



Leibniz-Gymnasium

Bad Schwartau

Lübecker Str. 75
23611 Bad Schwartau
Tel.: 0451/2000 – 720
E-Mail: leibniz-gymnasium.bad-
schwartau@schule.landsh.de

Leibniz-Gymnasium Bad Schwartau

Fachcurriculum Kunst

VORWORT

Verbindlichkeit der SiFc

„SiFc sollen Planungsgrundlage für den Fachunterricht sein. Sie enthalten in der Fachkonferenz abgestimmte Vereinbarungen und sollen eine Verbindlichkeit im Rahmen der pädagogischen Arbeit der Schule zur Erreichung der gesetzlichen Bildungs- und Erziehungsstile herstellen. Dabei vermitteln SiFc aber keine subjektiv-rechtlichen Ansprüche der Schülerinnen und Schüler bzw. Eltern gegenüber der Schule, einen bestimmten Unterricht bzw. Unterrichtsinhalt zu einem bestimmten Zeitpunkt zu erhalten. [...]“ aus: Schleswig-Holstein Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur: Handreichung zur Erstellung schulinterner Fachcurricula (SiFc), S. 3, 2025.

Eigene pädagogische Verantwortung der Lehrkraft gemäß § 34 Abs. 1 SchulG gestalten Lehrkräfte den Unterricht im Rahmen der Bildungs- und Erziehungsziele gemäß § 4 SchulG, der Fachanforderungen und der SiFc in **eigener (fachlicher und) pädagogischer Verantwortung**.

Sie sind dabei an die Weisungen und Anordnungen der Schulleitung und der Schulaufsichtsbehörden gebunden. Lehrkräfte sollen sich in Beachtung ihrer Bindung an den schulgesetzlichen Auftrag im Allgemeinen sowie im Besonderen an die Erlass- und Verordnungsvorgaben und darüber hinaus an die Vorgaben aus Fachanforderungen und SiFc mithin jederzeit auf die Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler einstellen und reagieren können (siehe insoweit auch: § 5 Abs. 1 Satz 3 SchulG).

Die im Rahmen der Aufgabenerfüllung intern bestehende Bindungswirkung führt also über die SiFc **unverändert nicht dazu, dass im Außenverhältnis ein bestimmter Unterricht bzw. Unterrichtsinhalt zu einem bestimmten Zeitpunkt beansprucht werden kann**. Maßgeblich ist, dass die Lehrkraft ihre Aufgaben in Bindung an die für sie bei der Gestaltung und Durchführung von Unterricht geltenden Vorgaben insgesamt ordnungsgemäß erfüllt. aus: Schleswig-Holstein Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur: Handreichung zur Erstellung schulinterner Fachcurricula (SiFc), S. 4, 2025.



1. Themen und Inhalte des Unterrichts

Themen und Inhalte sind nicht einzelnen Jahrgangsstufen zugeordnet, weil eine solche Zuordnung von pädagogischen und didaktischen Abwägungen und von der Ausgestaltung der Kontingentstundentafel der jeweiligen Schule abhängt. Es ist Aufgabe des schulinternen Fachcurriculums, die Inhalte und Kompetenzen, die in den Fachanforderungen auf den jeweiligen Abschluss bezogen ausgewiesen sind, über die Jahrgangsstufen hinweg aufbauend abzubilden.

Verbindliche Themen sind nicht vorgeschrieben, anzustreben ist aber eine sinnvolle Vielfalt.

Über alle Jahrgangsstufen hinweg ist die Behandlung aller neun Arbeitsfelder in ausgewogenem Verhältnis verbindlich. Obligatorische Arbeitsfelder: Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performance, Medienkunst, Architektur, Produktdesign, Kommunikationsdesign. Gewichtung und Verteilung auf die Jahrgangsstufen wird von den Schulen im schulinternen Fachcurriculum vor dem Hintergrund der Kontingentstundentafel festgelegt. **Das Arbeitsfeld Zeichnen ist verbindlich in allen Jahrgangsstufen zu berücksichtigen.**

Unterrichtsthemen, Aufgaben und Übungen sollten immer möglichst mehrere Arbeitsfelder gleichzeitig berühren.

2. Beitrag des Faches zur Medienbildung

Der Kunstunterricht sollte einen wesentlichen Beitrag zur Medienbildung der Schüler*innen leisten. Neben einem bewussten, kritischen Umgang mit Medien im Sinne der Rezeption werde auch der aktive Umgang mit medialen Zeugnissen geschult. Schülerinnen und Schüler sollten in die Lage versetzt werden, selbstbestimmt, sachgerecht und sozial verantwortlich, kommunikativ und kreativ mit den Medien umzugehen. Dazu gehört auch die kritische Auseinandersetzung mit dem Bild von Wirklichkeit, das medial erzeugt wird. Schülerinnen und Schüler sollten den Einfluss der Medien reflektieren und dabei erkennen, dass Medien (Nachrichten, Zeitungen, Bücher, Filme etc.) immer nur eine Interpretation, eine Lesart von Wirklichkeit bieten, und sie sollten sich bewusstwerden, dass ihr vermeintlich eigenes Bild von Wirklichkeit durch die Medien (mit-)bestimmt wird. (Fachanforderungen Kunst S.10)

Im Einzelnen sollten die Schüler*innen in die digitale Fotografie und den Umgang von (professionellen) Bildbearbeitungsprogrammen eingeführt werden. Die Gestaltung von Präsentationen stehe ebenfalls im Fokus, was Schüler*innen in sämtlichen Fächern von Nutzen ist. Dazu wird das Programm Power Point von Windows genutzt und entsprechende Lizenzen müssten gekauft werden. Einfache filmische Animationen und Vertonungen sollten durchgeführt werden. Dazu könnten die iPads und Digitalkameras (Fachschaft Darstellendes Spiel und Physik) der Schule genutzt werden.



3. Einbeziehung außerschulischer Lernangebote und Projekte

Es sollte möglichst in der Orientierungsstufe, Mittelstufe und Oberstufe mindestens eine Exkursion zu außerschulischem Lernen stattfinden. Die Orientierungsstufe und die Mittelstufe bekämen einen Einblick in die Angebote der Museen in Lübeck und der Kunst im öffentlichen Raum Bad Schwartaus. Die Oberstufe sollte einen Überblick über die Angebote der Kunsthalle Hamburg erhalten bzw. unternimmt eine Führung durch die Hafencity, angeboten durch die Architektenkammer.

Diese Vorschläge könnten je nach Angebot, Thema und Situation erweitert oder ausgetauscht werden.

Des Weiteren werde versucht, außerschulische Experten an die Schule zu holen und Klassenübergreifende Projekte durchzuführen.

Einzelne Klassen könnten je nach Angebot und Voraussetzung an Wettbewerben teilnehmen.

