

# Schulinternes Fachcurriculum Kunst der GemS m.O. Nortorf

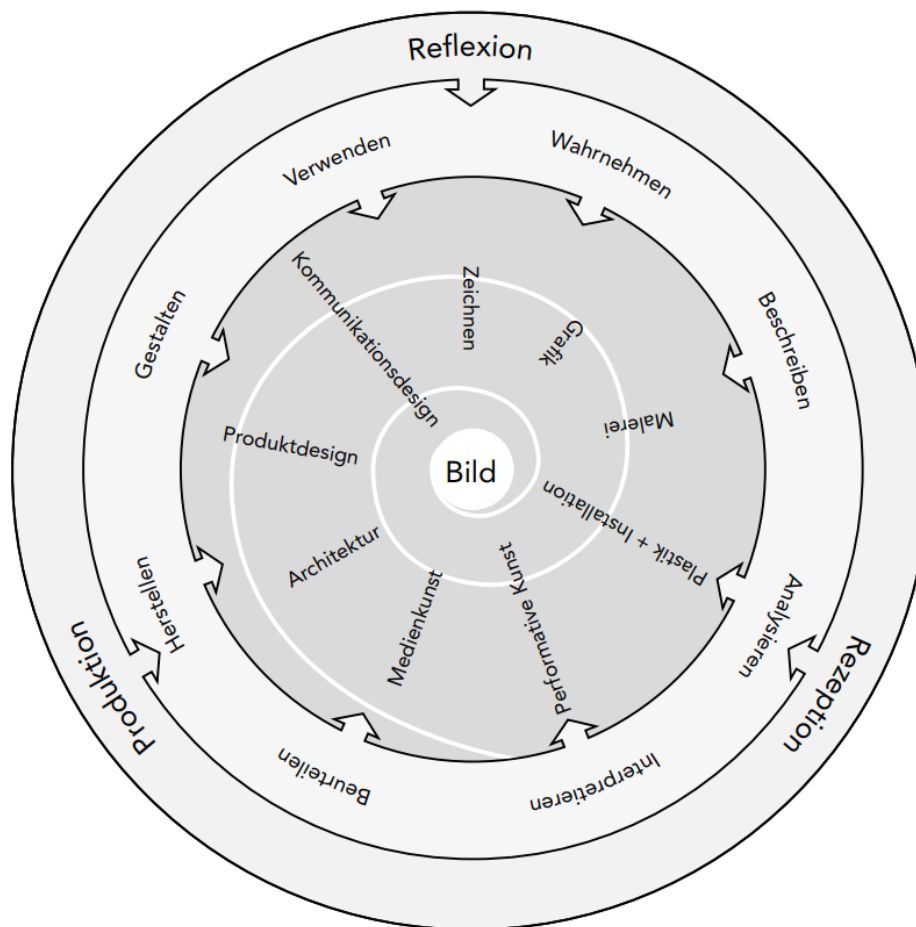
## Allgemeiner Teil

Das schulinterne Fachcurriculum des Faches Kunst der Gemeinschaftsschule Nortorf ergänzt die „Fachanforderungen: Kunst“ sowie die „Fachanforderungen: Allgemeiner Teil“ und legt schulspezifische Ziele für das Fach fest.

Im Sinne einer besseren Übersicht werden die Inhalte des Faches für jeden Jahrgang in tabellarischer Form festgehalten. Grundlage dieser Tabelle sind die Vorgaben aus den bereits erwähnten Fachanforderungen.

Um einen sinnvollen Einblick in die Struktur der in der Tabelle festzuhaltenden Kompetenzen zu geben, sind nachfolgend die dafür maßgeblichen Abschnitte aus den jeweiligen Fachanforderungen angefügt.

