinnen und Schüler, eigene und fremde Lösungen und Lösungswege kritisch zu hinterfragen und unter Berücksichtigung persönlicher Standpunkte sachgerecht und adressatenbezogen zu begründen und zu bewerten. Dabei nutzen sie zielorientiert und verantwortungsvoll analoge und digitale Medien. Dieser produktive Umgang mit Medien wird begleitet von der kritischen Reflexion medialer Inhalte und Manipulationsmöglichkeiten.

Das Vermögen, sich selbst und das persönliche Verhältnis zur Welt und zurzeit gestalterisch zum Ausdruck zu bringen, verlangt eine aktive und tolerante Auseinandersetzung mit verschiedenen Kulturen, Religionen und Weltanschauungen. Das setzt voraus, dass Bilder nicht nur passiv konsumiert werden, sondern auch in ihren symbolischen Funktionen gedeutet sowie in ihren kulturellen und gesellschaftlichen Zusammenhängen eingeordnet werden.

Durch die Befähigung zur Visualisierung von Sachverhalten kann die Entwicklung mathematischer und naturwissenschaftlich-technischer Kompetenzen unterstützt werden. Ein entwickeltes multidimensionales Raumverständnis, das soziale, historische, innere und äußere Aspekte miteinander verbindet, fördert die Systemisierungsfähigkeiten in anderen Fächern.

Neben den analogen Erfahrungen von sinnlicher Materialität und Originalität bei der Arbeit mit elementaren, natürlichen und haptisch-wahrnehmbaren Materialien kommt der Nutzung digitaler Bildmedien eine große Bedeutung zu. Die bildnerisch-visuelle Umwelt wird zu großen Teilen digital erzeugt und besitzt Merkmale, die sie von der analog erzeugten Bildwelt unterscheidet. Eine webbasierte Lernumgebung bietet Möglichkeiten für eine zielgerichtete und ergebnisoffene Recherche zu historischen und zeitgenössischen Bildquellen und Bilddatenbanken.

*Kompetenzen im
Umgang mit
digitalen
Werkzeugen und
Endgeräten*

Bildbearbeitungsprogramme auf diversen Endgeräten ermöglichen neben der Layoutgestaltung die digitale Bildproduktion und -manipulation. Insbesondere digitale Konstruktionsprogramme lassen sich zur Visualisierung von dreidimensionalen Konzepten in Architektur und Produktgestaltung einsetzen. Das Gestalten am Computer erfordert sowohl technische Kompetenzen als auch teamorientiertes Arbeiten, da die Schülerinnen und Schüler meist arbeitsteilig vorgehen müssen und im Prozess ihre Ideen austauschen und weiterentwickeln.

Insbesondere sind Teile aktueller Medienkunst nur über digitale Endgeräte erkundbar. Präsentationsprogramme unterstützen die Dokumentation von Arbeitsprozessen und machen Analyseergebnisse multimedial zugänglich.

Eine bewusste Nutzung von digitalen Werkzeugen und Endgeräten schließt die Reflexion von aktuellen Technologien und Medienkulturen ein.

3 Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen

3.1 Übersicht

Die Kompetenzen in den Bereichen *Wahrnehmen und Empfinden, Entwickeln und Gestalten* sowie *Reflektieren und Präsentieren* sind im Zusammenhang mit den folgenden Kompetenzschwerpunkten im Rahmen des gesamten Kunsterziehungsunterrichts kontinuierlich zu entwickeln.