4. Kompetenzen

Im Laufe der Schulzeit sollten die Schülerinnen und Schülern verschiedene Kompetenzen erwerben. Die acht Kompetenzbereiche Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden stehen in Beziehung zu allen Arbeitsfeldern, die entsprechenden Kompetenzen könnten deshalb in allen neun Arbeitsfeldern erworben werden. Ebenso sollten die drei übergeordneten Dimensionen Reflexion, Rezeption und Produktion nach dem integrativen Prinzip des Kunstunterrichts mit unterschiedlichen Schwerpunkten in allen Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen berücksichtigt werden.

Jede Kompetenz aus den Fachanforderungen sollte je nach Unterrichtseinheit, Projekt und Klassenstufe bearbeitet werden. Alle acht Kompetenzbereiche sind verbindlich, die Kompetenzen könnten aber jeweils exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben werden. Unterrichtssituationen sollten immer mehrere Kompetenzbereiche ansprechen (Fachanforderungen S.12).

5. Beitrag zum Schulleben

Das Ausstellen der Schülerarbeiten zeigt die Wertschätzung der Arbeit der Schüler*innen. Sie motiviert diese zugleich und schult sie darin selbstreflektiert auf ihre Arbeiten zu blicken, sie ggf. zu kritisieren und zu verbessern. Die Möglichkeit auszustellen und die Arbeit von Schüler*innen im Schulgebäude zu präsentieren, ist ein Alleinstellungsmerkmal des Faches Kunst und sollte unbedingt genutzt werden.

Die verschiedenen Möglichkeiten der Ausstellung beinhalten zunächst die Fachräume selbst. Die Schüler*innen könnten außerdem unter Anleitung ausgewählte Arbeiten in den Fluren des Schulgebäudes ausstellen. Diese Arbeiten könnten jedes Jahr zum Halbjahr ausgetauscht werden.

Die Ergebnisse von Unterricht, Wettbewerben, Aktionen oder Projekten könnten auf der Homepage oder in gedruckter Form (Gestaltung des Schulplaners, Gestaltung der jährlichen Weihnachtskarte für Partnerschulen) präsentiert werden.



Kooperationen mit dem Darstellenden Spiel oder Präsentationen sollten wahrgenommen und priorisiert werden.

Ausstellungen im städtischen Raum könnten ebenfalls unterstützt und priorisiert werden.

6. Fachsprache

Hinsichtlich des Aspekts der durchgängigen Sprachbildung sollten Fachbegriffe zu den einzelnen Arbeitsfeldern im Unterricht gemeinsam mit den Schüler*innen eingeführt und deren Bedeutung geklärt werden.

7. Fördern und fordern

Am Leibniz-Gymnasium sollten die Schülerinnen und Schüler durch verschiedene differenzierte Maßnahmen je nach Leistungsstand und Leistungsvermögen gefördert und gefordert werden, mit dem Ziel, jedem Einzelnen zu ermöglichen, nach seinen individuellen Begabungen bestmögliche Ergebnisse zu erzielen. Zu Beginn des Schuljahres sollten die Fähigkeiten und Bedürfnisse der Schüler*innen diagnostiziert (Abfrage, Zeichentest, Epochenquiz) werden, um differenzierte Lernangebote auf unterschiedlichen Anforderungsebenen unterbreiten zu können. So könnten besondere Begabungen berücksichtigt und gefördert werden (Basis-, Erweiterungs- und Wahlwissen, Einzel- und Gruppenberatung, zusätzliche Anforderungen im zeitlichen Rahmen, gemeinsame Korrektur, Einzelkorrektur, wechselseitige Korrektur, vertiefende Zusatzaufgaben, zusätzliche Anschauungsmaterialien). Allgemein-pädagogischer Förderbedarf (andere Aufgabenstellung, anderer Arbeitsplatz, gesonderte Materialien, kleinschrittige Aufgabenstellung, größere Kopien) sollte die Schülerinnen und Schüler bestmöglich unterstützen und ihnen ermöglichen, ihre individuellen Potentiale zu entfalten.

8. Hilfsmittel, Materialien und Medien

Die Kunsträume sollten regelmäßig neu bestückt werden und Material wird von der Fachschaftsleitung bzw. vom Kunst-Kollegium auf Rechnung nachgekauft, dazu ist ein Account im Kunstfachmarkt Gerstaecker angelegt. Material kann aber auch in anderen Fachgeschäften gekauft und in Vorkasse gegangen werden.

iPads könnten über das Ressourcenbuchungssystem der Schule ausgeliehen werden. Digitalkameras könnten in Absprache mit der Fachschaft Darstellendes Spiel und Physik ausgeliehen werden.

Anschaffung von Lernmaterial durch Eltern sowie weitere von Eltern zu tragende Kosten:

- Den Eltern wird durch die Fachlehrkräfte zu Beginn eines Schuljahres oder –halbjahres in geeigneter Weise (mündlich, schriftlich oder auf



elektronischem Wege) bekannt gegeben, mit welchen Anschaffungen sie für das Fach Kunst zu rechnen haben.

- Darüber hinaus könnten Kosten für besondere Veranstaltungen oder Aktivitäten anfallen. Über die Kosten werden die Eltern so früh wie möglich unterrichtet.

9. Leistungsbewertung

Leistungsbewertung werde verstanden als Dokumentation und Beurteilung der individuellen Lernentwicklung und des jeweils erreichten Leistungsstands. Sie sollte alle in den Fachanforderungen ausgewiesenen Kompetenzbereiche erfassen und sollte sowohl die Prozesse als auch die Ergebnisse schulischen Arbeitens und Lernens berücksichtigen (Fachanforderungen S. 10).

In der Oberstufe sollte pro Halbjahr eine Klausur geschrieben oder eine alternative Lernleistung erbracht werden. In der Orientierungs- und Mittelstufe sollte die Zeugnisnote aus der praktischen, mündlichen und schriftlichen Leistung (Klassenarbeit in Klasse 9 und 10) ermittelt werden, wie im Anhang beschrieben. Die praktische Leistung sollte mit Ausnahme von einem Fokus auf die theoretische Arbeit in dem betreffenden Halbjahr überwiegen.

Alle Noten sollten kriteriengeleitet gebildet werden, die Transparenz der Beurteilungskriterien sei durchgehendes Prinzip der Leistungsbeurteilung. Die Kriterien für die Beurteilung sollten Schülerinnen und Schülern sowie gegebenenfalls den Eltern in geeigneter Form zu Beginn des Schuljahres offengelegt werden. Die Zeugnisnote werde nach fachlicher und pädagogischer Abwägung aus den Noten für die praktischen, mündlichen und schriftlichen Unterrichtsbeiträge sowie für die Klausuren und ihnen gleichwertigen Leistungen ermittelt. Es sollte sichergestellt werden, dass bei praktischen Arbeiten neben dem Produkt auch der Prozess in die Notengebung einfließt. Bei der Gesamtbewertung habe der Bereich der Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als der Bereich der Klassenarbeiten und ihnen gleichwertigen Leistungen.

