

Fachlehrplan Sekundarschule

Stand: 01.08.2019



SACHSEN-ANHALT

Ministerium für Bildung

Kunsterziehung

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1	Bildung und Erziehung im Fach Kunsterziehung 2
2	Entwicklung fachbezogener Kompetenzen 5
2.1	Kompetenzbereiche im Fach Kunsterziehung 5
2.2	Wissensbestände im Fach Kunsterziehung 8
3	Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen 9
3.1	Übersicht über die Kompetenzschwerpunkte..... 9
3.2	Schuljahrgänge 5/6 10
3.3	Schuljahrgänge 7/8 13
3.4	Schuljahrgänge 9/10 16

1 Bildung und Erziehung im Fach Kunsterziehung

Teilhabe am gesellschaftlichen Leben

Das Fach Kunsterziehung leistet durch die Vermittlung einer ästhetischen Grundbildung einen Beitrag zur ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung. Die Auseinandersetzung mit Bilderwelten und Alltagskulturen fördert die Entwicklung eines individuellen Wahrnehmungs-, Empfindungs- und Ausdrucksvermögens und schafft Voraussetzungen für die Orientierung in unserer medial bestimmten Gesellschaft. Der Mut und die Befähigung zur eigenen Fragestellung in der gestalterischen Bearbeitung bildnerischer Themen sind zentrale Entwicklungsperspektiven.

In der Auseinandersetzung mit Bilderwelten und verschiedenen künstlerischen Sichtweisen auf Gesellschaft, Kultur und Alltagsphänomene werden Kenntnisse über verschiedene Lebensauffassungen erworben. Der Kulturbegriff schließt hier die Auseinandersetzung mit Ausdrucksformen verschiedener Hochkulturen ebenso ein wie jene jugendspezifischer Subkulturen. Die Heranführung an gesellschaftliche und globale Phänomene hilft, sich in der unmittelbar gestalteten Lebenswelt zu orientieren, ihre ästhetischen Qualitäten zu erkennen, Fragen aufzuwerfen und sich schöpferisch in den Alltag einzubringen. Dazu gehört auch die Befähigung zur Teilnahme am kulturellen Leben in Schule und Gesellschaft sowie zur individuellen Gestaltung der Freizeit durch schöpferische Aktivitäten. Durch die Anbahnung eines ästhetischen Urteilsvermögens wird der bewusste Umgang mit Medien in ihrer ganzen Vielfalt gefördert.

Prozesse schöpferischer Tätigkeit, welche die ästhetische, bildnerische oder gestalterische Arbeit mit einschließen, leisten einen Beitrag, sich selbstbewusst und aktiv den dynamischen gesellschaftlichen und kulturellen Entwicklungsprozessen zu stellen.

In der Auseinandersetzung mit kulturell geprägten Ausdrucksformen der natürlichen und gestalteten Umwelt üben sich Schülerinnen und Schüler im Entdecken, Hinterfragen und Positionieren. Damit verbunden ist eine Erweiterung von Erkenntnissen über Gegenstände und ästhetische Erscheinungen des Alltags. Zugleich werden sinnliche Erfahrungs- und Gestaltungsprozesse angeregt, die den Zugang zu Fremdem und Ungewohntem öffnen sowie die Entwicklung von Toleranz und Achtung fördern. Lernen schließt im Fach Kunsterziehung den bewussten Umgang mit medialen Bildtechniken ein.

*Alltagsbewältigung
und globales
Lernen*

Schülerinnen und Schüler erleben und nutzen im Alltag „Bilderwelten“ zunehmend über digitale Angebote und Plattformen. Im Kunsterziehungsunterricht der Sekundarschule können die Schülerinnen und Schüler ihre Wahrnehmung in der realen sowie der digitalen Welt schulen und somit eine tatsächliche „aisthesis“ erwerben. Im bildnerischen Gestalten wahrt der Kunsterziehungsunterricht die Balance zwischen analogen Gestaltungstechniken der realen Welt sowie der Vielfalt digitaler Bildbearbeitungsmöglichkeiten und Präsentationsformen. Der Unterricht bietet die Möglichkeit, digitale Grafikprogramme zu nutzen und mit ihnen zu experimentieren und dabei auch technische Probleme zu lösen. Gleichzeitig ist es notwendig, sich kritisch-reflektiert mit Formen und Gefahren der Bildmanipulation in digitalen Medien auseinanderzusetzen und den Blick für solche Erscheinungen zu schärfen. Das Recht am eigenen Bild, Persönlichkeitsrechte laut Datenschutz und andere rechtliche sowie soziale Regeln für den Umgang mit Bildmaterial in digitalen Medien sind ebenfalls wichtige Kriterien für den Beitrag des Faches Kunsterziehung zur Bildung in der digitalen Welt. Ziel des Unterrichts im Fach Kunsterziehung ist letztlich eine Kultivierung des Sehens und die Entwicklung von Medienmündigkeit in der Flut der „Bilderwelten“.

