

Übersicht über die Unterrichtsinhalte für das Fach Kunst – Sekundarstufe I – Jgst. 7-10 (G9)

Stand: August 2022

Hinweis: Der Unterricht im Fach Kunst findet im Schuljahr 2022/23 epochal, d.h. nur in einem der beiden Halbjahre statt. Ab dem Schuljahr 2023/24 wird das Fach Kunst hingegen ganzjährig unterrichtet.

Jahrgangsstufe 7 (Schuljahr 2022/23)			
2 Wochenstunden (1 Halbjahr) – keine Klassenarbeiten – Änderungen – je nach Infektionsgeschehen + Nachholbedarf – vorbehalten!			
(UV)	Inhalt	Beispiel	Zeit (Std.)
1.	<p>Visuell gelenkt werden und lenken – Beeinflussung durch Schrift und Bild in plakativen Botschaften des Alltags wahrnehmen und selbst gezielt einsetzen.</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Kennenlernen des Begriffs Design und entsprechender Vokabeln der Fachsprache, Konkretisierung der Kriterien für und Funktionen von Design, Designgeschichte, Zielgruppen. Umsetzung des Gelernten in Form eines eigenständig designten Gegenstandes im Rahmen eines fiktiven Designwettbewerbs; Kennenlernen von kompositorischen Strategien und graphischen Elementen zur Gestaltung eines Plakates.</p>	Müsliverpackung des Jahres: Form und Farbe als Gestaltungsmittel effektiv und gezielt einsetzen, um eine bestimmte Käufergruppe anzusprechen und das Produkt gestalten.	ca. 16
2.	<p>Mit Bildern Geschichten erfinden – Durch bildnerische Strategien in Bildfolgen (Comic) vom narrativen Moment zur fiktionalen Bewegungsillusion gelangen.</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Erstellen eines Comics, Kennenlernen von Strategien zum Comiczeichnen, Recherchieren und Rezipieren von Graphic Novels im Internet. Experimentieren mit Zeitungselementen oder ausgedruckten Fotografien und deren zeichnerische Ergänzung. Erstellen eines zweiten Bild-raumes oder einer Seite einer Graphic Novel zu einer Utopie („Wie wollen wir leben?!“) ggf. mit Hilfe digitaler Bildbearbeitungsmethoden (Photoshop, Gimp).</p>	Comic als Möglichkeit, die eigene Umwelt künstlerisch-narrativ zu reflektieren.	ca. 16

Jahrgangsstufe 7 (ab Schuljahr 2023/24)
2 Wochenstunden – keine Klassenarbeiten – Änderungen – je nach Infektionsgeschehen + Nachholbedarf – vorbehalten!

(UV)	Inhalt	Beispiel	Zeit (Std.)
	<p>Visuell gelenkt werden und lenken – Beeinflussung durch Schrift und Bild in plakativen Botschaften des Alltags wahrnehmen und selbst gezielt einsetzen.</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Kennenlernen des Begriffs Design und entsprechender Vokabeln der Fachsprache, Konkretisierung der Kriterien für und Funktionen von Design, Designgeschichte, Zielgruppen. Umsetzung des Gelernten in Form eines eigenständig designten Gegenstandes im Rahmen eines fiktiven Designwettbewerbs; Kennenlernen von kompositorischen Strategien und graphischen Elementen zur Gestaltung eines Plakates.</p>	Müsliverpackung des Jahres: Form und Farbe als Gestaltungsmittel effektiv und gezielt einsetzen, um eine bestimmte Käufergruppe anzusprechen und das Produkt gestalten.	ca. 16
2.	<p>Mit Bildern Geschichten erfinden – Durch bildnerische Strategien in Bildfolgen (Comic) vom narrativen Moment zur fiktionalen Bewegungsillusion gelangen.</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Erstellen eines Comics, Kennenlernen von Strategien zum Comiczeichnen, Recherchieren und Rezipieren von Graphic Novels im Internet. Experimentieren mit Zeitungselementen oder ausgedruckten Fotografien und deren zeichnerische Ergänzung. Erstellen eines zweiten Bildraumes oder einer Seite einer Graphic Novel zu einer Utopie („Wie wollen wir leben?!“), ggf. mit Hilfe digitaler Bildbearbeitungsmethoden (Photoshop, Gimp).</p>	Comic als Möglichkeit, die eigene Umwelt künstlerisch-narrativ zu reflektieren.	ca. 16
3.	<p>„Leonardo und ich“ – Vom Entwurf und Umgang mit einfachen Mechanismen zum Modellbau einer Maschine</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Wissenschaftl. Zeichnungen da Vincis von Maschinen und Fluggeräten untersuchen, Bedienungsanleitungen und Planungsskizzen zeichnen, Experimente zeichnerisch dokumentieren, ein kreatives Endprodukt (z.B. eine funktionierende Maschine mit einfachem Mechanismus zu einem fantasievollen Zweck) bauen.</p>	Eine selbst erfundene Maschine mit einfachen Mechanismen planen und bauen	ca. 16