Anhang zur Leistungsbewertung:

Hinweise zur Beurteilung und Bewertung in Sek.I (Aus Fachanforderungen S.74)

Praktische Leistungen

Praktische Leistungen stellen Verwirklichungen bildnerischer Denkprozesse dar und geben Auskunft über den Grad der Bewältigung einzelner Anforderungen. Bei der Beurteilung praktischer Leistungen wird der gesamte Erarbeitungsprozess mitbewertet: Der individuelle Weg zum Ziel, die eigene Umsetzung der Aufgabe von der Idee über Entwürfe, Studien, Konzept, Zeiteinteilung und Zielstrebigkeit der Umsetzung bis hin zum Ergebnis. In die Beurteilung des Arbeitsprozesses gehen Reflexion und Begründung der eigenen gestalterischen Entscheidungen sowie Elemente von Selbst- und Sozialkompetenz ein. Praktische Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Herstellen, Gestalten und Verwenden erbracht.

Mündliche Leistungen

Schülerinnen und Schüler beeinflussen den Unterrichtsprozess durch mündliche Beiträge entscheidend, sie gestalten ihn mit und fördern das Lernen der Mitschülerinnen und Mitschüler. Zu bewerten sind dabei Kontinuität, Qualität und Originalität von mündlichen Beiträgen. Dazu zählen Äußerungen zur Perceptbildung, Mitarbeit im Unterrichtsgespräch, Begründungen ästhetischer Urteile, Referate sowie Berichte und Reflexionen über Partner- oder Gruppenarbeit. Mündliche Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen und Verwenden erbracht.



Schriftliche Leistungen

Beschreibungen, Analysen, Deutungen und Interpretationen, Protokolle und Referate, Konzepte für gestalterische Vorhaben, Dokumentationen und Reflexionen über gestalterische Prozesse und Ergebnisse belegen Wahrnehmungs- und Urteilsfähigkeit, Sachkompetenz und Kreativität. Sie zeigen das Verständnis der Schülerinnen und Schüler für eigene Arbeiten und die der anderen. Schriftliche Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Beschreiben, Analysieren, Interpretieren und Beurteilen erbracht.

Hinweise zur Beurteilung und Bewertung in Sek.II (Aus Fachanforderungen S.144)

Notenfindung

Alle Noten werden kriteriengeleitet gebildet, die Transparenz der Beurteilungskriterien ist durchgehendes Prinzip der Leistungsbeurteilung. Die Kriterien für die Beurteilung sind Schülerinnen und Schülern sowie gegebenenfalls den Eltern in geeigneter Form zu Beginn des Schuljahres offenzulegen. Die Zeugnisnote wird nach fachlicher und pädagogischer Abwägung aus den Noten für die praktischen, mündlichen und schriftlichen Unterrichtsbeiträge sowie für die Klausuren und ihnen gleichwertigen Leistungen ermittelt. Es ist sicherzustellen, dass bei praktischen Arbeiten neben dem Produkt auch der Prozess in die Notengebung einfließt. Bei der Gesamtbewertung hat der Bereich der Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als der Bereich der Klassenarbeiten und ihnen gleichwertigen Leistungen.

5.1 Unterrichtsbeiträge

Praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge bilden die Grundlage für die Leistungsbewertung. Die Aufgabenstellungen orientieren sich an den verbindlichen Kompetenzen und Inhalten der Fachanforderungen und an den drei Anforderungsbereichen (siehe Kapitel II.1.4)

5.2 Klassenarbeiten und gleichwertige Leistungsnachweise

Der zweite Beurteilungsbereich umfasst Leistungsnachweise in Form von Klausuren und ihnen gleichwertige Leistungsnachweise. Die Bewertungskriterien folgen den entsprechenden Vorgaben der Kompetenzbereiche und Arbeitsfelder. Der Schwierigkeitsgrad der Klassenarbeiten ist im Verlauf der Oberstufe schrittweise den Anforderungen an die Abiturprüfungsarbeiten anzupassen. Die Formen der Klassenarbeiten folgen den Hinweisen zur Bewertung der Prüfungsleistung in Kapitel III.6. Alle vier Aufgabenarten sollen dabei berücksichtigt werden. Zahl und Umfang der Klassenarbeiten richten sich nach dem Erlass in der jeweils gültigen Fassung.

10. Weiterentwicklung

Es wird festgelegt, dass eine regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung getroffener Vereinbarungen, auch auf der Basis aktueller Weiterentwicklungen, im Fach durchgeführt wird und das Fachcurriculum dementsprechend angepasst wird.



Schulinternes Fachcurriculum Kunst des Leibniz-Gymnasiums

Jahrgangsstufe 5 / 6

Es wird festgehalten, dass die folgenden Themen, bis auf die Farbenlehre zu Anfang der Klassenstufe 5, innerhalb der Unterstufe austauschbar sind. Die Reihenfolge ist als Vorschlag zu verstehen. Das Fach Kunst wird in Klasse 6 epochal unterrichtet. Es sei vorgesehen, die aufgeführten Arbeitsfelder im Laufe der Orientierungsstufe zu thematisieren.

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Methoden/Medien	Fachbegriffe
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beobachten, wahrnehmen, beschreiben, untersuchen, auswerten, entwerfen, zeichnen, herstellen, gestalten, verwenden, präsentieren, reflektieren, überarbeiten <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Die sprachliche Kompetenz sollte in den Bereichen sprechen, zuhören, lesen und schreiben gefördert werden. Ein besonderer Schwerpunkt sollte in der Förderung der sozial-emotionalen Kompetenzen liegen (Selbstwahrnehmung, Persönlichkeitsentwicklung u.a.). Unterschiedliche Lernstrategien sollten geübt werden. Medien sollten zur Recherche und Präsentationstechniken eingesetzt werden. <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Analysieren und Reflektieren	Zeichnen Malerei	ZEICHNUNG / MALEREI /COLLAGE kennenlernen und anwenden von • Grundlagen grafischer und malerischer Gestaltungsmittel ➤ Farbenlehre: Farbkreis Itten, Farbkontraste, Farbauftrag, Farbmischung, Farbfamilien • unterschiedlichen Zeichentechniken • grundlegenden raumdarstellenden Mitteln • Werkzeugen und Materialien • Collagetechniken <u>Aufgabenvorschläge:</u> „Mein Schulweg“ „Mein schönstes Ferienerlebnis“ „Der Zauberfisch“ „Dschungelbilder“ „Igel im Herbstlaub“ „Landschaftsmalerei nach Gabriele Münter“ „Die Schatzkarte“ „Schlaraffenland unterschiedlicher Kulturen (P. Bruegel)“ „Schlüssellochgeheimnis“ (Federzeichnung) „Wellblechstadt“; Collage mit versch. Wellpappen kombiniert mit Bleistiftzeichnung	Bildbetrachtung kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung eines Ergebnisses Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse) Reflexion eigener und fremder Arbeiten	Linie Punkt Fläche Hell-Dunkel Naturstudium Farbkreis Farbkontraste: Warm/Kalt, Komplementär expressive Linien
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> Werkbetrachtung, Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen, gezieltes Einsetzen plastischer, Formen und unterschiedlicher Werkstoffe, materialgerechtes Arbeiten, die Wirkung von Plastik im Raum erfahren und beschreiben, herstellen von Modellen aus	Plastik / Installation	PLASTIK/OBJEKT/OBJEKTDESIGN kennenlernen oder anwenden von • Werkzeugen und Materialien (z.B. Ton, Pappmaché) • Grundlagen plastischen Gestaltens (plastische Grundformen, Oberfläche, Material etc.)	haptische Erfahrungen durch Übungen Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren Werkbetrachtung Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren	Modellieren mit Ton collageartig kombinieren Holzschnitt-Grundlagen Einfache Installationen aus Ton/Material



