



GANZTAGSSCHULE REALSCHULE HOHENHAMELN

**Stoffverteilungsplan Kunst. Gültig für das Schuljahr 2021/22.
Fachleitung Frau Jentsch**

Die Bereiche **Rezeption, Reproduktion, Reflexion** und **Präsentation** greifen innerhalb des Kunstunterrichts ineinander und durchdringen alle Themenfelder und Gestaltungsbereiche. Die dabei zu erwerbenden Kompetenzen entwickeln sich über einen längeren Zeitraum. Theorie und Praxis sind inhaltlich aufeinander abzustimmen. Alle Themenfelder können in der Länge und Intensität der Bearbeitung variieren und müssen auf die Lerngruppe abgestimmt werden.

Themenfelder Jahrgang 5/6

Themenfeld	Inhalt/ Kompetenzen	Gestaltungsbereiche/ Möglichkeiten	Beispiele
1 MENSCH	<ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit dem Ich; Beschäftigung mit Anderen - Visualisierung von individuellen Wunschvorstellungen und Befindlichkeiten - Bildnerische Auseinandersetzung mit der angestrebten oder tatsächlichen Rolle in der Gesellschaft - Selbstfindungsprozess <ul style="list-style-type: none"> • sich selbst oder andere in unterschiedlichen Situationen oder Situationen durch den bewussten Einsatz von Mimik und Gestik darstellen • Accessoires zur Charakterisierung von Personen verwenden • charakteristische Merkmale von Menschendarstellungen in Bildern erkennen und beschreiben. 	Malerei, Grafik Plastik, Objekt, Installation Spiel, Performance, Aktion / Digitale Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstportraits, z.B. „Meine Statue“, - Collage: „Ich in zehn Jahren“ - „Mein Trikot“ - Tonfiguren durch Körperhaltung Stimmung ausdrücken lassen - Fotoprojekt „Mit Mimik und Gestik Stimmungen einfrieren“
2 Natur	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmungsförderung und Sensibilisierung für Naturphänomene <ul style="list-style-type: none"> • belebte oder unbelebte Natur oder Naturereignisse beschreiben und ihre Wahrnehmung bildnerisch umsetzen. • mit Naturmaterialien experimentell und gestalterisch 	Malerei, Grafik	<ul style="list-style-type: none"> - Unterrichtsgänge mit Beobachtungsaufgaben, Objektzeichnen in der Natur - Tarnung von Tieren (z. B. Igel im Herbstlaub, Chamäleon im Baum)

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>agieren</i> Bilder von Natur untersuchen und sie hinsichtlich der bildnerischen Wirkung vergleichen. 		
3.	DINGE	<ul style="list-style-type: none"> - Beschäftigung mit Gegenständen aus dem Umfeld der Schülerinnen und Schüler - gezielte Gestaltung und Umgestaltung der eigenen Lebenswelt in Auseinandersetzung mit der realen Dingwelt als auch mit der medialen Umgebung. - Sensibilisierung für die Dinge ihrer Umwelt und für eine Beziehung zu diesen Alltagsgegenständen durch die bewusste Wahrnehmung <ul style="list-style-type: none"> • Objekte in phantasierender, erzählender oder spielerischer Form entwickeln und gestalten. • räumliche Kontexte für Objekte suchen oder entwerfen, diese präsenteren oder zum gestalteten Objekt eine Geschichte erfinden. 	Malerei, Grafik Plastik, Objekt, Installation / Zeitgenössische künstlerische Strategien Digitale Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Bildbetrachtung Archimboldo, Nachgestaltung als Zeichnung oder Collage mit Alltagsgegenständen - Naturgetreue Zeichnung von Alltagsgegenständen (evtl. Gegenstandteile weiterzeichnen) - Werkbetrachtung D. Spoerri „Fallenbilder“ oder Arman „Akkumulationen“, Nachgestaltung eigener Objekte oder Installationen (ggfs. Gruppenarbeit) - „Mein Ding“ in verschiedenen Welten (digitale Bildgestaltung mit einem Gegenstand in div. Kontexten)
4.	Zeit	<ul style="list-style-type: none"> - Zeit für Schüler und Schülerinnen in unterschiedlichen Kontexten erfahrbar machen - Auseinandersetzung mit und die Bewusstwerdung von Bewegungen, Prozessen und Rhythmen <ul style="list-style-type: none"> • Darstellungsweisen von Zeit spielerisch erproben • Darstellungsweisen von Zeit oder Bewegung beschreiben 	Malerei, Grafik	<ul style="list-style-type: none"> - Wandel von Architektur im Verlauf der Jahrhunderte (Bildbetrachtung, einfache Baustilkunde, Zeitstrahl als Zeichnung oder Collage) - Daumenkino mit Bewegungsdarstellung oder Wachsen / Verblühen einer Pflanze - Bau einer eigenen Uhr (Uhrwerk / Sperrholz, Pappe)
5.	Farbe	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilisierung für Farbtöne, Nuancen und Ausdruckswert erkennen - Erfassen von Farbe in ihrem Vorkommen, ihrer Wirkung und 	Malerei, Grafik	<ul style="list-style-type: none"> - Farbreihen anfertigen (Trüben, Aufhellen mit Tusche, z. B. Raupe mit Farbverlauf, Puzzel mit möglichst vielen Nuancen ei-