*Bildung in der
digitalen Welt*

Durch die zunehmende Förderung eigenständiger schöpferischer Entwicklungsprozesse in der Planung und Umsetzung von Gestaltungsideen leistet das Fach Kunsterziehung einen Beitrag zur Berufsvorbereitung. Im problemorientierten Gestaltungsprozess entwickeln die Schülerinnen und Schüler in unterschiedlichen Sozialformen kooperative Fähigkeiten. Auf der Suche nach Lösungswegen werden Entwicklungsfähigkeit und Flexibilität in Auseinandersetzung mit vorgegebenen Möglichkeiten und Grenzen

*Berufsvorbereitung
und
Ausbildungsreife*

des Materials geschult. Dabei können der zu bearbeitende Gegenstand oder die ästhetische Erscheinung fachübergreifend betrachtet werden. Im schöpferischen Prozess werden Neigungen und Begabungen deutlich.

*Fachspezifische
Schwerpunkte*

Das Fach Kunsterziehung leistet weiterhin einen Beitrag zur Ausbildung gestalterischer und formgebender Kompetenzen. Zugleich werden Fähigkeiten und Fertigkeiten im zeichnerisch-technischen, gestalterisch-planerischen und genießend-schöpferischen Umgang mit einer Vielfalt von Materialien und Ausdrucksformen entwickelt. Darüber hinaus fördert es die Medienkompetenz und Auseinandersetzung mit modernen Bilderwelten.

2 Entwicklung fachbezogener Kompetenzen

2.1 Kompetenzbereiche im Fach Kunsterziehung

Ziel des Kunsterziehungsunterrichtes ist die Entwicklung fachbezogener Kompetenzen in den Bereichen

- Wahrnehmen,
- Entwickeln und Gestalten,
- Reflektieren.

Die Kompetenzentwicklung in diesen Bereichen bedingt sich wechselseitig und erfolgt im Zusammenhang mit den im Kapitel 3 ausgewiesenen Kompetenzschwerpunkten. Im Folgenden wird das Endniveau der Kompetenzentwicklung für den Schuljahrgang 10 beschrieben. Das in den verschiedenen Schuljahrgängen anzustrebende Niveau der Kompetenzentwicklung in den genannten Bereichen wird im Kapitel 3 anhand der Kompetenzschwerpunkte differenziert dargestellt.

Die Entwicklung eines Menschen ist maßgeblich durch Möglichkeiten bestimmt, einen Zugang zur Vielfalt der natürlichen wie geschaffenen Umwelt zu erhalten. Mit allen Sinnen wahrzunehmen gilt als Voraussetzung des Entdeckens und Erkennens. Das Entdeckte, Erfahrene und Gesammelte bildet die Grundlage für die Entwicklung einer eigenen Fragestellung und den Beginn eines schöpferischen Prozesses.

*Kompetenz-
bereich
Wahrnehmen*

Der Unterricht im Fach Kunsterziehung soll die Schülerinnen und Schüler in die Lage versetzen, unter Anwendung verschiedener Methoden des forschenden, entdeckenden und handelnden Lernens differenziert ästhetisch wahrzunehmen und das Wahrgenommene für den eigenen Erkenntnis- und Schaffensprozess zu nutzen.

Am Ende des Schuljahrganges 10 können die Schülerinnen und Schüler

- Kunst und Kultur als lebensbegleitendes Element begreifen,
- ihre Lebenswelt in der praktischen und theoretischen Auseinandersetzung mit Ausdrucksformen verschiedener Kulturen exemplarisch erschließen, auch unter Berücksichtigung regionaler Besonderheiten,
- Alltagsästhetik und Kunst entdecken, erleben und genießen,
- Neugier, Offenheit und Toleranz gegenüber Fremdem und Ungewohntem zeigen,
- Materialien, Beispiele und Informationen aus Medien ideenorientiert sammeln.