| Kompetenzschwerpunkte | | | | |
|-----------------------|---|---|--|-------------------------------------|
| Schuljahrgang | Individuum und Kultur | Individuum und Natur | Medien und Kommunikation | Alltagskultur und gestaltete Umwelt |
| 11 | Bild und Zitat in Beziehung setzen und für ein Gestaltungskonzept nutzen | Abstraktion und Konstrukt im Bild beurteilen und individuelle Abstraktionsprozesse entwickeln | Inszenierungen in Fotografie oder Film untersuchen und gestalten | Design im Prozess untersuchen |
| 12/13 | Kurs 1: Bilder und Bildwelten als Spiegel des Menschen Bilder und Bildwelten als Ausdruck kultureller, gesellschaftlicher und persönlicher Entwicklung des Menschen analysieren und Erkenntnisse in eigenen Gestaltungskonzepten nutzen | | | |
| | Kurs 2: Kommunikation in künstlerischen und medialen Welten Wirkungsmechanismen von Bildwelten in Kunst und Alltag untersuchen und für ein eigenes Bildkonzept nutzen | | | |
| | Kurs 3: Individuelle Alltagskultur und gestaltete Umwelt Funktionale, formale und ästhetische Wirkungszusammenhänge bewerten und Gestaltungsvorhaben entwickeln | | | |
| | Kurs 4: Gestaltung und Präsentation in öffentlichen Räumen Veranstaltungs- und Ausstellungskultur in öffentlichen Räumen reflektieren und für eigene Präsentationen bzw. Werbekampagnen nutzen | | | |

Tab.: Kompetenzschwerpunkte im Fach Kunsterziehung

Die verbindlichen Kompetenzschwerpunkte in den vier Kursen fordern komplexe Auseinandersetzungen mit offenen und halboffenen Aufgabenstellungen und bieten den Lernenden die Möglichkeit, sich im Rahmen der Schwerpunkte des jeweiligen Kurses selbstständig Themen zu wählen und zu diesen eigene künstlerische Problemlösungen zu finden. Sie vertiefen die Fähigkeit, künstlerische Werke zu beschreiben, zu analysieren und zu interpretieren, um diese Erkenntnisse als Grundlage für ihr eigenes künstlerisches Handeln zu nutzen.

Künstlerische Projektarbeit wird von den Schülerinnen und Schülern

*Kursorganisation
in Sekundarstufe II*

zunehmend eigenständig geplant, durchgeführt und ausgewertet. Dabei entwickeln sie bildnerische Individualität und streben Originalität im Ausdruck eigener Weltsicht an.

Die Reihenfolge der Kurse ist frei wählbar. Der Kurs „Gestaltung und Präsentation in öffentlichen Räumen“ ermöglicht es, Arbeitsergebnisse aus den anderen Kursen zu Präsentationszwecken zu nutzen. Er wird deshalb als Abschlusskurs empfohlen.

Die Bildauswahl ist von grundlegender Bedeutung. Auswahlkriterien für die Bilder sind deren kunstgeschichtliche, kunsttheoretische und alltagskulturelle Relevanz sowie die Lebens- und Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler. *Bildauswahl*

3.2 Schuljahrgang 11 (Einführungsphase)

Grundlage für die Einführungsphase am Fachgymnasium sind die Fachlehrpläne der Sekundarschule und des Gymnasiums. Die bis zum Beginn des Schuljahrganges 11 erworbenen Kompetenzen und grundlegenden Wissensbestände werden ergänzt und erweitert.

Die Einführungsphase übernimmt damit eine Gelenkfunktion.

Der Schuljahrgang 11 bildet den Abschluss der Vermittlung gestalterischer, inhaltlicher und methodischer Grundlagen und bereitet auf höhere Anforderungen vor, indem er in komplexere Arbeitsweisen der Qualifikationsphase einführt. Besonderer Wert wird auf die zunehmend selbstständige Gestaltung, Präsentation und Reflexion der Arbeitsergebnisse gelegt. Diese Anforderungen sind in den Kompetenzschwerpunkten ausgewiesen.

| Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Kultur – Bild und Zitat in Beziehung setzen und für ein Gestaltungskonzept nutzen | |
|---|---|
| Wahrnehmen und Empfinden | – Bild und Zitat in zeitliche und kulturelle Beziehungen setzen und vergleichend beschreiben |
| Entwickeln und Gestalten | – zwei- und dreidimensionale Bilder zu eigenen Bildzitatzen umformen – Gestaltungskonzept unter zielgerichtetem Einsatz von Arbeitstechniken planvoll und zunehmend selbstständig bearbeiten |
| Reflektieren und Präsentieren | – Bilder mithilfe der Stil- und Strukturanalyse interpretieren und Erkenntnisse visualisieren |
| Grundlegende Wissensbestände | |
| <ul style="list-style-type: none"> – Bildzitate in der Kunst – Vorbild – Nachbild bzw. Bild und Zitat – Analysemethoden: Stil- und Strukturanalyse – Visualisierungsformen (z. B. Leporello, Schaubild, Film) | |

| Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Natur – Abstraktion und Konstrukt im Bild beurteilen und individuelle Abstraktionsprozesse entwickeln | |
|---|---|
| Wahrnehmen und Empfinden | <ul style="list-style-type: none"> – Abstraktionsprozesse im Bild erkennen und ästhetische Wirkungsweise aufzeigen – Bildkonstrukte als eigenständige Bilderfindungen erkennen und deren Strukturen beschreiben – Wirkungen von Farben in der Natur und Kunst wahrnehmen und vergleichen |
| Entwickeln und Gestalten | <ul style="list-style-type: none"> – ausgehend vom Gegenständlichen eine Abstraktionssequenz entwickeln – künstlerische Gestaltungsmittel (z. B. Material, Technik) und bildnerische Mittel (z. B. Form, Farbe, Raum) für ein eigenes Bildkonzept bewusst einsetzen |
| Reflektieren und Präsentieren | <ul style="list-style-type: none"> – Unterschied zwischen gegenständlicher Abstraktion und autonomem Konstrukt im Bild beurteilen – künstlerische Abstraktionsprozesse nachvollziehen – ästhetische Differenz zwischen Natur und Bild in eigenen und fremden Bildern hinsichtlich des Material-, Form- und Inhaltsgefüges beurteilen – Bilder adressatengerecht und ästhetisch adäquat präsentieren |
| Grundlegende Wissensbestände | |
| <ul style="list-style-type: none"> – Anfänge abstrakter Kunst – Absolute Kunst (z. B. Zero, Konkrete Kunst, Minimal Art) – methodische Unterscheidung zwischen Abstraktion und Konstrukt | |

| Kompetenzschwerpunkt: Medien und Kommunikation – Inszenierungen in Fotografie oder Film untersuchen und gestalten | |
|---|--|
| Wahrnehmen und Empfinden | – Inszenierungen in Fotografie oder Film beschreiben |
| Entwickeln und Gestalten | – mit filmischen Mitteln experimentieren – Inszenierungen in Fotoserie oder Film entwickeln, produzieren und digital nachbearbeiten |
| Reflektieren und Präsentieren | – Fotografie oder Film unter formalen und inhaltlichen Aspekten analysieren und reflektieren – Gestaltungsprozess von der Idee über den Entwurf bis hin zur Umsetzung dokumentieren und reflektieren – Endprodukt medienadäquat präsentieren |
| Grundlegende Wissensbestände | |
| <ul style="list-style-type: none"> – inszenierte Fotografie – Anfänge des Films im 19. und 20. Jahrhundert – Storyboard, Drehbuch – Bildinszenierung – Gestaltungsmittel im Film: Bild- und Tonebene, Montage – Bildbearbeitungsprogramme – Filmplanung, Filmschnitt | |

| Kompetenzschwerpunkt: Alltagskultur und gestaltete Umwelt – Design im Prozess untersuchen | |
|--|---|
| Wahrnehmen und Empfinden | – Alltagsprodukte bzw. Designobjekte in ihren Gebrauchszusammenhängen beschreiben und vergleichen |
| Entwickeln und Gestalten | – aufgabenbezogene und materialgerechte Konzepte zu einem Alltagsprodukt bzw. Designobjekt unter Berücksichtigung funktionaler und ästhetischer Dimensionen im Sinne von Produktdesign kriteriengeleitet planen, entwerfen und ggf. realisieren |
| Reflektieren und Präsentieren | – Designobjekte kriteriengeleitet analysieren – fremde Gestaltungsprozesse reflektieren – den eigenen Gestaltungsprozess dokumentieren und das Endprodukt ggf. funktional überprüfen und präsentieren |
| Grundlegende Wissensbestände | |
| <ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Designobjekte des 19. bis 21. Jahrhunderts – Designprozess – Designanalyse: symbolische, praktische und ästhetische Funktionen | |

