

Schulinternes Fachcurriculum

**Kunst 9 und 10**

zu veröffentlichender Teil

Verbindliche Themen / Arbeitsfelder	Inhalte
SOMMERFERIEN	
<p><b>Alle Arbeitsfelder und Klassenstufen übergreifend</b></p>	<p><b>Perceptbildung</b> mit den Aspekten Fühlen, Denken und Sehen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· aktive Wahrnehmung und Beobachtung</li> <li>· Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien, Kommunikationsstrategien</li> <li>· Grundlagenwissen und Maßstäbe für Beurteilungen</li> <li>· Formen der Selbst- und Schüler-Schüler-Bewertung (Beratung, Kritik, Entwicklung von Alternativen...)</li> <li>· Formen des Feedbacks</li> </ul>
<p><b>Malerei</b> <b>Zeichnen</b> <b>Grafik</b></p>	<p><b>Reise durch die Kunstgeschichte</b></p> <p>z.B. Von <b>Popart</b> zur Streetart</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Künstlerbiographien</li> <li>· verschiedene Techniken und Künstler der Popart unterscheiden, Arbeitsabläufe im Sinne der Aufgabenstellung planen und anwenden (Blackbooks nutzen, Druckverfahren, Stenciltechnik, z.B. Adbusting auch mithilfe von Bildbearbeitungsprogrammen nutzen)</li> <li>· Ausstellungen gestalten</li> </ul>
HERBSTFERIEN	
<p><b>Malerei</b> <b>Zeichnen</b> <b>Grafik</b> <b>Medienkunst</b> <b>Plastik und Installation</b></p>	<p><b>Reise durch die Kunstgeschichte (Biografien und Techniken)</b></p> <p>z.B. Von Popart zur <b>Streetart</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Künstlerbiographien</li> <li>· verschiedene Techniken und Künstler der ausgewählten Epoche unterscheiden, künstlerische Arbeitsabläufe planen und verschiedene Techniken anwenden (Blackbooks für Entwurfskizzen nutzen, z.B. Druckverfahren, Stenciltechnik, Bildbearbeitungsprogramme nutzen, etc.)</li> <li>· Unorte als Ausstellungsorte entdecken und nutzen</li> </ul>

<b>Medienkunst</b>	Bildbearbeitungsprogramme anwenden Fotografie – Frame in a Frame KI- und Virtual Reality nutzen
<b>Zeichnen</b>  <b>Plastik und Installation</b>	<b>Designgeschichte-vom Handwerk bis zum Bauhaus</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Vom Handwerk zur Industrialisierung</li> <li>· Grundlagen und Disziplinen des Designs</li> <li>· Geschichte des Bauhauses</li> <li>· Einflüsse des Bauhauses bis heute</li> <li>· Gutes Design- 10 Merkmale für gutes Design nach Dieter Rams</li> <li>· Gebrauchsgegenstände zweidimensional entwerfen und als Model dreidimensional gestalten- Form follows function (z.B. Stuhl, Lampenschirm, Kugelschreiber, Trinkbecher, ...)</li> </ul>

<b>Performative Kunst</b>  <b>Zeichnen</b>	<b>Reise durch die Geschichte der Malerei</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Kunstwerke berühmter Künstler auswählen, analysieren und sie im Bildaufbau nachstellen (entweder so genau wie möglich, oder den Bildaufbau durch Übersetzung in die Neuzeit kopieren)</li> <li>· Bildaufbau und Kompositionen analysieren</li> </ul>
--	---