*Kompetenz-
bereich
Entwickeln und
Gestalten*

Ein schöpferischer Prozess beginnt mit der Entwicklung von Ideen durch Sammeln und Experimentieren. Aus den dabei gewonnenen Erkenntnissen entwickelt sich eine Vielfalt an Ausdrucksmöglichkeiten. Die Kompetenzen Entwickeln und Gestalten versetzen die Schülerinnen und Schüler in die Lage, in ihrer schöpferischen Tätigkeit Alltagserlebnisse und Begegnungen mit Kunst und Kultur zu verarbeiten und ihren Vorstellungen, Ideen, Empfindungen und Überzeugungen einen eigenen Ausdruck zu geben.

Am Ende des Schuljahrganges 10 können die Schülerinnen und Schüler:

- an der Entwicklung von Ideen arbeiten und mit Materialien experimentieren,
- Arbeitsprozesse sinnvoll ausgestalten,
- im Prozess der schöpferischen Tätigkeit Ideen verwerfen und neu formulieren,
- ein spezifisches Spektrum gestalterischer Techniken sowie ihr Wissen über künstlerische Ausdrucksformen bewusst anwenden,
- Werkzeuge und Verbindungstechniken materialgerecht zum Einsatz bringen,
- Zusammenhänge von Formen, Funktionen und Ästhetik im schöpferischen Prozess anwenden,
- auf regionale Besonderheiten und das künstlerische Schaffen in der Region in ihrem schöpferischen Arbeitsprozess Bezug nehmen.

Gestaltungsprozesse und deren Ergebnisse bedürfen der Würdigung und kritisch-reflexiven Nachbereitung sowie der angemessenen Präsentation.

*Kompetenz-
bereich
Reflektieren*

Analysieren, Interpretieren, in Beziehung setzen und Positionieren können vier Schritte in der Annäherung an das eigene Arbeitsergebnis sowie an Ergebnisse anderer sein. Mündliche und schriftliche Reflexionen bieten Raum für Vergleiche mit Werkbeispielen künstlerischer und kultureller Ausdrucksformen unserer Gesellschaft. Genussfähigkeit gegenüber diesen zu entwickeln, erfordert die Auseinandersetzung mit ästhetischen Ausdrucksformen über den eigenen Arbeitsprozess hinaus. Dies ermöglicht das Erkennen und Nachvollziehen von Ideen, Strategien und Konzepten.

Durch die Kompetenz des Reflektierens können sich die Schülerinnen und Schüler kritisch mit dem Prozess und den Ergebnissen ihrer schöpferischen Tätigkeit auseinandersetzen.

Am Ende des Schuljahrganges 10 können die Schülerinnen und Schüler:

- Arbeitsergebnissen sowie künstlerischen Ausdrucksformen Wertschätzung entgegenbringen,
- sich unter Verwendung fachspezifischer Begriffe und Formulierungen zum eigenen und dem schöpferischen Schaffen anderer sachgerecht äußern,
- Produkte des Arbeitsprozesses in geeigneter Weise präsentieren und werten,
- in der Auseinandersetzung mit schöpferischem Schaffen Bezüge zu Kunstgeschichte und Kunsttheorie herstellen,
- sich zur Orientierung in der eigenen Lebenswelt exemplarisch mit Ausdrucksformen verschiedener Zeiten und Kulturen kritisch auseinandersetzen.

2.2 Wissensbestände im Fach Kunsterziehung

Der Kunsterziehungsunterricht leistet mit der Förderung der Wahrnehmungsfähigkeit sowie des Ausdrucks- und Urteilsvermögens einen spezifischen Beitrag zur ästhetischen Bildung. Im Mittelpunkt steht die Wahrnehmung mit allen Sinnen einschließlich der Selbstwahrnehmung, auf deren Basis sich Vorstellungskraft, persönlicher Gestaltungswille und Gestaltungsausdruck entwickeln können. Die Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler im Fach Kunsterziehung vollzieht sich in ständiger Wechselwirkung zwischen Produktion und Rezeption. Basis der Kompetenzentwicklung ist flexibel anwendbares Wissen. Im Kapitel 3 des Lehrplanes werden die Wissensbestände zu den verschiedenen Kompetenzschwerpunkten entsprechend der Schuljahrgänge ausgewiesen. Die nachfolgende Übersicht fasst diese in einer verallgemeinerten Form zusammen und ordnet sie den Kategorien Kulturwissen, Naturwissen und Sozialwissen zu.

