Klaus-Groth-Schule, Neumünster **Juli 2025**

Schulinternes Curriculum der Fachschaft Kunst

Bildungswert des Faches Bildende Kunst

Der Beitrag der Bildenden Kunst zur allgemeinen Bildung

Das Fach Bildende Kunst fördert umfassend schöpferische Kräfte und ästhetische Sensibilität. Kunstunterricht zielt auf die Entwicklung der praktischen Gestaltungsfähigkeiten und Ausdrucksmöglichkeiten von Schülerinnen und Schülern, fördert ihre Wahrnehmung, die Entfaltung imaginativer Fähigkeiten und eine ästhetisch forschende Grundhaltung. In gleichem Maße ist die Auseinandersetzung mit der sichtbaren und gestalteten Umwelt, mit historischen und zeitgenössischen Bildmedien sowie deren Konstruktion von Wirklichkeit ein zentrales Anliegen des Faches und Grundlage eines modernen Bildverständnisses.
Bildende Kunst vermittelt den Schülerinnen und Schülern anschlussfähiges Wissen, ermöglicht transferierbares gestalterisches Können sowie selbst-, sozial- und wertebewusste Haltungen gegenüber ästhetischen, gesellschaftlichen und ethischen Grundfragen. Die Kompetenzen und Inhalte des Faches sind bedeutender Teil allgemeiner Bildung. Bildende Kunst leistet damit einen wichtigen Beitrag zur Bildung personaler, sozialer und kultureller Identität.
Durch die Verknüpfung von wahrnehmenden, kognitiven, bildnerischen und emotionalen Fähigkeiten ist der Unterricht im Fach Bildende Kunst ganzheitlich angelegt. Handlungs-, Prozess- und Projektorientierung sind seine wesentlichen Merkmale, die bei den Schülerinnen und Schülern neben den bildnerischen auch die kommunikativen und sozialen Kompetenzen fördern und somit zu einer umfassenden Persönlichkeitsentwicklung beitragen.

Bildnerische Praxis und Reflexion

Das Fach Bildende Kunst ist praktisch orientiert, spricht dabei alle Erfahrungsbereiche an und wirkt in allen seinen fachlichen Aspekten zwischen verschiedenen Lern- und Lebensbereichen vernetzend. Es befähigt zur kritischen Auseinandersetzung mit allen Bildmedien und zur Teilhabe an Kunst und Kultur. Bildende Kunst ermöglicht mit ihrem ganzheitlichen Ansatz vielschichtige und offene Haltungen und trägt wesentlich zur Entwicklung von Lebensvorstellungen und zu gesellschaftsprägenden und individuell tragfähigen Einstellungen bei. Künstlerische Arbeit kann als Methode der Welterkenntnis und Weltdeutung erfahren werden.
Ein zentrales Anliegen des Kunstunterrichts ist die Entwicklung von Bildkompetenz. Das Fach Bilden- de Kunst verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schüler entsprechend ihres Alters und Entwicklungsstandes zu befähigen, Bilder herzustellen, zu erzeugen oder weiterzubearbeiten, zu verstehen, zu beurteilen und mittels Bilder zu kommunizieren. In der Auseinandersetzung mit Kunstwerken – wann immer möglich in der Begegnung mit Originalen – lernen die Schülerinnen und Schüler deren Bildsprache kennen. Sie bilden sich über verschiedene Erscheinungsformen der Kunst und der Alltagsästhetik eine eigene Meinung, formulieren ihre Beobachtungen und tauschen diese mit anderen aus. Fortschreitend lernen sie, sich strukturiert, analysierend und mit einem zunehmenden Fachvokabular mündlich und schriftlich auszudrücken. Durch die produktive Beschäftigung mit Werken aus unterschiedlichen historischen, sozialen und kulturellen Kontexten werden ihnen zudem Einblicke in die Entwicklung verschiedener Kulturen und interkultureller Zusammenhänge vermittelt. Dadurch besitzen sie Kenntnisse über fremde Geisteshaltungen und andere Lebensauffassungen und lernen diese zu verstehen und zu tolerieren. Sie erwerben eine grundlegende Urteils- und Kritikfähigkeit, die auch bei der Beobachtung der eigenen Schaffensprozesse und beim Vergleich mit anderen Arbeitsergebnissen nützlich ist.
In der bildnerischen Praxis finden die Schülerinnen und Schüler über ihre Imagination zu eigenen Bildideen. Sie verfügen über die Fähigkeit, adäquate Darstellungsformen aus einem umfangreichen Repertoire bildnerischer Verfahren zu nutzen.