## Kompetenzen und Arbeitsfelder im Fach Kunst



## Überfachliche Kompetenzen:

Selbstkompetenzen	Lernmethodische Kompetenzen
<p><b>Personale Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Selbstwirksamkeit:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns.</li> <li>• <b>Selbstbehauptung:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler entwickelt eine eigene Meinung, trifft Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen.</li> <li>• <b>Selbstreflexion:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lernstrategien:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert Arbeitsprozesse.</li> <li>• <b>Problemlösefähigkeit:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.</li> <li>• <b>Medienkompetenz:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler verarbeitet Informationen angemessen. Vgl. die sechs Kompetenzbereiche der KMK-Strategie <i>Bildung in der digitalen Welt</i> (2016).</li> </ul>
<p><b>Motivationale Einstellungen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Engagement:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt persönlichen Einsatz und Initiative.</li> <li>• <b>Lernmotivation:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler ist motiviert, etwas zu lernen oder zu leisten.</li> <li>• <b>Ausdauer:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet ausdauernd und konzentriert.</li> </ul>	<p><b>Soziale Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kooperationsfähigkeit:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet konstruktiv mit anderen zusammen und übernimmt Verantwortung in Gruppen.</li> <li>• <b>Konstruktiver Umgang mit Vielfalt:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um.</li> <li>• <b>Konstruktiver Umgang mit Konflikten:</b> Die Schülerin bzw. der Schüler verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein.</li> </ul>

## Medienkompetenzen

**Medienkompetenz:** Selbststeuerung, Eigenständigkeit und der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen sind wichtige Voraussetzungen für den Erwerb der Medienkompetenz. In der Strategie der Kultusministerkonferenz *Bildung in der digitalen Welt* (2016) haben sich die Länder auf einen fachintegrativen Kompetenzrahmen verständigt, der sechs Kompetenzbereiche unterscheidet.

- K1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- K2: Kommunizieren und Kooperieren
- K3: Produzieren und Präsentieren
- K4: Schützen und sicher Agieren
- K5: Problemlösen und Handeln
- K6: Analysieren und Reflektieren

In der tabellarischen Auflistung wird festgehalten, welche Kompetenzen besonders im Fokus stehen. Es werden jedoch auch weitere Kompetenzen geschult.

Zeit	Thema	Arbeitsfeld	Inhalte/ Aufgaben	Fach-spezifische Kompetenzen	Material	Medienkompetenz
7.1. ca. 2 Monate	Punkt/Linie/ Fläche (Einf. Ins Zeichnen)	Zeichnen	-Aufgabe, Wirkung und Anwendung zeichnerischer Elemente -Punkt, Linie, Fläche als Zeichen für Richtung, Spur, Bewegung... -Alltags- zeichnungen -Erprobung der „Zeichenprache“	Wahrnehmen Beschreiben Herstellen Verwenden Gestalten	Papier  unterschiedl. Zeichenwerk- zeug	K1
7.2. ca. 2-3 Monate	In der Fläche gestalten	Zeichnen Plastik u. Insta.	-„Zeichnen“ mit der Schere (Cutter) Papierschneide- Techniken erlernen, erproben und gestalterisch einsetzen. -Wie hat „Miro“gearbeitet? -Formkontraste gestalterisch einsetzen -Kompositions- aspekte wahrnehmen und umsetzen -Mobile gestalten	Wahrnehmen Herstellen Gestalten Beurteilen Verwenden	(Ton)Papier Schere, Cutter, Klebe	K1, K6
7.3. ca. 3 Monate	Farbwelten	Malerei	-Farbenlehre: Farben 1. Und 2. Ordnung , Farb- kontraste, -wirkung, -herstellung, -kreis (z. B. Deckfarben- malerei, Farben selber mischen aus den drei Grundfarben, Farben trüben, Farbübergänge gestalten )	Wahrnehmen Herstellen Gestalten Beurteilen Verwenden Beschreiben	Deckfarben, Papier, Pinsel, Becher	K1, K3