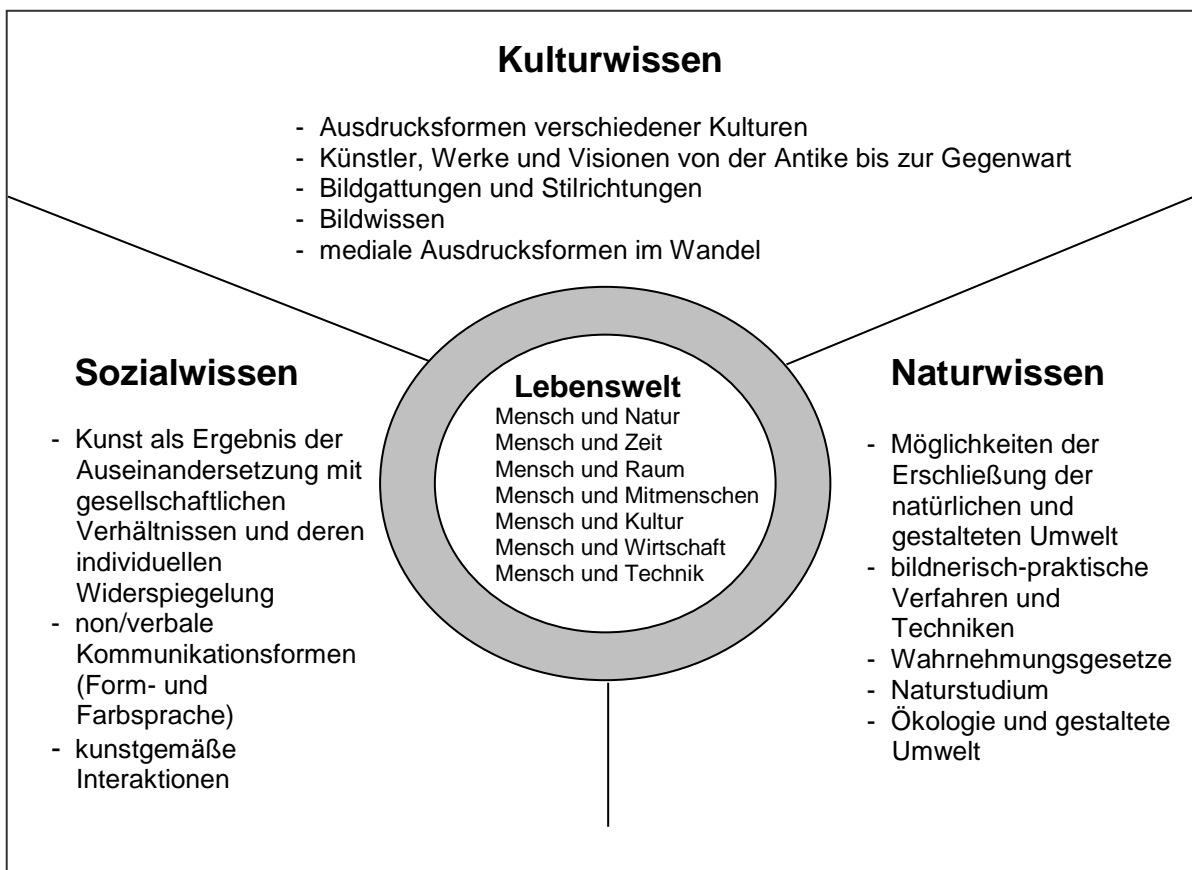


Abbildung 1: Wissensbestände im Fach Kunsterziehung

3 Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen

3.1 Übersicht über die Kompetenzschwerpunkte

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

Kompetenzschwerpunkt	Erläuterung
Kultur	an kulturellen Ausdrucksformen aktiv teilhaben
Mensch und Natur	mit Phänomenen des menschlichen Daseins und der natürlichen Umwelt schöpferisch umgehen
Raum	auf Ausdrucksformen der vom Menschen gestalteten Umwelt kritisch-reflexiv wie schöpferisch reagieren
Design	funktionale, formale und ästhetische Prinzipien anwenden
Bilderwelten	traditionelle und digitale Bilderwelten vergleichend betrachten und deren Möglichkeiten in eigenen Gestaltungen nutzen

Das jeweils anzustrebende Endniveau der Kompetenzentwicklung in den einzelnen Kompetenzschwerpunkten wird in den folgenden Abschnitten für Doppeljahrgangsstufen ausgewiesen. Im Abschnitt 3.4 wird das am Ende des Schuljahrgangs 9 zu erreichende Kompetenzniveau mit * markiert. Dies bezieht sich auf ausgewählte Teilkompetenzen und Wissensbestände. Der Kompetenzschwerpunkt Bilderwelten ist insgesamt mit * gekennzeichnet. Somit ist an diesem Schwerpunkt verbindlich in Schuljahrgang 9 zu arbeiten.