	<p>Verwendung jeweils und unterschiedlichen Kontexten und Bezugsfeldern</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbeindruck von Gegenständen (Licht) - Farbmittel - Rolle und Wirkung - Kommunikationsmittel (Je nach Kulturkreis) <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Farbnuancen erkennen und benennen • Farbe erproben und ein erweitertes Farbrepertoire kreativ nutzen • Farbwirkungen in eigenen und fremden Bildern beschreiben 	<p>Zeitgenössische künstlerische Strategien</p>	<p>ner Farbe)</p> <ul style="list-style-type: none"> - deckender / lasierender Farbauftrag (Glasscherben, Flaschenstilleben) - Farbwirkung warme / kalte Farben und Komplementär-contrast erproben (z. B. Tiger auf Eisscholle, Wasser-/Feuerdrachen - Farbperspektive in unterschiedlichen Kunstwerken untersuchen und in einfacher Form selbst malerisch erproben
--	--	---	--

Themenfelder Jahrgang 7/8

Themenfeld	Inhalt/ Kompetenzen	Gestaltungsbereiche/ Möglichkeiten	Beispiele
1. MENSCH	<ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit dem Ich; Beschäftigung mit Anderen - Visualisierung von individuellen Wunschvorstellungen und Befindlichkeiten - Bildnerische Auseinandersetzung mit der angestrebten oder tatsächlichen Rolle in der Gesellschaft <ul style="list-style-type: none"> • Selbstfindungsprozess • das äußere Erscheinungsbild zielgerichtet mit bildnerischen Gestaltungselementen verändern • Gefühle, Stimmungen und Träume bildnerisch darstellen • den Ideenfindungsprozess dokumentieren 	<p>Malerei, Grafik</p> <p>Spiel, Performance, Aktion</p> <p>Digitale Medien / Zeitgenössische künstlerische Strategien</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Malerische / zeichnerische Ergänzung eines Gesichtsfotoausschnitts - Betrachtung von Portrait-malerei verschiedener Epochen, Anfertigung eigener Portraits - nonverbale Darstellung von Befindlichkeiten in Standbild oder Rollenspiel - digitale Veränderung des eigenen Foto-Portraits (Verfremden etc.) inklusive Erstellen eines Portfolios des experimentellen Ideenfindungsprozesses - Collage „Meine Zukunft“
2. DINGE	<ul style="list-style-type: none"> - Beschäftigung mit Gegenständen aus dem Umfeld der Schülerinnen und Schüler - gezielte Gestaltung und Umgestaltung der eigenen Lebenswelt in Auseinandersetzung mit der realen Dingwelt als auch mit der medialen Umgebung. - Sensibilisierung für die Dinge ihrer Umwelt und für eine Beziehung zu diesen Alltagsgegenständen durch die bewusste Wahrnehmung 	<p>Malerei, Grafik</p> <p>Plastik, Objekt, Installation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachtung von Stilleben verschiedener Epochen, anfertigen eigener Stilleben - Frottage/ Materialdruck - Betrachten von Verhüllungswerken von Christo, Verhüllen eines selbstgewählten Gegenstandes