Jahrgangsstufe 8
2 Wochenstunden – keine Klassenarbeiten – Änderungen – je nach Infektionsgeschehen + Nachholbedarf – vorbehalten!

(UV)	Inhalt	Beispiel	Zeit (Std.)
1.	<p>Gefühlswelten kreieren – Farbe und Form als Ausdrucksmittel inneren Erlebens und innerer Vorstellungen gestalterisch expressiv einsetzen</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Farbeigenschaften und Farbbezüge, Schwerpunkt Farbfunktion: Ausdrucksfarbe, Farbauftrag sowie Malspuren ggf. zur Formgestaltung; Formeigenschaften und Formbezüge; inhaltliche und formale Mittel der Ausdruckssteigerung (Emotionalisierung) und Darstellung inneren Erlebens und Vorstellens.</p>	Ein Bild mit Ausdrucksfarbe gestalten, z.B. anhand der Überarbeitung einer Bildvorlage mit expressionistischer Technik	ca. 16

2.	<p>Mit Ausdruck gestalten – Möglichkeiten des Hochdrucks erkunden und zur gezielten expressiven Gestaltgebung von Texten einsetzen</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Einführung in Hochdruckverfahren (Merkmale, Schnitttechniken) und verfahrensgerechte Ausdruckssteigerung/Emotionalisierung (inhaltliche und formale bildnerische Mittel), ggf. auch künstlerische Haltung in Bezug auf Motiv (kritisch-hinterfragend, bewundernd-idealisiert); experimentelles Drucken im Kontext von Expression (z.B. unterschiedliche Druckträger wie farbiges Papier, Alltagsmedien, Collagen; Serien).</p>	Einen Hochdruck gestalten	ca. 16
3.	<p><i>Didaktische Reserve/ Optionales Vorhaben:</i></p> <p>In den Fokus rücken – Wahrnehmung durch fotografische Gestaltungsmittel gezielt steuern und bestimmen</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Vergleichende und perzeptive Bildbetrachtung von monochromen Collagen, z.B. von Tony Cragg. Materialsammlung: Gegenstände in der Lieblingsfarbe sammeln und sortieren nach Tonwert und Textur, sowie Ergänzung des Fundus durch Übermalung von Gegenständen. Collagieren und Montieren der Gegenstände zu einem reliefartigen Bildobjekt unter Berücksichtigung kompositorischer Gesichtspunkte und narrativer Aspekte. Gemeinsames Reflektieren und Bewerten der gefundenen Gestaltungsformen.</p>	„Auch das bin ich“ Eine Materialsammlung mit thematischem Bezug erstellen.	ca. 8

Jahrgangsstufe 9

2 Wochenstunden (1 Halbjahr) – keine Klassenarbeiten – Änderungen – je nach Infektionsgeschehen + Nachholbedarf – vorbehalten!