Die Kompetenzschwerpunkte bieten didaktische wie methodische Gestaltungsspielräume in Abhängigkeit von der einzelnen Lerngruppe. Es ist sinnvoll, bei der Umsetzung der Lehrplananforderungen im Unterricht Aspekte aus den verschiedenen Kompetenzschwerpunkten miteinander zu verknüpfen. Dabei ist insbesondere abzuwägen, inwieweit eine Verknüpfung mit dem Bereich Kultur erforderlich ist.

Die empfohlenen Künstler dienen der fachwissenschaftlichen Orientierung und können in der Bearbeitung der Kompetenzschwerpunkte frei gewählt und ergänzt werden.

Der Kunsterziehungsunterricht bietet vielfältige Möglichkeiten, überfachliche Kompetenzen zu entwickeln. Die Bezüge zu fächerübergreifenden Themen geben Empfehlungen für projektorientiertes Arbeiten.

3.2 Schuljahrgänge 5/6

Kompetenzschwerpunkt: Kultur	
Wahrnehmen und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - Ausdrucksformen der eigenen Kultur und anderer Kulturkreise entdecken - ausgewählte Werke beschreiben - in Ausstellungen Originale erkunden
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> - Ausdrucksformen der eigenen Kultur und anderer Kulturkreise als Anregungen für eigene Gestaltungen nutzen - das äußere Erscheinungsbild mithilfe bildnerischer Gestaltungselemente verändern
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Künstler, Werke und wesentliche Stilmerkmale der Malerei, Plastik und Architektur aus frühen Kulturen, der Antike und dem Mittelalter - Entwicklung der Schrift und des Buchdrucks - Original - Masken und ihre Funktion 	
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> - Kunst und Kultur in unserem Leben 	

Kompetenzschwerpunkt: Mensch und Natur	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> - Naturmaterialien sammeln und nach charakteristischen Merkmalen ordnen - jahreszeitliche Besonderheiten erkennen und benennen - anhand ausgewählter Kunstwerke zu Mensch und Natur den Einsatz gestalterischer Mittel beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> - mit grafischen und farbigen Gestaltungsmitteln angeleitet experimentieren - eigene Ideen zu Pflanzen, Tieren und Menschen gestalterisch umsetzen - grafische und farbige Gestaltungsmittel zur Darstellung von Empfindungen nutzen
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Arbeitsergebnisse und Arbeiten anderer vor Mitschülerinnen und Mitschülern erklären
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> - Punkt, Linie, Struktur, Schraffur - Zufallstechniken, Materialdruck, Frottage, Zeichentechniken - Primärfarben, Sekundärfarben, unbunte Farben, Farbkontraste 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> - Albrecht Dürer, Konrad Witz, Albrecht Altdorfer, Vincent van Gogh, Caspar David Friedrich, Franz Marc
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> - Wir leben in der einen Welt - Menschen und Tiere leben zusammen 	

Kompetenzschwerpunkt: Raum	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – Informationen zu naturgegebenen Erscheinungen, dreidimensionalen Ausdrucksformen und Architekturbeispielen angeleitet sammeln und ordnen – anhand ausgewählter Kunstwerke den Einsatz Raum schaffender Mittel beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – mit Gegenständen, Fundstücken und formbaren Materialien experimentieren und gestalten – Prinzipien der räumlichen wie körperlichen Gestaltung angeleitet anwenden
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – Ergebnisse der Experimente sowie gewonnene Erkenntnisse beschreiben
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Räumlichkeit durch Größenstaffelung, Überdeckung, Formkontrast, Höhenunterschiede – Körperlichkeit durch Schraffur, Struktur, Hell-Dunkel-Werte – Materialmontage, Collage – Eigenschaften und Ausdrucksformen von Materialien – regionale Architekturbeispiele 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Naumburger Meister, Tilman Riemenschneider, Veit Stoß, Kurt Schwitters, Pablo Picasso