7.4. ca. 1-2 Monate	Farbwege (Paul Klee)	Malerei Zeichnen	- Paul Klee kennen lernen - Bildbetrachtung -Anwendung der Farbenlehre im eigenen Bild -Präsentation eigener Arbeitsergebnisse auf der Schulhomepage	Wahrnehmen Herstellen Gestalten Beurteilen Verwenden Beschreiben Analysieren	Deckfarben, Papier, Pinsel, Becher	K1, K3, K2
<b>Überfachliche Kompetenzen</b>		Selbstbehauptung, Selbstwirksamkeit, Ausdauer, konstruktiver Umgang mit Vielfalt				
<b>Sprachbildung</b>		Es werden themenspezifische Fachtermini erlernt und genutzt.				
<b>Differenzierung</b>		SuS variieren selbstständig das Niveau ihres Arbeitseinsatzes, indem sie die Bewertungskriterien voll oder nur teilweise erfüllen und indem sie Hilfestellungen der Lehrperson mehr oder weniger in Anspruch nehmen.				
<b>Leistungs-beurteilung</b>		Unterrichtliche Beiträge: 60 %, schriftlicher Leistungsnachweis: 40%				



Jg.10

Zeit	Thema	Arbeitsfeld	Inhalte/ Aufgaben	Fachspezifische Kompetenzen	Material	Medienkompetenz
Überfachliche Kompetenzen						
Sprachbildung		Es werden themenspezifische Fachtermini erlernt und genutzt.				
Differenzierung						
Leistungsbeurteilung						

**Jg. 11**

Zeit	Thema	Arbeitsfeld	Inhalte/ Aufgaben	Fach-spezifische Kompetenzen	Material	Medienkompetenz
11.1. Ca. 2,5 Mo- nate	Gebaute Umwelt	Architektur	z.B.: <b>organische Architektur:</b> Entwurf (Planzeichnungen und Modell) eines Gebäudes  weitere Ideen: Brutalismus, Urlaubsgebäude, bedarfsgerechtes Wohnen, Wohnen auf begrenztem Raum, uvm.	Analysieren, Beurteilen, Gestalten	Ton, Papier, Holz, Architektursturpappe, ...	K1, K2, K3
11.1 Ca. 1,5 Mo- nate		Plastik und Installation	Erstelle eine Plastik oder Installation, welche Charakteristika der zuvor behandelten Architektur aufgreift (oder kontrastiert?!), diese jedoch frei von Funktion verbildlicht. - Unterschiede der bildenden und angewandten Kunst werden erfahrbar gemacht.		z.B. Holz, Naturmaterial, Draht, Pappen, uvm.	K1
11.2 Ca. 2,5 Mo- nate	Gelenkte Blicke	Kommunikationsdesign	Plakatdesign: z.B. Teilnahme an einem Plakatwettbewerb; ODER: Plakat für den eigenen „kulturellen Abend“ (Ende eines jeden SJ) erstellen - Grundlagen des Kommunikationsdesign am Beispiel eines (Werbe-) Plakats werden geschult -Grundlagen der Typographie werden geschult	Gestalten, Verwenden, Herstellen	Tablet/ Handy ODER Compu- terraum;  Alternativ: Zeichen- werkzeug	K3, K4, K5
11.2 Ca. 1,5- 2 Mo- nate	Bühnen und Räume gestalten	Kommunikationsdesign; Plastik und Installation	In Zusammenarbeit mit dem Kurs „Darstellendes Spiel“ wird ein Thema erarbeitet. Passend dazu wird ein Raum gestaltet, der die Aufführungen des DSP-Kurses passend ergänzt.	Interpretieren, Verwenden, Herstellen	Stoffe, Farben, Objekte	K1, K2, K5
<b>Überfachliche Kompetenzen</b>		Problemlösefähigkeiten, Kooperationsfähigkeit, Selbstbehauptung				
<b>Sprachbildung</b>		Es werden themenspezifische Fachtermini erlernt und genutzt.				
<b>Differenzierung</b>		Eigene Interessen und Fähigkeiten bestimmen unter anderem die Materialwahl und den Gestaltungsgegenstand. Gruppenarbeit ermöglicht ein Einbringen eigener Stärken und die Unterstützung im Bedarfsfall (peer-to-peer).				
<b>Leistungsbeurteilung</b>		Unterrichtliche Beiträge: 60 %, schriftlicher Leistungsnachweis: 40% <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ In 11.1: gleichwertige Leistung im Arbeitsfeld Architektur (z.B. Abgabe des vollständigen Entwurfs)</li> <li>➔ In 11.2: gleichwertige Leistung oder Klausur im Bereich Plakatdesign</li> </ul>				