Gesellschaftliche Herausforderungen

Das Fach Bildende Kunst eröffnet den Schülerinnen und Schülern einen umfassenden Zugang zu kultureller Bildung. Kulturelle Bildung ermöglicht einen offenen Blick auf die Welt und die Gesellschaft jenseits ihrer politischen und wirtschaftlichen Ausrichtung. Kulturelle Bildung rückt den Reichtum und die Vielfalt künstlerischer, musikalischer, literarischer, gesellschaftswissenschaftlicher und ethischer Aspekte des Lebens in den Mittelpunkt. Sie erachtet kulturelle Zeugnisse und Produkte als zentrale Aspekte eines Lebens und Schaffens jenseits des rein Nutzbaren und Messbaren. Kulturelle Bildung und die Wertschätzung anderer Kulturen trägt essentiell zum Grundverständnis von Lebens- und Existenzentwürfen bei. In der Schule findet kulturelle Bildung ihren Widerhall im Zusammenklang unterschiedlicher fachlicher Bereiche und im Zusammenwirken der Künste und Wissenschaften. Dabei zielt sie eindeutig auf die Entwicklung des Individuums und der Persönlichkeit und wirkt zugleich deutlich über den Lernort Schule hinaus.

Der Beitrag der Bildenden Kunst zur Sprachförderung *und zur Differenzierung*

Die Kunst kommt dem Auftrag nach Sprachförderung durch Fachtexte mit Aufgaben zur Leseförderung und Textverständnis über Epochen, Künstler und Stilrichtungen nach. Hier werden Vokabeln und Fachtermini in einem Glossar angelegt, um die fachspezifischen Kenntnisse zu wiederholen, festigen und weiter auszubauen. Im mündlichen Teil des Unterrichts fokussiert sich das Sprachtraining darauf, die persönliche Ausdruckfähigkeit der Schülerinnen und Schüler zu verbessern, indem zum Beispiel im Klassenzusammenhang nach adäquaten Adjektiven gesucht, gesammelt und schriftlich fixiert wird. Bei schriftlichen Ergebnissen sind Berichtigungen fachlich und sprachlicher Natur erforderlich und Teil des aktiven Unterrichtsgeschehens.
Die jeweiligen, individuellen Differenzierungsmöglichkeiten werden am Ende jeder Klassenstufe gelblich hervorgehoben.

Bewegungsangebote im Kunstunterricht

Der Kunstunterricht ist grundsätzlich bewegungsaktiv und nicht zwingend platzgebunden. Alltägliche Abläufe wie die Einrichtung vom Arbeitsplatz, die Akquirierung von Materialien, die Arbeitsformen (z.B. Arbeiten im Stehen vor einer Staffelei) sowie die abschließende Aufräumphase verlangen von den Schülerinnen und Schülern körperlichen Einsatz.

Sekundarstufe I

Das Fach Bildende Kunst ist praktisch orientiert, verlangt aber durch den ganzheitlichen Ansatz auch nach der Förderung theoretischer, kunst-, design- und architekturhistorischer Kompetenzen.
In der folgenden Übersicht werden diese Bereiche blau dargestellt. Die verstärkt zu fördernde digitale Medienkompetenz rot und das Lernen am anderen Ort grün.

Jahrgangsstufe 5

Arbeitsfelder	Inhalte Praxis/ Theorie	Kompetenzen (Fertigkeiten) Praxis/ Theorie	Medienbildung Lernen am anderen Ort	Leistungsmessung
Zeichnen (5.1) Graphik Malerei Graphik (5.1+5.2) Zeichnen (5.2)	Mimikry, Op-Art Fachgerechter Einsatz von Farbstiften Zeichnung, Kupferstich, MA, Renaissance (Dürer, Breughel) Fachgerechter Einsatz von Deckfarben → Farblehre I Ordnungssysteme Reine und unreine Farben Farbtheorie: Itten → Farbkreise Fachtermini, Primär-, Sekundär- u. Tertiärfarben Kunstgeschichtliche Beispiele (u.a. Delaunay, Klee, Grünewald) Abenteuerkunst: thematisch festgelegt (z.B. Impressionismus) Klappkarten) Paperengineering Collage Text und Bild, Bilddiktat, Wimmelbilder, Menschen Tiere	Zeichnerische Techniken: schraffieren, modulieren, vergrößern, skizzieren, Bildplanung/Bildaufbau, Formatausnutzung, Strichführung Wahrnehmen, assoziieren, formulieren, Umgang mit Randdaten Farbkonsistenz Mischübungen, Aufhellen, Abdunkeln, Farbkontraste, (Komplementär, Hell-Dunkel, Qualität), Farblehre-> Farbkreise Fachtermini Farbsymbolik Zuordnung von Farben Informationen aus Fachliteratur wiedergeben und verständlich präsentieren Räumliche Darstellung	Internetrecherche Fachliteratur	Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien Mündliche Mitarbeit: Formulieren der eigenen Empfindung und Wahrnehmung bei der Betrachtung ausgewählter Kunstwerke, Deutungsversuche, Zusammenhänge mit de praktischen Erfahrung Entdecken und formulieren (Rezeption) Kunstheft (Präsentation) Test Kurzreferate