unterschiedlichen Materialien, gestalten, beurteilen von Gegenständen in Gestalt und Wirkung, digitale Erschließung von Arbeitsmaterialien: Schulcloud, sinnvolle Integration digitaler Portale in den Kunstunterricht <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Analysieren und Reflektieren		• Plastizität, Oberfläche und Material • Planung und Ausführung dreidimensionaler Gestaltungsaufgaben • Werken der Plastik <u>Aufgabenvorschläge:</u> -Masken -Flugobjekte -Schulrelief -Nanas (Niki de Saint Phalle) -Gestaltung einer Höhle / eines Raums (Schuhkarton) -Tierplastik: ausgehend von leerer Plastikflasche	Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln Erarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Überarbeitung des eigenen Ergebnisses Digitale Erschließung von Bildwerken.	
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> verwenden, wahrnehmen, beschreiben, planvolles Arbeiten, Entwurf und Überarbeitung, gezielte Reflexion von Zwischenergebnissen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln	Grafik	GRAFIKDESIGN/DRUCK/FOTOGRAFIE kennen lernen und anwenden von • einfachen Drucktechniken (z.B. Stempel, Monotypie, Materialdruck, Klatschdruck etc.) • typografischen Gestaltungsmöglichkeiten (Layout, Schrifttypen usw.) fächerverbindender Unterricht <u>Aufgabenvorschläge:</u> -Op-Art-Postkarten -Décalcomanie (Abklatschverfahren); Max Ernst	Bildbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Einführung in ein Bildbearbeitungsprogramm . Anwendung von Stopmotion Digitale Filmbearbeitung	analoges Drucken: Frottage, Monotypie Hochdruck Tiefdruck Styropordruck experimentelle Drucke Handzeichnung Schriftgestaltung „Bild schreiben“ Kalligrafie Schrift/Bild-Bezug Icons Comic Gestaltung auf Fläche
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen, Raumbezüge exemplarisch kennen lernen; Pläne für Fassaden oder Innenräume entwerfen; Beispiele aus der Stadt wahrnehmen, beurteilen, Alternativen entwickeln <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln	Architektur	WOHNUNG/ARCHITEKTUR/GEBAUTE UMWELT kennenlernen und anwenden von • Grundlagen architektonischen Gestaltens • eigener Planung in Bezug auf vorgegebene funktionale Bedingungen <u>Aufgabenvorschläge:</u> Scherenschnitt- Giebelhaus	Werkbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten	

<u>Fachliche Kompetenzen:</u> angewandte Verfahren kennenlernen und praktisch analog und digital nachvollziehen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln	Medienkunst	BEWEGTE BILDER – FILM/ VIDEO/ COMPUTER kennenlernen und anwenden von • optischen Spielereien (z.B. Daumenkino, Wunderscheibe) • einfachen filmischen Gestaltungsmitteln und deren Wirkung (analog und digital) <u>Aufgabenvorschläge:</u> Daumenkino Stopmotion	technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden Methoden kennenlernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen	Polaroid-, Analog-/Digitale Fotografie Urheberrecht Einsatz digitaler Tools zur Bildgestaltung
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> Bildbetrachtung, Erarbeitung von Deutungsansätzen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Analysieren und Reflektieren	Medienkunst	KUNST- UNDWERKBETRACHTUNG kennen lernen und anwenden von • Grundlagen der Werkbetrachtung (intuitiv-experimenteller und bewusster Umgang mit eigenen und fremden Gestaltungsergebnissen und Werken aus der aktuellen und historischen Kunst) • Grundlagen der Fachbegrifflichkeiten (z.B. Format, Bildelement, Farbkontraste) • bildnerischen Mitteln und Mitteilungen • der Vielfalt der Darstellungsweisen • Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Übung vor Originalen (Klasse 5) Künstlerbiografien am Beispiel Lübecker Künstler (Klasse 6) <u>Aufgabenvorschläge:</u> -Bridget Riley (Op-Art) -Pieter Bruegel d. Ä.: „Schlaraffenland“ -Max Ernst: „Die ganze Stadt“	Einführung in die künstlerische Arbeit, sicherer Umgang mit Fachtermini Digitale Präsentationsformen wie Mindmap oder digitale Tabellen Digitale Erschließung von Bildwerken der Kunstgeschichte Übung: Verhalten in einem Museum	Naturstudium Komposition

Fördern und Fordern	Basis-, Erweiterungs- und Wahlwissen, Einzel- und Gruppenberatung, zusätzliche Anforderungen im zeitlichen Rahmen, gemeinsame Korrektur, Einzelkorrektur, wechselseitige Korrektur, vertiefende Zusatzaufgaben, zusätzliche Anschauungsmaterialien
Hinweise zur Leistungsbewertung	praktische Ergebnisse, Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.), Beobachtungsbögen, Selbstbeobachtungsbögen, Verbalisierung, individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur, Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern, Ergebnispräsentation, Ausstellung



Schulinternes Fachcurriculum Kunst des Leibniz-Gymnasiums

Jahrgangsstufe 7

Es wird festgehalten, dass die folgenden Inhalte der Klassenstufe 7 austauschbar sind. Die Reihenfolge ist als Vorschlag zu verstehen.

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Methoden/Medien	Fachbegriffe
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beobachten, beschreiben, untersuchen, auswerten, entwerfen, zeichnen, präsentieren, reflektieren, überarbeiten <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Die sprachliche Kompetenz sollte in den Bereichen sprechen, zuhören, lesen und schreiben gefördert werden. Ein besonderer Schwerpunkt sollte in der Förderung der sozial- emotionalen Kompetenzen liegen (Selbstwahrnehmung, Persönlichkeitsentwicklung u.a.). Unterschiedliche Lernstrategien sollten geübt werden. Medien sollten zur Recherche und Präsentationstechniken eingesetzt werden. Insbesondere soziale Medien könnten analysiert werden. <u>Medienkompetenz:</u> Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Analysieren und Reflektieren	Zeichnen Malerei	ZEICHNUNG / MALEREI /COLLAGE kennenlernen und anwenden von • Grundlagen grafischer und malerischer Gestaltungsmittel • verschiedenen Zeichentechniken • Parallel- und Fluchtpunktperspektive • Werkzeugen und Materialien • Collagetechniken <u>Aufgabenvorschläge:</u> -Comic -Mangas - „Sprichwörter wörtlich genommen“ (Keith Haring) - „Urtier“: Ergänzungsbild (Albrecht Dürer)	Bildbetrachtung kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung eines Ergebnisses Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse) Reflexion eigener und fremder Arbeiten	Farbpsychologie Aquarell Acryl Farbauftrag aleatorisches Arbeiten (z. B. Action-Painting)
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> Werkbetrachtung, Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen, gezieltes Einsetzen plastischer Formen und unterschiedlicher Werkstoffe, materialgerechtes Arbeiten, die Wirkung von Plastik im Raum erfahren und	Plastik / Installation	PLASTIK/OBJEKT/OBJEKTDESIGN kennenlernen oder anwenden von • Werkzeugen und Materialien • Grundlagen plastischen Gestaltens • Planung und Ausführung dreidimensionaler Gestaltungsaufgaben • Grundbegriffen der Plastik	haptische Erfahrungen durch Übungen Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren Werkbetrachtung Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren	Collage Montage Modellbau Keramisches Gestalten