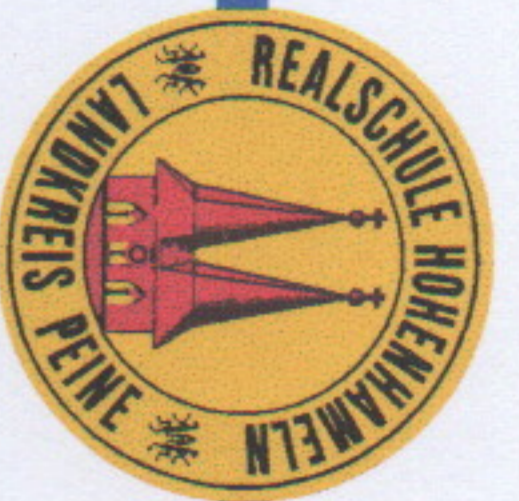
		<ul style="list-style-type: none"> • Alltagsgegenstände, Naturobjekte oder Erinnerungsstücke bearbeiten und verfremden oder sie naturgetreu wiedergeben und die Ergebnisse präsentieren • die Funktion, Wirkung oder den Symbolgehalt von Dingen in Bildern untersuchen 	Digitale Medien	<ul style="list-style-type: none"> - naturgetreue Nachbildung von Gegenständen aus Gips oder Ton - „Mein Ding“ in verschiedenen Welten (digitale Bildgestaltung mit einem Gegenstand in div. Kontexten)
3.	RÄUME	<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterung des räumlichen Wahrnehmungs- und Vorstellungsvermögens - Aneignung und Gestaltung des Raumes als Beitrag zur Unterscheidung zwischen realen, fantastischen und virtuellen Räumen - Lebensumgebung der Jugendlichen - Auseinandersetzung mit realen und virtuellen Welten im Lebensraum, Naturraum und anders gestalteten Räumen <ul style="list-style-type: none"> • einen Landschaftsraum tiefenräumlich gestalten • tiefenräumliche Mittel (Überschneidung, Schichtung, Größenunterschiede, Fußpunktverschiebung) erkennen und benennen 	Malerei, Grafik	<ul style="list-style-type: none"> - tiefenräumliche Darstellungsmittel in Kunstwerken untersuchen und selbst grafisch anwenden („Würfelchaos“, Landschaftszeichnungen) - Landschaftsbild mit bewussten perspektivischen „Fehlern“ / Fantasielandschaft - Anfertigung eines Schuhkarton-Raumes „Traumzimmer“ - Internetrecherche und Portfolio zum Thema „Virtueller Raum“
4.	KULTUR	<ul style="list-style-type: none"> - Bildnerische Erkundung des persönlichen Umfeldes und fremder bzw. vergangener Kulturbereiche - Historisches Verständnis, Bewusstsein für den jeweiligen Kulturkreis (regionale Bezüge und individuelle Lebenssituation) - Beschäftigung mit fremden Ansichten und Lebensauffassungen und deren bildnerischen Ausdrucksformen - Meinungsbildung und Toleranz <ul style="list-style-type: none"> • Bekanntes bildnerisch in neue Zusammenhänge stellen und sich mit ungewohnten Darstellungsweisen auseinandersetzen • sich mit der Motivation und Wirkung von Praktiken der Jugendkultur auseinandersetzen • Bilder anderer Kulturen und Epochen exemplarisch wahrnehmen, diese vergleichen und sie einordnen 	Malerei, Grafik / Zeitgenössische künstlerische Strategien	<ul style="list-style-type: none"> - Baustile kennenlernen und analysieren: Romantik, Gotik, Renaissance, Barock (Unterrichtsgänge, Gebäudezeichnung) - evtl. Themenmappe erstellen oder Referat halten - Projekt zur Kunststephane `Dada - Bilder anderer Kulturen (z. B. Aborigines, jap. Federzeichnungen) betrachten, untersuchen und praktisch in diesem Stil arbeiten - Jugendkulturen: Internetrecherche, Sammeln, Dokumentieren
5.	FARBE	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilisierung für Farbtöne, Nuancen und Ausdruckswert erkennen - Erfassen von Farbe in ihrem Vorkommen, ihrer Wirkung und Verwendung jeweils und unterschiedlichen Kontexten und Bezugsfeldern - Farbeindruck von Gegenständen (Licht) 	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Farblehre, Farbkontraste kennenlernen, in Kunstwerken untersuchen und bildnerisch bewusst einsetzen
			Plastik, Objekt, Installation	<ul style="list-style-type: none"> - Lichtkunst (Betrachtung und eigene Installation)