**Jg. 12**

Zeit	Thema	Arbeitsfeld	Inhalte/ Aufgaben	Fachspezifische Kompetenzen	Material	Medienkompetenz
Ca. 2 Monate	Wort und Bild	Kommunikationsdesign, ggf. Grafik	Illustration / Charakterentwicklung: z.B. Erstelle eine Illustration zu dem Ausschnitt XY aus Buch Z → <i>Literatur aus dem Deutschunterricht</i> - Techniken und Kriterien der zeichnerischen Charakterentwicklung werden geschult - Vielfalt und Möglichkeiten der Illustration werden geschult	Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten	Papier, Stifte, Literaturvorlage, ggf. Linoldruckwerkzeug, ...	K1, K6
Ca. 2 Monate	Wort und Bild	Grafik	Erstelle eine Druckgrafik aus dem Bereich der freien bildenden Kunst, das sich mit der Thematik des Textabschnittes befasst. - Unterschiede von bildender und angewandter Kunst werden thematisiert und erfahrbar gemacht	Interpretieren, Wahrnehmen, Gestalten	Hoch- / Tiefdruckwerkzeug	K2
Ca. 2,5 Monate	Wort und Bild	Medienkunst, Kommunikationsdesign	Erstellt ein Zine/ Künstlerbuch, in dem Fotografien (und andere Bilder?!) und Text zusammengebracht werden. z.B.: Erstelle ein Zine zum Thema „Spuren“; Macht dazu Fotos von „euren“ Spuren; Erstellt anschließend kurze Texte zu jeder Spur. -Fotografie, Layout, Typografie werden geschult	Verwenden, Gestalten, Beurteilen	Handy/ Tablet oder Computer-raum	K1, K3, K4
12.2 Ca. 1,5 bis 2 Monate	Bühnen und Räume gestalten	Kommunikationsdesign; Plastik und Installation	In Zusammenarbeit mit dem Kurs „Darstellendes Spiel“ wird ein Thema erarbeitet. Passend dazu wird ein Raum gestaltet, der die Aufführungen des DSP-Kurses passend ergänzt.	Interpretieren, Verwenden, Herstellen	Stoffe, Farben, Objekte	K1, K2, K5
<b>Überfachliche Kompetenzen</b>		Ausdauer, Konstruktiver Umgang mit Vielfalt, Selbstreflexion				
<b>Sprachbildung</b>		Es werden themenspezifische Fachtermini erlernt und genutzt.				
<b>Differenzierung</b>		Es könne unterschiedlich viele Hilfen in Formen von vorgefertigten Elementen zur Verfügung gestellt werden. Weiterhin wird vielfach das eigene Interesse der SuS berücksichtigt. Jede Aufgabe lässt Spielraum, die eigenen Interessen einzubringen und zum Unterrichtsgegenstand zu machen.				
<b>Leistungsbeurteilung</b>		Unterrichtliche Beiträge: 60 %, schriftlicher Leistungsnachweis: 40%: → in 12.1: gleichwertige Leistung oder Klausur im Bereich Illustration → in 12.2: gleichwertige Leistung im Bereich Künstlerbuch				

### **Überarbeiten und Weiterentwickeln:**

Die Inhalte des Faches sowie der Unterricht selbst werden fortlaufend überarbeitet und weiterentwickelt.

Dazu sollen regelmäßig, mindestens aber einmal pro Jahr und Klasse, Fragebögen (und andere Feedbackmethoden) an die Schülerinnen und Schüler weitergegeben werden, um die Qualität und Passung zu evaluieren.

Die hieraus entstehenden Daten sind dann Grundlage, um dieses schulinterne Fachcurriculum fortlaufend weiterzuentwickeln. Die fachlichen Inhalte sollen sich dabei immer an den Bedürfnissen und Interessen der Schülerinnen und Schüler ausrichten.