beschreiben, herstellen von Modellen aus unterschiedlichen Materialien, gestalten, beurteilen von Gegenständen in Gestalt und Wirkung <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Analysieren und Reflektieren		<u>Aufgabenvorschläge:</u> Turmbau Brückenbau Baumhaus (Konstruktion in Teamarbeit)	Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln Erarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Überarbeitung des eigenen Ergebnisses Kompositionsanalyse eines Bildhauerwerkes mittels digitaler Präsentationsformen	
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> verwenden, wahrnehmen, beschreiben, planvolles Arbeiten, Entwurf und Überarbeitung, gezielte Reflexion von Zwischenergebnissen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln	Grafik	GRAFIKDESIGN/DRUCK/FOTOGRAFIE kennen lernen und anwenden von • Hoch- und Tiefdruck <u>Aufgabenvorschläge:</u> Metamorphosen: Vom Wort zum Bild	Bildbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten	Ausbau grafischer Techniken Druckverfahren (Serieller Druck)
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen, Raumbezüge exemplarisch kennen lernen; Pläne für Fassaden oder Innenräume entwerfen; Beispiele aus der Stadt wahrnehmen, beurteilen, Alternativen entwickeln <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln	Architektur	WOHNUNG/ARCHITEKTUR/GEBAUTE UMWELT kennenlernen und anwenden von • Grundlagen der Architektur • Grundrisszeichnungen • Einblicken in die Stilgeschichte ► Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Architektur – das Leben im Bürgerhaus <u>Aufgabenvorschläge:</u> Marmelbahn (Partner-/Teamarbeit)	Werkbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Digitale Präsentation von Stilepochen und Gestaltungsmitteln mittels digitaler Mittel	Perspektive mit Fluchtpunkt Architekturstudien
<u>Fachliche Kompetenzen:</u>	Medienkunst	BEWEGTE BILDER – FILM/ VIDEO/ COMPUTER kennenlernen und anwenden von	technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden	Schwarz-Weiß und Farbfotografie digitale Bildanalyse

angewandte Verfahren kennenlernen und praktisch ggf. auch digital nachvollziehen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln		• optischen Spielereien (z.B. Daumenkino, Wunderscheibe) • einfachen filmischen Gestaltungsmitteln	Methoden kennenlernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen	
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> Bildbetrachtung, Erarbeitung von Deutungsansätzen ► Überblicksführung + Vertiefung ausgewählter Epochen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Analysieren und Reflektieren	Medienkunst	KUNST- UND WERKBETRACHTUNG kennen lernen und anwenden von • Grundlagen der Werkbetrachtung • Fachbegriffen • geleiteter Analyse und Deutung ► Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Ein Gang durch die Kunstgeschichte ► fächerverbindender Unterricht zum Thema "Werbung" (optional)	Einführung in die künstlerische Arbeit gezielte Anwendung von Fachtermini Einstieg in Bildzugänge Digitale Bearbeitung eines Kunstwerkes als Mittel zur formalen Erschließung	Einführung in Kunstgeschichte subjektive Bildanalyse

Fördern und Fordern	Basis-, Erweiterungs- und Wahlwissen, Einzel- und Gruppenberatung, Zusätzliche Anforderungen im zeitlichen Rahmen, gemeinsame Korrektur, Einzelkorrektur, wechselseitige Korrektur, vertiefende Zusatzaufgaben, zusätzliche Anschauungsmaterialien
Hinweise zur Leistungsbewertung	praktische Ergebnisse, Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.), Beobachtungsbögen, Selbstbeobachtungsbögen, Verbalisierung, individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur, Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern, Ergebnispräsentation, Ausstellung

Schulinternes Fachcurriculum Kunst des Leibniz-Gymnasiums

Jahrgangsstufe 9 und 10

Es wird festgehalten, dass die folgenden Inhalte der Klassenstufe 9 und 10 austauschbar sind. Die Reihenfolge ist als Vorschlag zu verstehen. Das Fach Kunst wird in Klasse 10 epochal unterrichtet. Eine Klassenarbeit ist in dem Schuljahr obligatorisch.

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Methoden/Medien	Fachbegriffe
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> Beschreiben, untersuchen, auswerten, entwerfen, zeichnen, präsentieren, reflektieren, überarbeiten <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Die sprachliche Kompetenz sollte in den Bereichen sprechen, zuhören, lesen und schreiben gefördert werden. Ein besonderer Schwerpunkt sollte in der Förderung der sozial- emotionalen Kompetenzen liegen (Selbstwahrnehmung, Persönlichkeitsentwicklung u.a.). Unterschiedliche Lernstrategien sollten geübt werden. Medien sollten zur Recherche und Präsentationstechniken eingesetzt werden. Insbesondere soziale Medien könnten analysiert werden. <u>Medienkompetenz:</u> Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Analysieren und Reflektieren	Zeichnen Malerei	ZEICHNUNG / MALEREI /COLLAGE kennenlernen und anwenden von • Übereckperspektive • Entwurfstechniken • Kreativitätsverfahren • Planungsverfahren wie die Darstellung verschiedener Ansichten • selbstständigem Anwenden von Collagetechniken <u>In den Jahrgangsstufen 9 und 10 sind folgende Themen verbindlich:</u> • Darstellung von Räumlichkeit nach den Gesetzen der Zentralperspektive ► Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Innenräume/Stadtansichten (Kl.9) • Darstellung eines Landschaftsgefüges nach den Gesetzen der räumlichen Tiefenwirkung. ► Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Landschaftsmalerei (Kl.9) • Erfassen menschlicher Proportionen und Körpermaße • Darstellung unterschiedlicher Körperhaltungen ► Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Darstellungen des Menschen im Wandel der Zeit (Kl.10) <u>Aufgabenvorschläge:</u> Großstadtkonstruktion (Fluchtpunktperspektive) „Drachenbilder“: Räumlichkeit durch Luftperspektive „An der Parkbank – Drei Personen“ „Einsamer Baum – Umgestaltung“ „Bodypainting-Hände“	Bildbetrachtung kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung eines Ergebnisses Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse) Reflexion eigener und fremder Arbeiten	Vertiefung Farbe und Struktur Körnung Komposition Mixed Media-Techniken Entwicklung eigener Darstellungsstile komplexe Maltechniken