3.3 Schuljahrgänge 12/13 (Qualifikationsphase)

Kurs 1: Bilder und Bildwelten als Spiegel des Menschen

| | |
|---|---|
| Kompetenzschwerpunkt: Bilder und Bildwelten als Ausdruck kultureller, gesellschaftlicher und persönlicher Entwicklung des Menschen analysieren und Erkenntnisse in eigenen Gestaltungskonzepten nutzen | |
| Wahrnehmen und Empfinden | <ul style="list-style-type: none"> – eigene und fremde Identitäten unter dem Aspekt <i>Bild</i> analysieren – Einfluss von Bildern auf die Identitätsbildung einschätzen – Bildwirkungen im Spannungsfeld von Individuum und Gesellschaft erläutern |
| Entwickeln und Gestalten | <ul style="list-style-type: none"> – menschliche Körper in unterschiedlichen sozialen Rollen und gesellschaftlichen Kontexten zwei- oder dreidimensional oder multimedial inszenieren – Gestaltungsprozesse als erkenntnisbildende Mittel zur Untersuchung von Identitätskonzepten nutzen – dabei bildkünstlerische Arbeitsformen (z. B. Bildreihen, Bildzitate, Variationen) gattungsspezifisch anwenden – Materialien und Medien zielgerichtet nach der angestrebten Bildwirkung auswählen und den Arbeitsprozess kontrollieren |
| Reflektieren und Präsentieren | <ul style="list-style-type: none"> – Bilder als komplexe Material-, Form- und Inhaltsgefüge reflektieren – unter Berücksichtigung sozialer und soziokultureller Aspekte (z. B. Biografie, Genderdimension, ethnische und religiöse Zugehörigkeit, Milieu) eigene und fremde Bildgestaltungen analysieren – soziale Vorbildfunktion von massenmedialen Bildern reflektieren – Arbeitsprozesse dokumentieren und die Produkte in adäquater Form präsentieren |
| Grundlegende Wissensbestände | |
| <ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Beispiele aus dem 19. bis 21. Jahrhundert – Analysemethode: Bildanthropologie – Bildreihe, Variation | |

Kurs 2: Kommunikation in künstlerischen und medialen Welten

| | |
|---|--|
| Kompetenzschwerpunkt: Wirkungsmechanismen von Bildwelten in Kunst und Alltag untersuchen und für ein eigenes Bildkonzept nutzen | |
| Wahrnehmen und Empfinden | <ul style="list-style-type: none"> – Bilder in den soziokulturellen Kontext einordnen und deren Wirkung auf die eigene Person beschreiben – Wirkungsmechanismen aktueller Bildwelten in Kunst und Alltag bewusst wahrnehmen und voneinander abgrenzen – künstlerische und medial-apparative Gestaltungsmittel in ihren Möglichkeiten und Grenzen vergleichen |
| Entwickeln und Gestalten | <ul style="list-style-type: none"> – mit künstlerischen und medial-apparativen Gestaltungsmitteln im jeweils anderen Medium experimentieren (Cross-over, Mixed Media) – auf der Grundlage eines gewählten Themas geeignete zwei-, drei- oder multidimensionale Medien zur Gestaltung auswählen, ein Bildkonzept selbstständig entwickeln und adressatengerecht umsetzen |
| Reflektieren und Präsentieren | <ul style="list-style-type: none"> – verschiedene Funktionen des Bildes in kontextbezogenen Zusammenhängen unterscheiden und bewerten – den fachgerechten Einsatz unterschiedlicher Medien anhand eines ausgewählten Themas analysieren – den eigenen Gestaltungsprozess von der Idee über den Entwurf bis hin zur Umsetzung dokumentieren und medienadäquat präsentieren |
| Grundlegende Wissensbestände | |
| <ul style="list-style-type: none"> – auf das Gestaltungsthema bezogene Mediengeschichte – ausgewählte Beispiele der Medienkunst des 20. und 21. Jahrhunderts – Bildfunktionen: dokumentarisch, situationsbeschreibend, funktionsbeschreibend, autonom – Cross-over, Mixed Media | |