(UV)	Inhalt	Beispiel	Zeit (Std.)
1.	<p>Raumillusionen durch zentralperspektivische Darstellungen</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Annäherung an das Thema durch Konfrontation mit verschiedenen Bildbeispielen, Erkundung des Schulgebäudes und Schulgeländes in Gruppen und Anfertigung erster Skizzen, Erarbeiten der Begriffe und Möglichkeiten zur zeichnerischen Umsetzung der Zentralperspektive, Fluchtpunktperspektive, Luftperspektive, Froschperspektive, Eingrenzung der Ideen und konkrete malerische Ausarbeitung im Kleinformat der in Frage kommenden Bildinhalte.</p>	Raumillusion – Wir erweitern unseren Horizont! Konstruieren eines Bildraumes und malerische Ausgestaltung	ca. 10
2.	<p>Kleine Welten – plastisches Erkunden von Größenverhältnissen und Figur-Raum-Beziehungen in Hinblick auf Veränderungen der Wirkung durch die Inszenierung in verschiedenen Kontexten</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Analyse verschiedener Plastiken in Bezug auf die Figur-Raumbeziehung unter Berücksichtigung der Größenverhältnisse und Form- Inhalts- Bezug, Entwerfen von Figur-Ort-Arrangements nach dem Vorbild Slinkachus, Modellieren kleiner Figuren aus Fimo und anschließende dokumentierte Inszenierung an verschiedenen Orten zu neuen Bedeutungszusammenhängen.</p>	Anfertigen von Miniaturen aus Fimo in Anlehnung an den Künstler Slinkatchu und ihr fotografisches Inszenieren zur Erkundung von verschiedenen Raumwirkungen	ca. 10

Jahrgangsstufe 10			
2 Wochenstunden (1 Halbjahr) – keine Klassenarbeiten – Änderungen – je nach Infektionsgeschehen + Nachholbedarf – vorbehalten!			
(UV)	Inhalt	Beispiel	Zeit (Std.)
1.	<p>Mit Bildern auf Bilder reagieren – Vorhandene Bildwelten verstehen, zitieren und neukontextualisieren zur Beeinflussung von Sichtweisen und Haltungen</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Bildzitat als Strategie der Bildfindung: Auswahl eines (historischen) Werkes als Grundlage zur eigenständigen Auseinandersetzung/Kommentierung/etc.; Aktivierung vorhandener Kompetenzen in den Bereichen Plastik und Fotografie; eigenständige, begründete Auswahl eines Gestaltungsmediums; medialer Transfer/Wechsel und Bildzitat als Strategie der Bildrezeption/Bildauslegung (besonders Wahrnehmungs- und Darstellungskonventionen als Gestaltungs- und Verständnisbedingungen), Erläuterung von Motiv/Darstellungsform (historisch) und fotografischer/dreidimensionaler Umdeutung/Umgestaltung als Veranschaulichung einer gegenwarts-/zukunftsbezogenen individuellen Auffassung und persuasiven Gestaltungsabsicht.</p> <p><i>Empfohlene Exkursion: Pop Art Sammlung des Museum Ludwig</i></p>	<p>Gestaltung einer Leinwand mit einem selbst gewählten Motiv aus Alltag oder Medien unter Berücksichtigung einer Ästhetisierung dieses Motivs zu einem Kunstwerkes durch dessen Überarbeitung im Stil der PopArt</p>	ca. 10
2.	<p>Agieren und Reagieren – Die künstlerische Aktion als Strategie zur Bewusstmachung vorhandener Verhaltensmuster und die filmische Dokumentation als Strategie zur Reflexion flüchtiger Prozesse nutzen</p> <p><u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Reflexion von (menschlichen) Verhaltensmustern durch Irritation/ Persuasion (in den Bilddimensionen Zeit und Raum); Einführung in grundlegende bildnerische Mittel und Funktionen von Aktionen, performativen Konzepten, Film; Planung und Dokumentation flüchtiger/vergänglicher Bildgestaltung; begründete Urteilsbildung über ausgewählte Schwerpunkte medialer Wirksamkeit (Film/Aktion – Dokumentation/ Persuasion)</p>	<p>Agieren und Reagieren als künstlerische Aktion</p>	ca. 10