<u>Fachliche Kompetenzen:</u> Werkbetrachtung, Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen, gezieltes Einsetzen plastischer Formen und unterschiedlicher Werkstoffe, materialgerechtes Arbeiten, die Wirkung von Plastik im Raum erfahren und beschreiben, herstellen von Modellen aus unterschiedlichen Materialien <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Analysieren und Reflektieren	Plastik / Installation	PLASTIK/OBJEKT/OBJEKTDESIGN kennenlernen oder anwenden von • sachgerechter Umgang mit Material und Werkzeug • Grundlagen plastischen Gestaltens • Planung und Ausführung komplexer plastischer Vorhaben • Werkanalyse und –deutung ► Besuch im Behnhaus: Plastiken (10.Kl.) <u>Aufgabenvorschläge:</u> „Figur im Raum-Plastik“ (Schule und Alltag) Produktverfremdung (Designobjekt)	haptische Erfahrungen durch Übungen Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren Werkbetrachtung Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln Erarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Überarbeitung des eigenen Ergebnisses ► Erschließen der Wirkung und Struktur einer Plastik durch digitale Arbeitsverfahren	Holzbildhauerei komplexe Installation (z. B. „Der gedeckte Tisch“ mit Ton) Betonung Materialcharakter räumliches Gestalten vor Ort
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> planvolles Arbeiten, Entwurf und Überarbeitung, gezielte Reflexion von Zwischenergebnissen ► Digitale Gestaltung eines Plakates, digitale Bildbearbeitung <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln	Grafik	GRAFIKDESIGN/DRUCK/FOTOGRAFIE kennen lernen und anwenden von • Hoch- und Tiefdruck sowie experimentelle Verfahren • Grundlagen des Grafikdesigns (analog und digital) • Grundbegriffen der Fotografie (analog und digital) <u>Aufgabenvorschläge:</u> Fotosequenz – 5 Bilder	Bildbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung (analog und digital) Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten	Tiefdruck Flachdruck Siebdruck Experimentelle grafische Spuren Fortgeschrittene Drucktechniken Werkzyklen
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen, Raumbezüge exemplarisch kennen lernen; Pläne für Fassaden oder Innenräume zeichnen; Beispiele aus der Stadt wahrnehmen, beurteilen, Alternativen entwickeln ► Digitale Erschließung und Planung eines Bauwerkes durch	Architektur	WOHNUNG/ARCHITEKTUR/GEBAUTE UMWELT kennenlernen und anwenden von • Grundbegriffen der Architektur • Ausführung eigener Gestaltungsvorhaben in Zeichnung und Modell	Werkbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten	Entwerfen kleiner Raumskizzen Raumkonzeption Architektur-Pläne entwerfen Modellbau

Bildbearbeitungsprogramme und Lernprogramme <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln				
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> Verfahren kennenlernen und praktisch nachvollziehen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln	Medienkunst	BEWEGTE BILDER – FILM/ VIDEO/ COMPUTER kennenlernen und anwenden von • Grundlagen des Filmschnitts (analog und digital)	technische Kenntnisse erwerben (analog und digital), Gestaltungsmittel erproben und anwenden Methoden kennenlernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen	Film/Trickfilm-Workspace, digitale Fotografie Stop-motion Eigenständige Foto-/Videoprojekte Bildbearbeitung online
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> Bildanalyse ► Digitale Erschließung von Bildwerken durch unterschiedliche Programme <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Analysieren und Reflektieren	Medienkunst	KUNST- UND WERKBETRACHTUNG kennen lernen und anwenden von • Methoden der Werkbetrachtung • Umgang mit Fachbegriffen • struktureller Analyse <u>Aufgabenvorschläge:</u> Caspar David Friedrich: „Einsamer Baum	Anwendung der Methoden	Analyse moderner Kunst Medienbilder kritikfähig begegnen Analyse eigener und fremder Werke Kunstkonzepte

Fördern und Fordern	Basis-, Erweiterungs- und Wahlwissen, Einzel- und Gruppenberatung, Zusätzliche Anforderungen im zeitlichen Rahmen, gemeinsame Korrektur, Einzelkorrektur, wechselseitige Korrektur, vertiefende Zusatzaufgaben, zusätzliche Anschauungsmaterialien
Hinweise zur Leistungsbewertung	1 Klassenarbeit in dem Schuljahr (mindestens 20 Minuten, maximal 90 Minuten).



	praktische Ergebnisse, Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.), Beobachtungsbögen, Selbstbeobachtungsbögen, Verbalisierung, individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur, Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern, Ergebnispräsentation, Ausstellung
--	--

Schulinternes Fachcurriculum Kunst des Leibniz-Gymnasiums				
E-Jahrgang				
<i>Bemerkung: Das Thema Bildbetrachtung ist verpflichtend. Ansonsten erfolgt eine individuelle Schwerpunktsetzung mit dem Ziel einen guten Überblick über die Kunst und deren Möglichkeiten zu erlangen.</i>				
Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Methoden/Medien	Fachbegriffe
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Sprachliche Kompetenzen sollten hinsichtlich aktiven Zuhörens, des Textverständnisses und der Dialogfähigkeit stetig gefördert werden. Problemorientiertes Denken sollte bei der der Förderung der mathematischen Kompetenzen besonders berücksichtigt werden. Bei der Förderung der kognitiven Kompetenzen sollte der Fokus auf den Lernstrategien und der Anwendung des Vorwissens liegen. Im Bereich der sozial-emotionalen Kompetenzen sollte insbesondere der Bereich der Persönlichkeitsentwicklung gefördert werden. <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Kommunizieren und Kooperieren	Bildbetrachtung	-Erarbeitung einer Check-Liste zum Vorgehen bei einer Bildbetrachtung der Malerei -Recherche des Malers und der Epoche, um exemplarisch eine komplette Bildbetrachtung durchzuführen <u>Aufgabenvorschläge:</u> Übung der Bildbetrachtung am Beispiel von Claude Monet und der Epoche des Impressionismus	- Textarbeit - Gruppenarbeit - Verschiedene Übungen zur Bildbetrachtung - Internetrecherche	Experimentelle Malerei abstrakte Farbkonzepte digitale Maltechniken Künstlerische Reflexion eigener Arbeiten Theorie-Praxis-Bezug
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> herstellen, gestalten, verwenden, beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben	Produktdesign	- die Phasen des Produktdesigns werden recherchiert und erarbeitet - anhand der Phasen wird ein Produkt entworfen und erarbeitet - Präsentation und Reflexion des Produktes	- Internetrecherche - Projektorientiertes Arbeiten - Reflexionen und Rückmeldungen in Gruppen - Überarbeitung der Ideen	Designprozess: Recherche, Brainstorming, Moodboard, Skizzieren: Ideenskizzen (Stift, Digital) Prototypenmodell (Maßstab, Karton, 3D-Druck)