Kurs 3: Individuelle Alltagskultur und gestaltete Umwelt

| | |
|---|--|
| Kompetenzschwerpunkt: Funktionale, formale und ästhetische Wirkungszusammenhänge bewerten und Gestaltungsvorhaben entwickeln | |
| Wahrnehmen und Empfinden | <ul style="list-style-type: none"> – Objekte und Räume detailliert wahrnehmen und die eigenen Empfindungen beschreiben – individuelle Vorstellungen von Design oder Architektur erläutern und diskutieren |
| Entwickeln und Gestalten | <ul style="list-style-type: none"> – unterschiedliche Materialien und Werkstoffe im Hinblick auf Gestaltungsvorhaben untersuchen und Erkenntnisse ableiten – zu einem konkreten Gestaltungsvorhaben eine funktionale und eine visionär-experimentelle Variante entwickeln – eigenständig Modelle von Designobjekten oder von architektonischen oder städtebaulichen Vorstellungen entwerfen, konstruieren und bauen |
| Reflektieren und Präsentieren | <ul style="list-style-type: none"> – Design- oder Baukonzepte ab dem 19. Jahrhundert im historischen Kontext reflektieren – aktuelle Gestaltungstendenzen und -theorien zu Design oder Architektur bzw. Städtebau diskutieren – eigene Entwürfe und Objekte kritisch auf Funktionalität, Ästhetik und Symbolik prüfen – Arbeitsergebnisse medial präsentieren |
| Grundlegende Wissensbestände | |
| <ul style="list-style-type: none"> – Architektur oder Design ab dem 19. Jahrhundert – Stil- und Funktionsanalyse – Bauhausmanifest – Design (Massenprodukt und Unikat, Individualisierung und Industrialisierung) oder Architektur und Städtebau (Konstruktion und Dekonstruktion, Repräsentation und Funktion, Visionen und Utopien, Nachhaltigkeit und Denkmalschutz) – Baukastensystem – Auswahl von Kreativitätstechniken (z. B. 6-3-5-Methode, morphologischer Kasten) – Entwurfs- und Konstruktionszeichnung – 3-D-Konstruktionsprogramme | |

Kurs 4: Gestaltung und Präsentation in öffentlichen Räumen

| | |
|---|---|
| Kompetenzschwerpunkt: Veranstaltungs- und Ausstellungskultur in öffentlichen Räumen reflektieren und für eigene Präsentationen bzw. Werbekampagnen nutzen | |
| Wahrnehmen und Empfinden | <ul style="list-style-type: none"> – Präsentations- und Ausstellungskonzepte in Kunst und Alltag beschreiben und vergleichen – Vermittlungsmethoden in Präsentationen und Ausstellungen charakterisieren – Plakate nach Genre und Funktion klassifizieren |
| Entwickeln und Gestalten | <ul style="list-style-type: none"> – gemeinsam Konzepte zur Präsentation von Bildern bzw. eigener Arbeitsergebnisse aus den Kurshalbjahren entwickeln, auf eine ausgewählte Ausstellungssituation beziehen, Präsentationsmodelle entwickeln oder – im Team eine Werbekampagne zu einem kulturellen Event (z. B. Ausstellung, Theater, Konzert oder Veranstaltung) unter den Gesichtspunkten des Corporate Designs entwickeln – dabei Vermittlungsmethoden planen |
| Reflektieren und Präsentieren | <ul style="list-style-type: none"> – Präsentations- und Ausstellungskonzepte in unterschiedlichen Räumen analysieren – Corporate Design an ausgewählten Beispielen analysieren – eigene Arbeitsergebnisse reflektieren, Varianten diskutieren und bewerten |
| Grundlegende Wissensbestände | |
| <ul style="list-style-type: none"> – Plakatkunst – Wandel von Präsentations- und Inszenierungsformen von Bildern des 19. bis 21. Jahrhunderts (z. B. Museum, Galerie, Kaufhaus, Urban Art) – Corporate Design – Vermittlungsmethoden (z. B. Flyer, Audioguide, Interaktion, Performance, Kunstkritik) | |