

Schulinternes Curriculum der Herder-OberschuleEntwicklungsschwerpunkt: Förderung selbstständigen Lernens**Fachbereich:** Kunst**Jahrgangsstufe:** 5/6**Lernbereich:** Pflichtunterricht (1 Doppelstunde ganzjährig)

Zeit	Themen/ Inhalte	Konkretisierung möglicher Inhalte	Kompetenzbereiche/ Standards	ÜG - Themen	FÜ - Absprachen	Medien-/ Sprachbildung	Diagnose/ Bewertung
	Kunstwerke - zeitgenössische Kunst	- Ausstellungsbesuche zeitgenössischer Kunst - ästhetische Alltagsforschung	SuS können...				Praktische Arbeiten: (80%) Mündliche Mitarbeit und Arbeitshaltung, Hefter: (20%)
	- Kunst im Kontext von Kunstgeschichte	- Frühe Kulturen und Hochkulturen, klassische Antike					
	- Architektur und Raum	- Ökologische Architektur					
	- Design	- Gebrauchsgegenstände und ihre Gestaltung					
	Verfahren - ästhetische	Zeichnen - Strukturen, Texturen und	SuS können...				

	<p>Praktiken</p> <ul style="list-style-type: none"> - Techniken - künstlerische Strategien <p>Werkzeuge</p>	<p>Muster erkennen und erfinden.</p> <p>Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bleistift, Buntstift, Fineliner 					
		<p>Malen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordnungssysteme für Farben entwickeln. - Maltechniken erproben. <p>Werkzeuge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pinsel, Deckfarben, Papier 					
		<p>Drucken</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material- und Linoldruck <p>Werkzeuge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Druckplatten, Druckpresse, Linolschnittmesser 					
		<p>Bauen und Konstruieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spiele und kleine Modelle <p>Werkzeuge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papier, Pappe, Kapaline, Cutter, Klebstoff 					
	<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinge und Materialien - Bilder und 	<p>Sammeln und Collagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Naturmaterialien - Farben und Fotos aus Zeitschriften <p>Werkzeuge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schere, Cutter, Papier, Pappe, Klebstoff 					

<p>Zeichen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Körper und Raum - Erinnerungen, Vorstellungen und Wünsche 	<p>Körper und Raum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelle, Spiele, Zeichnungen, Konstruktionskonzepte, Räume neu konstituieren, Körper im Raum positionieren. 					
<p>Individuelle Erfahrungen</p> <p>Alltag und Lebenswelten</p>	<p>Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bilder, Hörspiele, Animationen, Ausstellungen - Neue Medien - Computerspiele - Kindheit heute und früher - Zukunftsperspektiven 					

Fachbereich: Kunst**Jahrgangsstufe:** 7/8**Lernbereich:** Pflichtunterricht (1 Doppelstunde ganzjährig)

Zeit	Themen/ Inhalte	Konkretisierung möglicher Inhalte	Kompetenzbereiche/ Standards	ÜG - Themen	FÜ - Absprachen	Medien-/ Sprachbildung	Diagnose/ Bewertung
	Kunstwerke - zeitgenössische Kunst	- Überhöhung und Verfremdung - Streetart - Comic und Manga - Pop-Art	SuS können...				Praktische Arbeiten: (80%) Mündliche Mitarbeit und Arbeitshaltung, Hefter: (20%)
	- Kunst im Kontext von Kunstgeschichte	- Mittelalterliche Kunst (Symbole)					
	- Architektur und Raum	- Renaissance - Räumliche Konstruktion und Parallelperspektive, - Architektonische Grundformen					
	- Design	- Schrift- und Plakatgestaltung					
	Verfahren - ästhetische	Bildhaftes Gestalten - Mit zeichnerischen , maleri-	SuS können...				

	<p>Praktiken</p> <ul style="list-style-type: none"> - Techniken - künstlerische Strategien <p>Werkzeuge</p>	<p>schen und fotografischen Methoden abbilden und nachbilden: schraffieren und schattieren , mit Licht und Schatten arbeiten, Perspektive einsetzen, Ausschnitte bestimmen, Schrift als Bild gestalten, Collagieren, Drucken (Tiefdruck)</p> <p>Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bleistifte, Fineliner, Buntstifte, Kreiden, Pinsel und Deckfarben, Kamera, Plexiglas , CDs, Radiernadeln, Druckpresse <p>Plastisches Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unterschiedliche Materialien verbinden und montieren, Materialien als Relief gestalten, Falten, Falzen und kleben von dreidimensionalen Objekten aus Papier <p>Werkzeuge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papier, Falzbein, Schere, Cutter, Klebstoff, Ton, Modellierhölzer, Draht, Pappmaché, Zangen 					
--	--	---	--	--	--	--	--

	Material <ul style="list-style-type: none"> - Dinge und Materialien - Bilder und Zeichen - Körper und Raum - Erinnerungen, Vorstellungen und Wünsche 	Drucken <ul style="list-style-type: none"> - Materialdruck und Radierung Werkzeuge: <ul style="list-style-type: none"> - Druckplatten, Druckpresse, Radiernadeln 					
		Bauen und Konstruieren <ul style="list-style-type: none"> - Spiele und kleine Modelle Werkzeuge: <ul style="list-style-type: none"> - Papier, Pappe, Kapaline, Cutter, Klebstoff 					
		Inszenieren: <ul style="list-style-type: none"> - Selfies, Fotostorys und Selbstinszenierung 					
		Körper und Raum <ul style="list-style-type: none"> - Schulraum – Freizeitraum 					
		Medien: <ul style="list-style-type: none"> - Kamera, Smartphone, Videokamera, PC, digitale Bildbearbeitungsprogramme, Drucker 					