<u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln		<u>Aufgabenvorschläge:</u> Verpackungsdesign Sneaker-Design	- Moodboard, Skizze, Herstellung/ Erarbeitung des Produktes (je nach Thema) - Präsentation - Reflexion des Projektes und der Arbeitsschritte	Material- und Farbwahl (Form-Funktion-Ergonomie) Visualisierung (Renderings, CAD-Grundlagen)
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen, gestalten, verwenden <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Produzieren und Präsentieren -Schützen und sicher agieren -Problemlösen und Handeln -Analysieren und Reflektieren	Kommunikations-design	- Arbeitsweise im Kommunikationsdesign - ggf. in Anlehnung an das Thema Produktdesign - Typografie, Logos, Wirkung von Schrift - Einsatz von Werbung - Konzeption einer eigenen Werbung (digital/analog) <u>Aufgabenvorschläge:</u> Konzeption einer eigenen Werbung zum Produkt (Plakatwerbung oder ein Werbespot)	- Internetrecherche - Projektorientiertes Arbeiten - Reflexionen und Rückmeldungen in Gruppen - Überarbeitung der Ideen - Moodboard, Skizze - Herstellung/ Erarbeitung des Produktes (je nach Thema) - Präsentation - Reflexion des Projektes und der Arbeitsschritte - Übungen zur Schrift	Kommunikationskonzept (Zielgruppe, Botschaft) Bild-Sprache Icons, Typografie Layoutgesetze Gestaltungsraster Digitale Gestaltung Markenlogo-Erstellung Farb- und Schriftenwahl Portfolio- und Präsentationstechniken
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen, gestalten, verwenden <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren	Zeichnen/Grafik	- Anleitung des Zeichnenlernens nach Betty Edward - Portraitzzeichnung - Gesichts- (Körper-)proportionen <u>Aufgabenvorschläge:</u> - „Strukturenporträts“ - Partnerporträts - Selbstporträts - Karikaturen - „Geschrei“ nach Edward Munch	- Form-Format-Bezug, Hell-Dunkel, Strukturen mittels kleiner zeichnerischer Übungen - Betrachtung von Werkbeispielen zum Thema „Porträt“, z.B. Arcimboldo, mittels Großreproduktionen	Konzepte serieller grafischer Arbeiten Typografie Buchseiten

<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen, gestalten, verwenden <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Kommunizieren und Kooperieren -Analysieren und Reflektieren	Druck	- Kennenlernen einer neuen Druckmethode <u>Aufgabenvorschläge:</u> - Milchtütenradierung zum Thema „Stadtwelten“	- Betrachtung zweier Werkbeispiele zum Thema „Stadt“ mittels Hörbeispielen und Reproduktionen	
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen, gestalten, verwenden <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Schützen und sicher Agieren -Problemlösen und Handeln -Analysieren und Reflektieren	Fotografie	- Kennenlernen der Fotokünstlerin Cindy Sherman und ihres Werkes <u>Aufgabenvorschläge:</u> - Umsetzung eigener Interpretationen in „School-Stills“ - Umsetzung eigener Ideen (evtl. auch Film-/Musikcover)	- Betrachtung und Vergleich ihrer Serien zum Thema „Film Stills“ - Betrachtung und Vergleich ihrer „Fairy Tales and Disasters“ - Betrachtung und Vergleich ihrer „History Porträts“	Videokunst digitale Collage Fotografie als Gestaltungsmittel

Fördern und Fordern	Erweiterungswissen, Einzel- und Gruppenberatung, Zusätzliche Anforderungen im zeitlichen Rahmen, gemeinsame Korrektur, Einzelkorrektur, wechselseitige Korrektur, vertiefende Zusatzaufgaben
Hinweise zur Leistungsbewertung	1 Klausur pro Halbjahr (Die Länge der Klausur entspricht den ministeriellen Vorgaben). Oder 1 Klausur und ein ALN. Mündliche Leistungsnachweise sind z.B. Präsentationen, Projektarbeiten praktische Ergebnisse, Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.), Beobachtungsbögen, Selbstbeobachtungsbögen, Verbalisierung, individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur, Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern, Ergebnispräsentation, Ausstellung

Schulinternes Fachcurriculum Kunst des Leibniz-Gymnasiums

Qualifikationsphase

Es erfolgt eine individuelle Schwerpunktsetzung mit dem Ziel einen guten Überblick über die Kunst und deren Möglichkeiten zu erlangen. Die Reihenfolge ist als Vorschlag zu verstehen.

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Methoden/Mögliche Differenzierung	Fachbegriffe
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen, gestalten, verwenden <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Sprachliche Kompetenzen sollten hinsichtlich aktiven Zuhörens, Textverständnis und Dialogfähigkeit stetig gefördert werden. Problemorientiertes Denken sollte bei der der Förderung der mathematischen Kompetenzen besonders berücksichtigt werden. Bei der Förderung der kognitiven Kompetenzen sollte der Fokus auf den Lernstrategien und der Anwendung des Vorwissens liegen. Im Bereich der sozial-emotionalen Kompetenzen sollte insbesondere der Bereich der Persönlichkeitsentwicklung gefördert werden. <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren -Produzieren und Präsentieren -Problemlösen und Handeln -Analysieren und Reflektieren	Malerei	- „Die Farbe Lila in der Kunst“ - Überblick über die Malereiepochen -> Wiederholung aus der E-Phase: Analyse von Bildbeispielen <u>Aufgabenvorschläge:</u> - „PhoneFraming“ (Verbindung mit Fotografie) - Botanisches Tattoo (Verknüpfung Zeichnung und Malerei) - „Lila-Buch“ (Auseinandersetzung mit dem Thema über einen längeren Zeitraum -> Ideensammlung für eine eigene Collage) - Erarbeitung der Chronologie der Malereiepochen - kleine Leinwände bemalen	• Internetrecherche • Präsentation und Reflexion • Gruppenpuzzle, Expertengruppen, Partner-/Gruppenarbeit mittels Referate (PPP)	Stilrichtungen: Naturalismus, Expressionismus, Surrealismus, Konstruktivismus etc.
<u>Fachliche Kompetenzen:</u>	Plastik / Installation	PLASTIK/OBJEKT/OBJEKTDESIGN • erproben und beurteilen Ausdrucksqualitäten plastischer Bildgestaltung unter Anwendung modellierender	haptische Erfahrungen durch Übungen Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren	Großplastiken interaktive Installationen Komplexe Installationen