	<ul style="list-style-type: none"> - Farbmittel - Rolle und Wirkung - Kommunikationsmittel (Je nach Kulturkreis) <ul style="list-style-type: none"> • farbige Materialien erproben und Farbe gezielt einsetzen. • systematische Farbzusammenhänge erkennen und diese auch in fremden Bildern beschreiben 	Spiel, Performance, Aktion	<ul style="list-style-type: none"> - Drip Painting nach J. Pollock oder Schießbilder nach N. de Saint Phalle
--	--	-----------------------------------	---

Themenfelder Jahrgang 9/ 10

Themenfeld	Inhalt/ Kompetenzen	Gestaltungsbereiche/ Möglichkeiten	Beispiele
1 MENSCH	<ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit dem Ich; Beschäftigung mit Anderen - Visualisierung von individuellen Wunschvorstellungen und Befindlichkeiten - Bildnerische Auseinandersetzung mit der angestrebten oder tatsächlichen Rolle in der Gesellschaft - Selbstfindungsprozess <ul style="list-style-type: none"> • Menschen innerhalb eines Umfeldes bildnerisch darstellen • Proportionsgesetze des Körpers oder Kopfes anwenden • Idealisierte Absichten von individuellen Darstellungen des Menschen unterscheiden und Absichten hinterfragen 	Malerei, Grafik Plastik, Objekt, Installation	<ul style="list-style-type: none"> - Darstellung von Menschen; „Ich“ als Comicfigur (Pop-Art) - „Ich“ in einer Traumwelt (Surrealismus) - Sich selbst „zerteilen“ als Collage, Fotografie (Kubismus) - Bleistiftzeichnungen von sich und anderen entwerfen und untersuchen - Grundkenntnisse, um Gesichter und Körper zu zeichnen (Szenisches Spiel)
2 RÄUME	<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterung des räumlichen Wahrnehmungs- und Vorstellungsvermögens - Aneignung und Gestaltung des Raumes als Beitrag zur Unterscheidung zwischen realen, fantastischen und virtuellen Räumen - Lebensumgebung der Jugendlichen - Auseinandersetzung mit realen und virtuellen Welten im Lebensraum, Naturraum und anders gestalteten Räumen <ul style="list-style-type: none"> • Reale Räume benennen, beschreiben und vergleichen • Fantastische oder reale Räume darstellen und ausgestalten • Unterschiede in perspektivischer Darstellung wahrnehmen und benennen 	Grafik Digitale Medien Installationen, Objekt	<ul style="list-style-type: none"> - Perspektivisches Zeichnen, einen Raum gestalten (alternativ: einen surrealistischen Raum gestalten) - Erzeugen von Räumlichkeit (Begriffe wie Fluchtpunkt etc.) - Collage (Möbelkataloge) - Zeichnungen - Installationen (Schuhkarton-Räume)
3 KULTUR	<ul style="list-style-type: none"> - Bildnerische Erkundung des persönlichen Umfeldes und fremder bzw. vergangener Kulturbereiche - Historisches Verständnis, Bewusstsein für den jeweiligen Kul- 	Zeitgenössische künstlerische Strategien	<ul style="list-style-type: none"> - Kunstepochen und entsprechende Künstler kennenlernen und analysieren: Impressionismus, Expressionismus, Pop-