Kompetenzschwerpunkt: Design	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – verschiedene Materialien, Gebrauchsgegenstände und Objekte hinsichtlich ihrer Form und Funktionalität beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – mit verschiedenen Materialien und Gebrauchsgegenständen hinsichtlich der Einheit von Form und Funktionalität angeleitet experimentieren – ein funktionales oder bewegliches Objekt unter Berücksichtigung material-spezifischer Eigenschaften entwickeln – digitale Präsentationen zu Unterrichtsthemen unter Berücksichtigung von Kriterien planen und gestalten – geeignete Präsentationssoftware auswählen und anwenden
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – Einheit von Form und Funktionalität am Objekt beschreiben
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Materialkenntnis und materialbezogene Techniken – Form und Funktionalität von Gegenständen – Gestaltungskriterien: einheitliches Farbsystem, Kontraste, Icons, Symbole – Menüoptionen und grundlegende Bearbeitungswerkzeuge von Präsentationssoftware 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Leonardo da Vinci, Alexander Calder, Jean Tinguely
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> – Kunst und Kultur in unserem Leben 	

Kompetenzschwerpunkt: Bilderwelten	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – Bildgeschichten und Comics nach typischen Gestaltungsmitteln ordnen – Zusammenhänge von Bild- und Wortsprache erkennen und beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – mit Gestaltungsmitteln von Bildgeschichten und Comics sowie geeigneten Materialien experimentieren – Figuren erfinden und durch typische Merkmale charakterisieren – einen Handlungsverlauf entwickeln und mit Hilfe typischer Gestaltungsmittel umsetzen – einen Comic auch mit digitalen Präsentations- und Animationsprogrammen gestalten
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – Anwendung der Gestaltungsmittel einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Bildgeschichte, Comic – Gestaltungsmittel: Sprech- und Denkblasen, Lautmalerei und Geräuschwörter, Einstellungsgrößen (totale, amerikanische und nahe Einstellung; Detail) – Präsentations- und Animationssoftware 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Roy Lichtenstein, Bob Kane, Erich Ohser, Wilhelm Busch, Katsushika Hokusai
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> – Typisch Mädchen – typisch Junge – Digitale Medien angemessen und sicher nutzen 	

3.3 Schuljahrgänge 7/8

Kompetenzschwerpunkt: Kultur	
Wahrnehmen und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – Techniken zur Erschließung von Kultur und Kunst anwenden – Leben ausgewählter Künstler erkunden und deren Werke stilistisch einordnen – das Recht am eigenen und fremden Bild beachten – persönliche Daten und Privatsphäre schützen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Ausdrucksformen von Jugendkulturen in den eigenen Gestaltungsprozess einbeziehen, dabei Umgangsregeln kennen und einhalten – Bildbearbeitungsprogramme anwenden
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Künstler, Werke und wesentliche Stilmerkmale der Malerei, Grafik, Plastik und/oder Architektur aus Renaissance, Barock, Romantik und Klassizismus; gesellschaftliche Hintergründe – Auftraggeber, Künstlerpersönlichkeit – digitale Bildbearbeitung und Datensicherheit, Grundlagen des Urheber- und Nutzungsrechts – Graffiti; Körperschmuck, Mode 	
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> – Freizeit sinnvoll gestalten – Chancen und Risiken in der digitalen Welt 	

Kompetenzschwerpunkt: Mensch und Natur	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – beim Naturstudium Proportionen und Details von Pflanzen, Tieren sowie Menschen erfassen – Stillleben verschiedener Epochen stilistisch einordnen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – grafische und farbige Gestaltungsmittel an einem Gegenstand der Natur zum Einsatz bringen – organische zu ornamentalen Formen vereinfachen (stilisieren) – Menschen in Bewegung skizzieren – typische Situationen (Peergroups, Idole) darstellen
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Arbeitsergebnisse und Arbeiten anderer sachgerecht einschätzen – Fachbegriffe verwenden
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Naturstudium, Proportionen des menschlichen Körpers – Stillleben – Bildaufbau, Skizze, Sachzeichnung, Ornament, Dekor – Mal- und Drucktechniken – Farbauftrag, Farbsymbolik, Farbwirkung 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Leonardo da Vinci, Pieter Bruegel d. Ä., Peter Paul Rubens, Rembrandt Harmenszoon van Rijn, Paul Cézanne, Paul Klee, Keith Haring
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> – Freizeit sinnvoll gestalten 	