	Individuelle Erfahrungen Alltag und Lebenswelten	<ul style="list-style-type: none">- Freundschaft und Beziehung,- Gestaltung von Medien,- Wohnumgebungen: Pläne, Wünsche, Lebensweisen					
--	---	---	--	--	--	--	--

Fachbereich: Kunst**Jahrgangsstufe:** 9/10**Lernbereich:** Pflichtunterricht (1 Stunde ganzjährig/1 Doppelstunde halbjährig[epochal])

Zeit	Themen/ Inhalte	Konkretisierung möglicher Inhalte	Kompetenzbereiche/ Standards	ÜG - Themen	FÜ - Absprachen	Medien-/ Sprachbildung	Diagnose/ Bewertung
	Kunstwerke - zeitgenössische Kunst	- Fotografie und Film (inklusive Ausstellungsbesuch) - Denkmäler und Mahnmale - Hyperrealismus	SuS können... - Kunstwerke in ihren Entstehungszusammenhängen beschreiben - Zu kunstrelevanten Themen Rechercheergebnisse präsentieren - Kunstwerke in Bezug zu gesellschaftlichen und kulturellen Vorstellungen und Regeln setzen - Ästhetische Phänomene und Kunstwerke als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Vorstellungen einschätzen und kontextualisieren - Gestaltungsergebnisse nach ihren Entstehungsbedingungen und möglichen Wirkungen befragen und dazu eigene Positionen formulieren - Künstlerische Werke diskutieren, deuten und kriteriengeleitet beurteilen - Kunstwerke, ästhetische Objekte und kulturelle Phänomene untersuchen und dazu eigene Positionen begründen - Urteile über Kunstwerke, ästhetische Objekte sowie kulturelle Phä-				Praktische Arbeiten: (80%) Mündliche Mitarbeit und Arbeitshaltung, Hefter: (20%)
	- Kunst im Kontext von Kunstgeschichte	- Surrealismus - Realismus/Naturalismus					
	- Architektur und Raum	- Museumsbauten/Botschaftsbauten - griechische und römische Antike (z.B. Wohnbauten)					
	- Design	- Modedesign (z.B. Schuhe)					

			nomene deuten und fachsprachlich darstellen				
Verfahren - ästhetische Praktiken - Techniken - künstlerische Strategien Werkzeuge	Bildhaftes Gestalten - Räume zeichnen (z.B. Surrealismus), Sachzeichnen, Collagieren - digitale Bildbearbeitung	SuS können... - Alternativen und Möglichkeiten des Materialgebrauchs beschreiben - Material als Gestaltungsanregung nutzen - Material kombinieren und damit neue Deutungsmöglichkeiten schaffen und diskutieren - Die künstlerischen Strategien in Beziehung zu den eigenen künstlerischen Vorhaben setzen - Rechercheergebnisse zu ästhetischen und künstlerischen Strategien in eigenen Gestaltungsabsichten einsetzen					
	Werkzeuge - Foto- und Filmkamera, PC, Scanner und Drucker - Zeichenwerkzeuge - Acrylfarben - Modellier- und Schneidewerkzeuge	- Material zielgerichtet auswählen und dieses Material in ästhetischen und künstlerischen Prozessen einsetzen - Ein eigenes Repertoire an zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und medialen Gestaltungsfähigkeiten planvoll verwenden und erweitern					
	Bauen und Konstruieren - Räume entwerfen - Modelle bauen - Mahnmahle entwerfen - Hausmüll upcyclen	- selbstinitiierten Gestaltungsprozessen planvoll und konsequent nachgehen und diese dokumentieren - ihre gestalterischen Entscheidungen und bildnerischen Ergebnisse Beurteilen und begründen					
	Inszenieren - Entwicklung von Szenen (Storyboard) - Erprobung von Rollen - räumliche Inszenierungen - Stop-Motion						

		<p>Sammeln und Collagieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ihre eigenen Gestaltungen mit Kunstwerken in Verbindung bringen und ihre Ergebnisse in diesem Kontext beurteilen 				
		<p>Materialien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bilder, Zeichnungen, Fotos, Stoffe/Altkleider, Papier, Pappe, Cappa-Line, Sperrholz, Gipsbinden, Ton, Abfallmaterialien/Verpackungen, Draht 					
		<p>Körper und Raum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schulraum – Freizeitraum 					
		<p>Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamera, Smartphone, Videokamera, PC, digitale Bildbearbeitungsprogramme, Drucker 					
	<p>Individuelle Erfahrungen</p> <p>Alltag und Lebenswelten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Video- und Musikkultur - Virtuelle Welten - Kleidung, Mode, Konsumverhalten - Träume 					
		<ul style="list-style-type: none"> - Moodboard entwerfen 					

		<ul style="list-style-type: none">- Ausstellungen konzipieren- Skizzenbuch oder Projektmappe/Portfolio					
--	--	---	--	--	--	--	--