		<p>turkreis (regionale Bezüge und individuelle Lebenssituation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beschäftigung mit fremden Ansichten und Lebensauffassungen und deren bildnerischen Ausdrucksformen - Meinungsbildung und Toleranz <ul style="list-style-type: none"> • <i>Künstlerische Ausdrucksmöglichkeiten von Zeichen für eigene Botschaften zielgerichtet einsetzen</i> • <i>Zeichen in Bildern (Symbole, Botschaften) untersuchen, einordnen und Wirkungsabsichten hinterfragen</i> 	<p>Art, Kubismus, Surrealismus</p> <ul style="list-style-type: none"> - evtl. Themenmappe erstellen oder Referat halten <p>ARBEIT!!!</p>	
4	ZEIT	<ul style="list-style-type: none"> - Jahreszeiten, Jugend und Alter, Unterrichtsstunde, Tagesrhythmus etc. - Bewusstwerdung von Bewegungen, Prozessen und Rhythmen - Unterschiedliche Medien <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zeit oder Bewegung spielerisch und bildhaft darstellen</i> • <i>Darstellungsweisen von Zeit oder Bewegung beschreiben und vergleichen</i> 	<p>Malerei</p> <p>Spiel, Performance, Aktion</p> <p>Spiel, Performance, Aktion</p> <p>Digitale Medien</p> <p>Grafik</p> <p>Installation, Objekt, Plastik, Raum</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kubismus/ kubistische Werke (Richter: Frau steigt Treppe hinab) untersuchen - Reproduktionen - Fotografie: Fotolovestory - Comics erstellen - Installationen (Bsp.: Fischli und Weiss "Kettenreaktionen")
5	FARBE	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilisierung für Farbtöne, Nuancen und Ausdruckswert erkennen - Erfassen von Farbe in ihrem Vorkommen, ihrer Wirkung und Verwendung jeweils und unterschiedlichen Kontexten und Bezugsfeldern - Farbeindruck von Gegenständen (Licht) - Farbmittel - Rolle und Wirkung - Kommunikationsmittel (Je nach Kulturkreis) <ul style="list-style-type: none"> • <i>Farbe in eigenen Bildern als Ausdrucksmittel gezielt einsetzen</i> • <i>Farbe und ihre Wirkung in Bildern analysieren und reflektieren</i> 	<p>Malerei</p> <p>Zeitgenössische künstlerische Strategien</p> <p>Grafik</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Farbe und Wirkung im Impressionismus oder Expressionismus (Monet, Renoir, van Gogh etc.) - Surrealismus (Dali) - Pop-Art (Comics) - Werke untersuchen und im Stile der Künstler selbst erstellen



GANZTAGSSCHULE REALSCHULE HOHENHAMELN

Stoffverteilungsplan Kunst. Gültig für das Schuljahr 2021/22 Fachleitung Frau Jentsch

Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

Die Bewertung und Beurteilung von Leistungen im Fach Kunst beziehen sich immer auf den gesamten Prozess von Produktion, Rezeption, Präsentation und Reflexion bei der Bearbeitung einer Aufgabenstellung und nicht nur auf das entstandene Produkt.

Zu benoten sind im Fach Kunst fachpraktische, mündliche, schriftliche und andere fachspezifische Leistungen.

Fachpraktischen Leistungen kommt dabei im Fach Kunst ein besonderer Stellenwert zu und sie haben bei der Bestimmung einer Gesamtzensur ein deutlich höheres Gewicht als die mündlichen, schriftlichen und anderen fachspezifischen Leistungen. Die Beurteilungs- und Bewertungskriterien der fachpraktischen Leistungen sollen gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern erarbeitet und besprochen werden. Dies geschieht auch mit der Absicht, die ästhetische Urteilsbildung zu fördern. Individuelle Lösungsfindung und vielfältige kreative Prozesse sind Ziele des Kunstunterrichts und dürfen durch Beurteilungs- und Bewertungskriterien nicht eingeschränkt werden. Selbsteinschätzung, Entwicklung der ästhetischen Urteilsfähigkeit und Förderung der Urteilsbildung sind Kompetenzen, die im Kunstunterricht geübt werden.

Die Gesamtnote im Fach Kunst setzt sich zu 50% aus den fachpraktischen Leistungen der verschiedenen Gestaltungsbereiche (z.B. Bilder, Skulpturen), zu 30% aus den mündlichen bzw. fachspezifischen Leistungen (Mitarbeit im Unterricht, Lernkontrollen, Referate, Ausarbeitungen, Portfolios) und zu 20% schriftlichen bzw. theoretischen Leistungen zusammen.

Die Leistungsabfrage mittels zu zensurierender schriftlicher Lernkontrollen muss thematisch aus dem Unterricht erwachsen. Im Jahrgang 9 und 10 ist jeweils eine schriftliche Lernkontrolle mit theoretischem (kunstgeschichtlichen) Schwerpunkt vorgesehen. Ein Arbeitersatz in Form einer Themenmappe o.ä. ist möglich.

Davon abgesehen sollte in jedem Doppeljahrgang (5/6, 7/8, 9/10) eine fachpraktische oder fachspezifische Leistung als kooperative Arbeitsform (z.B. Gruppenarbeit) angefertigt werden. Bei diesen kooperativen Arbeitsformen sind sowohl die individuelle Leistung als auch die Gesamtleistung der Gruppe in die Bewertung einzubeziehen. So werden neben methodisch-strategischen auch die sozial-kommunikativen und praktischen Leistungen angemessen berücksichtigt.