beobachten, analysieren, interpretieren, beurteilen, herstellen, gestalten, verwenden <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> Suchen, Verarbeiten u. Aufbewahren Produzieren und Präsentieren		Verfahren • erläutern und bewerten Bezüge zwischen Materialien und Werkzeugen in bildnerischen Gestaltungen • Bestandsaufnahme und Ansichtigkeit, Volumen und Körper im Raum; Kompositions- / Strukturskizzen <u>Aufgabenvorschläge:</u> • Vergleich Archaik, Klassik, Hellenismus • Plastische Werke von mindestens zwei unterschiedlichen Künstlern von verschiedenen Epochen, z.B.: Michelangelo, Rodin, Brancusi, Giacometti, Barlach, Moore • Körpererfahrungen im Raum: Der Einfluss des Körpers auf den Raum (auch Außenraum) und seine Wirkung; Naturalismus und Abstraktion • Zeichnerische und plastische Skizzen • Experimentelle Methoden zur Erfassung des Körper-Raum-Zusammenhangs durch den Rezipienten (z.B. Standbilder, Zeichnungen etc.) • Nachstellen (kooperative Lernprozesse) • fotografische Dokumentation von Gestaltungsprozessen	Werkbetrachtung spezifische Beschreibungsfaktoren Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln Erarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Überarbeitung des eigenen Ergebnisses ► Erschließen der Wirkung und Struktur einer Plastik durch digitale Arbeitsverfahren	skulpturale Objektkunst Materialforschung
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen, gestalten verwenden <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> Suchen, Verarbeiten u. Aufbewahren Produzieren und Präsentieren	Architektur	WOHNUNG/ARCHITEKTUR/GEBAUTE UMWELT - ein Überblick über die Architekturgeschichte - Architekturanalyse - Grüne Architektur; Architektur, die sich dem Klimawandel anpasst u.ä. - Kennenlernen verschiedener Baumaterialien und ihren Nutzen (ggf. durch Experten) <u>Aufgabenvorschläge:</u> - Textarbeit für die Theorie mit verschiedenen Methoden	- Gruppenpuzzle, Expertengruppen, Partner-/Gruppenarbeit - Internetrecherche - Übungen mit digitalen Endgeräten - Präsentation und Reflexion - (Ggf. Auch als Ausstellung) - Praktisches Arbeiten ggf. Projektorientiert (Planung, Bau, Reflexion und Präsentation)	Architekturgeschichte perspektivische Raumdarstellung Modellbau

		- Projekt: Bau eines TinyHouse oder Wohncontainer, Bau aus Esspapier o.ä. - Architekturführung (z.B. Hafencity Hamburg) - ggf. Vortrag mit eingeladenen Architekten		
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> Beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen, gestalten, verwenden <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> Suchen, Verarbeiten u. Aufbewahren Produzieren und Präsentieren Schützen und sicher Agieren Problemlösen und Handeln Analysieren und Reflektieren	Medienkunst (Fotografie, Videokunst, Film)	BEWEGTE BILDER – FOTOGRAFIE /FILM/ VIDEO/ COMPUTER - ein Überblick über die Fotografiegeschichte - Fotografieanalyse (auch im Vergleich zur Bildbetrachtung) - (Selbst)Inszenierte Fotografie (z.B. Cindy Sherman) - Bildbearbeitung - Grundlagen des Filmschnitts (analog und digital) <u>Aufgabenvorschläge:</u> - Textarbeit für die Theorie mit verschiedenen Methoden - Übung: Inszenierung von Sprichwörtern - Selbstinszenierte Fotografie - Konzeption einer Ausstellung (Planung, Hängung etc.) - Besuch einer Ausstellung (z.B. Haus der Fotografie in Hamburg) - ggf. Projekttag mit eingeladenen KünstlerInnen	- Gruppenpuzzle, Expertengruppen, Partner-/Gruppenarbeit - Internetrecherche - Übungen mit digitalen Endgeräten oder Kameras - Präsentation und Reflexion - (Ggf. auch als Ausstellung) - Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp, Sketchbook, Apple)	Professionelle Medienkunst: Film, Animation, digitale Medienanalyse
<u>Fachliche Kompetenzen:</u> beschreiben, analysieren, interpretieren, beurteilen, wahrnehmen <u>Basale und überfachliche Kompetenzen:</u> Siehe oben <u>Medienkompetenz:</u> -Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Medienkunst	KUNST- UND WERKBETRACHTUNG anwenden von • Methoden der Werkbetrachtung • Umgang mit Fachbegriffen • struktureller Analyse	- Textarbeit - Gruppenarbeit - Verschiedene Übungen zur Bildbetrachtung - Internetrecherche	Bildkritik Kunsttheorie historische Kontextualisierung Reflexion kreativer Prozesse



-Kommunizieren und Kooperieren				
--------------------------------	--	--	--	--

Fördern und Fordern	Erweiterungswissen, Einzel- und Gruppenberatung, Zusätzliche Anforderungen im zeitlichen Rahmen, gemeinsame Korrektur, Einzelkorrektur, wechselseitige Korrektur, vertiefende Zusatzaufgaben: Vertiefung von Portfolioarbeit, Werkstagebücher, Skizzenbücher
Hinweise zur Leistungsbewertung	1 Klausur pro Halbjahr (Die Länge der Klausur entspricht den ministeriellen Vorgaben). Oder 1 Klausur und ein ALN Mündliche Leistungsnachweise sind zum Beispiel Präsentationen, Projektarbeiten. Praktische Ergebnisse, Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.), Beobachtungsbögen, Selbstbeobachtungsbögen, Verbalisierung, individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur, Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern, Ergebnispräsentation, Ausstellung Analyse von Plastiken und Installationen (mündliche, praktisch-rezeptive u. schriftliche Ergebnisse, insbesondere Körper-Raum-Beziehung) Gestaltung einer eigenen Plastik mit schriftlichen Erläuterungen (Entwürfe zur gestalterischen Problemlösung (z.B. Gestaltungsplanung und-entscheidungen als Portfolio) mit Reflexion und Bewertung des eigenen Arbeitsprozesses)

Quellenverzeichnis

Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur: Fachanforderungen Kunst

<https://fachportal.lernnetz.de/sh/fachanforderungen/kunst.html>

- sowie **Handreichungen** dazu.

https://fachportal.lernnetz.de/files/Fachanforderungen%20und%20Leitf%C3%A4den/Sek.%20I_II/Leif%C3%A4den/Leitfaden_zu_den_Fachanforderungen_Kunst.

- **IQSH: Handreichungen zur Erstellung schulinterner Fachcurricula 2025.**

<https://fachportal.lernnetz.de/files/Inhalte%20der%20Unterrichtsf%C3%A4cher/Deutsch/Hauptseite%20Deutsch/Leseband/Handreichung%20SIFC.pdf>

- **IQSH: Einschätzungsbögen überfachliche Kompetenzen. Handbuch und Fragebögen.**

https://fachportal.lernnetz.de/files/Inhalte%20der%20Unterrichtsf%C3%A4cher/Geographie/Download%20Center/FA_Einsch%C3%A4tzungsb%C3%B6gen%20%C3%BCberfachliche%20Kompetenzen%20282024%2C%20barrierearm%29.pdf

- **IQSH: Basale Kompetenzen.**



<https://publikationen.iqsh.de/evaluationen/id-03-2023-f.html>

- **IQSH: Medienkompetenz.**

<https://medienberatung.iqsh.de/medienkompetenz.html>

