

Curriculum KUNST Sekundarstufe I – G8

Klasse	Arbeitsbereich	Rahmenthema	Inhalt	Bezugsfeld
5	Fotografie, Collage und ihre Bearbeitung	Selbstporträt	<ul style="list-style-type: none"> • Sich über künstlerische Methoden darstellen und präsentieren • Sensibilisieren für Individualität sowie soziale und personale Bedingungen 	Selfies Porträts Digitale Bildbearbeitung
	Malen/Farbe	Farbwirkungen und Farbeziehungen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundfarben, Mischfarben / Druckerfarben (bzw. Didaktik nach A. Schwarz: 3 Dimensionen von Farbe) • Farbsysteme • Farbtonstufen, bunte u. getrübbte Farben (Farbsättigung) • Farbkontraste: Kalt-Warm, Hell-Dunkel • Wirkung unterschiedlicher Farben nebeneinander (Farbmodulation) • Farbauftrag • Perzepte erstellen 	Malerei Ausdruck von Gefühlen Darstellung von Lebewesen oder Objekten Leistungsüberprüfung: Praxis und schriftliche Überprüfung Digitale Präsentationsformen
	Raum und Ordnung	Lebensräume und Umgebungen	<ul style="list-style-type: none"> • Raumstruktur • Ordnungsprinzipien • Raumillusion 	Farbperspektive Luftperspektive
6	Zeichnen/ Grafik	Struktur u. Gestalt als grundlegende Wahrnehmungs- u. Gestaltungsordnungen	<ul style="list-style-type: none"> • Grafische Ordnungsgefüge: Reihung, Streuung, Ballung • Strukturelle Gliederung: Gleichmaß, Wechsel, Progression innerhalb von Zeichenadditionen • Grafische Kontraste • Graf. Strukturen/Stofflichkeit 	Grafik grafische Druckerzeugnisse Umwelt, Natur

	Körper/Raum	Dreidimensionale Zeichen	<ul style="list-style-type: none"> • Beziehung zwischen Materialeigenschaften u materialtypischen Verfahren • Oberflächenveränderung • Formveränderung durch Abtragen • Formveränderung durch Veränderung der Ausdehnung • ohne Substanzverminderung • Gestaltfügung u. Gestaltgliederung 	Material- u. Werkzeugkunde Plastik/Relief Masken, Keramik Produktdesign, Trivial- ästhetik Natur
	Malen/Farbe	Erweiterung der Farb- kenntnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionen von Farbe: Ordnung, Symbol, Signal • Psychologische Aspekte der Farbe • Informationswert 	Malerei/Plastik Umwelt Werbung Mode, Kosmetik

Klasse	Arbeitsbereich	Rahmenthema	Inhalt	Bezugsfeld
7	Malen/Farbe	Erweiterung und. Systematisierung der Farbkenntnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Pigmentäre und optische Mischung • Die 7 Farbkontraste • Funktionen von Farbe 	Malerei/Plastik Umwelt, Werbung Mode, Kosmetik
	Zeichnen/ Grafik	Einführung in die Perspektive	<ul style="list-style-type: none"> • Parallelperspektive • Kuben u. Zylinder • Überschneidung, räumliche Zuordnung auf der Bildfläche 	Architektur, Innenarchitektur Technik, Handwerk
	Körper/Raum	Von der Fläche zum Relief Von der Fläche zum Körper	<ul style="list-style-type: none"> • Assemblagen • • Raumoffene Montagen, kinetische Plastik • Gliederung eines Raumes 	Assemblagen, Plastik Natur, Abfallprodukte. Bühnenbild, Wohnungseinrichtung
9	Zeichnen/Grafik	Raumillusionistische Darstellungen	<ul style="list-style-type: none"> • Raumwert der Linie • Fluchtpunktperspektiven • Luftperspektive – Hell/Dunkel • Optische Täuschungen • Raumwert der Farbe • Farbperspektive • Farbkontraste und räumliche Wirkung 	Grafik/Malerei Fotografie
	Malen/Farbe			
	Zeichnen/Grafik	Schrift Typografie	<ul style="list-style-type: none"> • Schriftentwicklung • Schrift als Ausdrucksmittel u. Bedeutungsträger • Die Schrift in der Werbung • Gestaltung einer Werbung durch grafische Schrift • Gotische Schrift 	Plakatkunst Werbung Zeitung Schülerzeitung