Kompetenzschwerpunkt: Raum	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – dreidimensionale Ausdrucksformen und Architekturbeispiele hinsichtlich ihrer Gestalt und Wirkung angeleitet ordnen, vergleichen und stilkundlich einordnen – konstruierte Raumdarstellungen und Plastizität in Grafik und Malerei beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – durch abtragende oder antragende plastische Verfahren neue Gestaltungszusammenhänge herstellen und eine eigene Formsprache finden – konstruierte Raumdarstellungen und Plastizität im grafischen oder farbigen Gestalten am Gegenstand des eigenen Interesses zur Anwendung bringen
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – den Prozess von der Idee, über den Entwurf bis hin zur Umsetzung präsentieren und unter Anwendung eines Repertoires fachspezifischer Begriffe reflektieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Räumlichkeit durch Tiefenstaffelung, Parallel- und Zentralperspektive – Plastizität durch Farbmodellierung – Plastik, Skulptur, Relief – abtragende und antragende plastische Verfahren, Grundprinzipien plastischen Gestaltens 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Michelangelo, Raffael, Albrecht Dürer, Matthäus Daniel Pöppelmann, Balthasar Permoser, Karl Friedrich Schinkel

Kompetenzschwerpunkt: Design	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – Gebrauchsgegenstände und Designobjekte hinsichtlich der Einheit von Form, Funktion und Ästhetik unterscheiden
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – unter Beibehaltung der Funktionalität, die Form und Ästhetik eines Gebrauchsgegenstandes verändern oder weiterentwickeln – eine eigene Gestaltungsidee unter Anwendung der gestalterischen Prinzipien skizzieren und umsetzen
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – den Gestaltungsprozess von der Idee, über den Entwurf bis hin zur Umsetzung beschreiben und diskutieren – Design nach ausgewählten Kriterien bewerten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Design, Designobjekte, Designprozess – Einheit von Form, Funktionalität und Ästhetik – Entwurfsskizzen – Designkriterien, z. B. Sicherheit, Umweltfreundlichkeit, Benutzerfreundlichkeit 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Luigi Colani, Karl Lagerfeld, Jean Tinguely
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> – Freizeit sinnvoll gestalten 	

Kompetenzschwerpunkt: Bilderwelten	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – Bilder und grafische Zeichen thematisch sammeln und ordnen, auch über digitale Informationsquellen – Zusammenhänge inhaltlicher und formaler Gestaltung beschreiben – Manipulationstechniken und visuelle Botschaften erkennen und benennen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – mit fotografischen und filmischen Mitteln experimentieren – digitale Bildfolge, Präsentation und Filmsequenz mit geeigneter Bearbeitungssoftware entwickeln und produzieren – mit Schriften experimentieren – Bild und Schrift entsprechend der Gestaltungsabsicht kombinieren
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – Medien kritisch einschätzen – Wirkung und Absicht visueller Botschaften hinterfragen – Arbeitsergebnisse vorstellen und sachgerecht werten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Foto, Filmclip, Standbild – Gestaltungsmittel: Komposition, Perspektive, Zoom, Ausschnitt, Bewegung, Schnitt, Ton/Musik – Menüoptionen und grundlegende Bearbeitungswerkzeuge von Videobearbeitungssoftware – Gestaltungskriterien für Videoproduktionen: Bildfolgen, Kameraeinstellung, Kameraperspektive, Schnitt – Formate von Videoproduktionen: (z. B. Stop Motion, Erklärvideo, Tutorial, Videoclip) – Piktogramme, Symbole – Schriftgestaltung – Plakat – digitale Präsentationstechniken – Layout 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Andy Warhol, Bill Viola, Nam June Paik, August Sander, Peter Fischli, David Weiss – aktuelle Beispiele für digitale Kunst (Foto, Clip, Film, Performance)
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> – Chancen und Risiken in der digitalen Welt 	

3.4 Schuljahrgänge 9/10

Kompetenzschwerpunkt: Kultur	
Wahrnehmen und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – Leben ausgewählter Künstler erkunden und deren Werke vergleichen* – den Entstehungsprozess eines Kunstwerkes beschreiben – verschiedene Formen der Ausstellungskultur, auch virtuelle, erleben – ästhetische und emotionale Wirkungen von Medien sowie ihren Einfluss auf Verhaltens- und Wertorientierungen an Beispielen aufzeigen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – zeitgenössische Kunst als Anregung für eigene Aktionen nutzen – digitale Möglichkeiten für die Umsetzung eigener Ideen nutzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Arbeitsbereiche* und Bildgattungen der bildenden Kunst – ausgewählte Künstler, Werke und wesentliche Stilmerkmale der Malerei, Grafik, Plastik* und Architektur sowie weiterer Ausdrucksformen der Kunst des 19. bis 21. Jahrhunderts (auch virtuelle Kunst) und Künstler der Region,* gesellschaftliche Hintergründe – Bauhaus – Aktion – Verfremdung, Abstraktion, digitale Verfälschung/Fake – Ausstellungskultur 	
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> – Mit Kultur und Künsten leben 	