Curriculum KUNST Sekundarstufe I - G9

Stufe	Arbeitsbereich	Rahmenthema	Inhalt	Bezugsfelder / Medienkompetenz
5 (2WS)	Fotografie, Collage und ihre Bearbeitung	Selbstporträt	<ul style="list-style-type: none"> • Sich über künstlerische Methoden darstellen und präsentieren • Sensibilisieren für Individualität sowie soziale und personale Bedingungen 	Selfies Porträts Digitale Bildbearbeitung
	Malen/Farbe	Farbwirkungen und Farbeziehungen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundfarben, Mischfarben / Druckerfarben (bzw. Didaktik nach A. Schwarz: 3 Dimensionen von Farbe) • Farbsysteme • Farbtonstufen, bunte u. getrübte Farben (Farbsättigung) • Farbkontraste: Kalt-Warm, Hell-Dunkel • Wirkung unterschiedlicher Farben nebeneinander (Farbmodulation) • Farbauftrag • Perzepte erstellen 	Malerei Ausdruck von Gefühlen Darstellung von Lebewesen oder Objekten Leistungsüberprüfung: Praxis und schriftliche Überprüfung Digitale Präsentationsformen
	Raum und Ordnung	Lebensräume und Umgebungen	<ul style="list-style-type: none"> • Raumstruktur • Ordnungsprinzipien • Raumillusion 	Farbperspektive Luftperspektive
	Zeichnen	Linien und Flächen als Ausdrucksmittel am Beispiel von Fantasieprodukten	<ul style="list-style-type: none"> • Grundtechniken: Bleistift, Tusche, Fineliner • Der Punkt als grafisches Mittel • Linientypen, Flächenbildung durch Linien • Die Fläche als Werkzeugspur • Binnenzeichnung, Schraffur • Beziehung von Zeichen zu Zeichen • Abstand, Berührung, Überlagerung 	Fabelwesen / Fantasiewesen kreieren und umsetzen Digitale Bildbearbeitung Wesen digital recherchieren

	Körper/Raum	Gestaltung von dreidimensionalen Objekten (Montage)	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Möglichkeiten von Baumaterialien • Modellvorstellung, Grundriss • Addierendes Aufbauen 	Miniaturen Materialbeschaffenheit Körperlichkeit
6 (1,5 WS)	Zeichnen / Video und Fotografie	Geschichten als Bildsequenz entwickeln – Comic, Fotogeschichte, Film	<ul style="list-style-type: none"> • Bildergeschichten aus der Kinder- und Jugendliteratur • Graphic Novels / Comics • LEGO Stop Motion Filme über Apps drehen • Mit der App FlipAClip arbeiten / Daumenkinos 	Storyboard entwickeln Kulissen und Requisiten Figuren konzipieren und erstellen Zeichentrick
	Körper/Raum	Dreidimensionale Entwurf von Gestaltung von Lebensräumen	<ul style="list-style-type: none"> • Betrachtung und Behandlung von alternativen Lebensräumen • Erstellung von Perzepten zu Lebensräumen • Tiny House, Slums, Baumhäuser, Großprojekte u.a. • Upcycling • Architektur planen und umsetzen als Modellbau • Ergebnisse fotografieren und präsentieren (Mehrperspektiven) 	Materialbeschaffenheit Montageverfahren Additive Plastiken Lebensräume reflektieren
	Aleatorische Verfahren	Decalcomanie, Frottage, Materialdruck und weitere Verfahren des Zufalls	<ul style="list-style-type: none"> • Stationenlernen zu unterschiedlichen Formen von Zufallsverfahren • Sensibilisierung für Abstraktion • Abstraktion weiterentwickeln (Linien, Collage u.a. Methoden) 	Surreale Bildkonzepte Komposition Experimente
7 (2 WS)	Druckverfahren Farbe	Materialdruck und experimentelles Drucken (Druck I)	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Eigenschaften von Hoch- und Tiefdruck (Theorie) • Materialdrucke mit verschiedenen Gegenständen (Experimentieren) • Die Idee des Druckstocks aus Moosgummi/etc. entwickeln • Milchtütendruck • Vertiefung: Farbdrücke • Exkurs/Wiederholung: Farbfunktionen / Farbwahl / Farbkontrast 	Botschaften Farbwirkung Farbkontraste Expression Verfahren des Hoch- und Tiefdrucks

	Zeichnen	Vom Gegenstand zur experimentellen Zeichnung	<ul style="list-style-type: none"> • Stilleben • Naturalismuskriterien erarbeiten • Zeichnen am Objekt als Studie • Wiederholung von Schraffur und Kontur • Verschiedene Materialien (Kohle, Tusche, Fineliner, Kreide ...) • Herstellung von alternativen Werkzeugen zum Zeichnen • Unkonventionelles / experimentelles Zeichnen 	<p>Stilleben Zeitgeist Abstraktion Experimente</p>
	Montage	Fantastische Flugobjekte erstellen	<ul style="list-style-type: none"> • Historische Einführung zu Flugobjekten (Da Vinci u.a.) • Planungsskizzen erstellen • Materialrecherche und Reflexion • Präsentationsformen in der Schule planen und umsetzen • Mehrperspektive (Fotografie) • Dokumentation des Arbeitsprozesses (z.B. Portfolio, OneNote) 	<p>Flugobjekte Planung und Umsetzung Material-beschaffenheit Assoziativer Umgang</p>
	Werbung	Kunstprodukte werbewirksam präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografische Dokumentation von Kunstprodukten des Unterrichts- räume • Verfassen einer Beschreibung • Diskutieren über und reflektieren von Wirkung von Kunstprodukten 	<p>Werbung Filmdreh Fotografie und Bildbearbeitung Einsatz sogenannter sozialer Medien</p>
8 (2 WS)	Zeichnen / Farbe / Fläche	Methoden der Raumdarstellung / Raumillusion	<ul style="list-style-type: none"> • Raumwert der Linie • Fluchtpunktperspektiven • Vogel- und Froschperspektive • Luftperspektive – Hell/Dunkel • Raumillusionierende Mittel (Verschiebung, Überschneidung u.a.) • Raumwert der Farbe • Farbperspektive • Farbkontraste und räumliche Wirkung 	<p>Architektur Traumhaus Screenshots aus Filmen / Spielen Optische Täuschungen Digitale Bildbearbeitung</p>

	Zeichnen/Grafik	Studien zur Anatomie	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung Schraffur, Linien und Flächenbildung • Selbst- oder Fremdporträt • Wiederholung und Vertiefung Naturalismuskriterien • Ikonizitätsgrad / Abbildhaftigkeit reflektieren 	Figürliches Zeichnen Körpergestaltung Proportionen Licht und Schatten Strichstärke
	Zeichnen / Video und Fotografie	Geschichten als Bildsequenz entwickeln – Fotogeschichte, Film II	<ul style="list-style-type: none"> • Stop Motion Filme über Apps drehen / FlipAClip • Legetrickfilme planen und umsetzen • Kombinatorisches Verfahren: Analoges Zeichnen und digitales Drehen und schneiden (Effekte) • Narration entwickeln und befolgen 	Storyboard entwickeln Kulissen und Requisiten Figuren konzipieren und erstellen
10 (1 WS)	Plastik / Malerei / Collage / Künstlerische Strategien	Bilder neu interpretieren	<ul style="list-style-type: none"> • Verfremdung (künstlerische Strategie) • Ironisierung (künstlerische Strategie) • Dekontextualisierung über z.B. Collagen (künstlerische Strategie) • Bildikonographie • Bildanalyse 	Bildrecherchen Kontextrecherche Komposition Politischer Kontext Soziokultureller Kontext
	Druck / Farbe / Grafik	Vertiefung Druck (Druck II)	<ul style="list-style-type: none"> • Hochdruck: Druckstöcke entwickeln • Hochdruck: Verlorene Platte / Weißlinienschnitt • Ggf. Tiefdruck • Ggf. Farbfunktionen (Hochdruck) / Funktion der Linie (Tiefdruck) 	Holzschnitte Prinzip Hochdruck Ggf. Radierungen (Rembrandt)
	<i>Wahlthema:</i> Performance / Aktion	Aktiv - Passiv	<ul style="list-style-type: none"> • Performances / Aktionskunst • One Minute Sculpture 	Erwin Wurm
	<i>Wahlthema:</i> Fotografie	Heimat	<ul style="list-style-type: none"> • Landschaftsfotografie / Portraitfotografie • Fotoeinstellungen • Künstlerische Fotografie vs. Dokumentarfotografie 	Fotoausschnitte Details Fotoperspektiven Fotoreihe