Kompetenzschwerpunkt: Mensch und Natur	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – Porträts* und Landschaften verschiedener Epochen vergleichen und die bildnerischen Mittel in ihrer Wirkung beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – ein Porträt grafisch oder farbig gestalten* – mit perspektivischen Mitteln der Farbe und ihrer Ausdruckskraft experimentieren – innere Einstellungen und Überzeugungen ausdrücken – Landschaften in den gestalterischen Prozess einbeziehen
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – Porträts* und Landschaftsdarstellungen verschiedener Stilrichtungen vergleichen und in eigene Werke einbeziehen – den eigenen Arbeitsprozess dokumentieren und reflektieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Porträt, Proportionen des Kopfes* – Goldener Schnitt – Farbperspektive 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Philipp Otto Runge, William Turner, Claude Monet, Pablo Picasso, Andy Goldsworthy, Christo, Georg Baselitz

* verbindlich für Schuljahrgang 9

Kompetenzschwerpunkt: Raum	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – dreidimensionale Ausdrucksformen hinsichtlich ihrer Gestalt und Funktion, Wirkung und Aussage stilkundlich einordnen* – dreidimensionale Ausdrucksformen und Architekturbeispiele hinsichtlich ihrer Gestalt und Funktion, Wirkung und Aussage stilkundlich systematisieren und kritisch hinterfragen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – einen schöpferischen Prozess zur Gestaltung einer dreidimensionalen Arbeit unter Berücksichtigung von Materialeigenschaften, Verbindungstechniken und gestalterischen Prinzipien umsetzen* – Räumlichkeit in Bildzusammenhängen sowie reale Räume analysieren und reflektieren und die erworbenen Kenntnisse im schöpferischen Prozess anwenden
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – den Arbeitsprozess dokumentieren und unter Berücksichtigung kunst-historischer Bezüge reflektieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Objekt, Installation – optische Täuschung, perspektivische Auffassungen (z. B. Kubismus, Surrealismus, Konstruktivismus, Op-Art) 	
Empfohlene Künstlerinnen und Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Gustave Eiffel, Auguste Rodin, Antoni Gaudi, Henry Moore, Ernst Barlach, Alberto Giacometti, Walter Gropius, Le Corbusier, Joseph Beuys, Niki de Saint Phalle, Friedensreich Hundertwasser, Christo, M. C. Escher, Victor Vasarely

Kompetenzschwerpunkt: Design	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – Design- und Kunstobjekte hinsichtlich der Funktionalität vergleichen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – einen Alltagsgegenstand oder ein Designobjekt so weiterentwickeln, dass ein neuer Funktionszusammenhang entsteht oder die Funktionalität bewusst aufgelöst wird
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – den Gestaltungsprozess von der Idee, über den Entwurf hin zur Umsetzung dokumentieren und reflektieren – Funktionalität überprüfen und Fehler korrigieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Materialgerechtigkeit – Modell – Designgeschichte: Bauhaus – Prozessplanung, -organisation und -umsetzung – (verschoben nach Sg. 7/8) 	
Empfohlene Künstlerinnen und Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Bauhausmeister, Marcel Duchamp, Meret Oppenheim, Jeff Koons, Michael Thonet

* verbindlich für Schuljahrgang 9

Kompetenzschwerpunkt: Bilderwelten*	
Wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> – Bilder auf Realitätsbezug und Verfremdung untersuchen – Besonderheiten an Medienkunst beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – mit bildnerischen Mitteln von Mal- und Grafikprogrammen experimentieren – mediale Bilder oder Kunstwerke mithilfe von Bildbearbeitungsprogrammen in ihrer Aussage und Wirkung umgestalten – digitale Bearbeitungstechniken selbstständig anwenden
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> – das Ergebnis einer digitalen Überarbeitung hinsichtlich eingesetzter Mittel und veränderter Wirkungen reflektieren – analoge und digitale Möglichkeiten der Verfremdung vergleichen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Werkzeuge von Bildbearbeitungsprogrammen – Gestaltungstechniken: Morphing, Fotomontage, Übermalen, Verformen 	
Empfohlene Künstler	<ul style="list-style-type: none"> – Richard Hamilton, Bruce Nauman, Tony Oursler
Bezüge zu fächerübergreifenden Themen	
<ul style="list-style-type: none"> – Der Wandel von Berufsbildern im Zeitalter der digitalen Revolution 	

* verbindlich für Schuljahrgang 9