	Fabel-, Märchenwesen	(Vorder-Mittel-Hintergrund) Zeichnerisch erzählen, Visualisierung der eigenen Vorstellungswelt, kommunizieren		Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien Partnerarbeit/Einzelarbeit
Medienkunst Fotografie + Typographie (5.2)	Buchstaben in der Natur Körperalphabet Visuelle Poesie	wahrnehmen, entdecken, darstellen, übertragen, erfinden Fachtexte mit Aufgaben zur Leseförderung und Textverständnis über Epochen, Künstler und Stilrichtungen	Bildbearbeitung	Praktische Ergebnisse, digital aufbereitet

Differenzierungsmöglichkeiten: Individuelle Rückmeldungen, Formulierungshilfen bei Aufgaben oder schriftlich zu erfüllende Aufgaben, kleinschrittiges Arbeiten, weiterführende Aufgaben, übersichtliche Strukturierung (äußere Form) usw.

Jahrgangsstufe 6

Arbeitsfelder	Inhalte Praxis/ Theorie	Kompetenzen (Fertigkeiten) Praxis/ Theorie	Medienbildung Lernen am anderen Ort	Leistungsmessung
Zeichnen	Porträt Bilddiktat (Bildgeschichte) Zeichentechniken Feder-, Pastell- u. Kohlezeichnungen, Schraffuren, Graustufen, Hell-Dunkel, Texturen, Strukturen Tiere, Menschen Perspektive I +II Griechisch-römische Antike, Vorzeit	Differenzierte Darstellungsmöglichkeiten in exemplarischen Zeichentechniken (Linie, Umriss, Kontur, Fläche, Stofflichkeit, Raum), Visualisierung der eigenen Vorstellungswelt Naturstudium (ausgestopfte Tiere) Bildbetrachtung		Praktische, bildnerische Ergebnisse nacl vorgegebenen Kriterien Kunstheft mündliche Mitarbeit Kurzreferate

Malerei	Differenzierung, Farbtrennung, Bildarchitektur (Landschaft, Tiere, Gegenstände, Fabeln, Märchen) Henry Rousseau, Bosch, Klee, Ucello, Meister Bertram, Frieda Kahlo u.a.	Farbabstufungen Farbräumlichkeit → Farb- und Luftperspektive; gebrochene Farben, Kontraste Bildbetrachtung Unterrichtsgespräch (Korrektur) Sprechen über eigene Konzepte und Kompositionen	Internetrecherche	Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien, Kunstheft Unterrichtsgespräch mdl. Mitarbeit Kurzreferate
Malerei Graphik Kommunikationsdesign (s. Medienkunst 5.2)	Porträt, Guiseppe Arcimboldo Collage, Fotomontage Porträt nach Arcimboldo Schrift und Bild, Bildpoesie	Bildnerische Strukturen und Mittel wahrnehmen, benennen und deuten (am Beispiel des Manierismus) Farbe und Form Inhalt und Struktur Konzepte, Auswählen, Zuordnen, Strukturieren v. vorgefundenem Bildmaterial, Umgang mit Schere und Klebestift Schrift entsprechend einer bildnerischen Idee zeichnerisch, malerisch oder fotografisch umsetzen	Erster konkretisierender Umgang mit digitalen Endgeräten (Kamera, Smartphone)	Unterrichtsgespräch Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien (Partnerarbeit)
Plastik	Maskenbau Landschaften Tiere Pappmaché	Manuelle, haptische und plastische Fähigkeiten Erproben, Anwenden, Realisieren, Differenzieren	Internetrecherche	Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien Mündliche Mitarbeit: Formulieren der eigenen Empfindung und Wahrnehmung bei der Betrachtung ausgewählter Kunstwerke,

Ethnologie	Kulturgeschichtliche Anfänge, Schamanismus,	Planerisches Vorgehen bei konstruktiven und plastischen Gestaltungsschritten Bild- und Werkanalyse symbolische, ikonografische Bedeutung von Farbe und Form Fachtexte mit Aufgaben zur Leseförderung und Textverständnis über Epochen, Künstler und Stilrichtungen		Deutungsversuche, Zusammenhänge m der praktischen Erfahrung Entdecken und formulieren (Rezeption) Kunstheft

Differenzierungsmöglichkeiten: Individuelle Rückmeldungen, Formulierungshilfen bei Aufgaben oder schriftlich zu erfüllende Aufgaben, kleinschrittiges Arbeiten, weiterführende Aufgaben, übersichtliche Strukturierung (äußere Form) usw.

Jahrgangsstufe 7

Arbeitsfelder	Inhalte Praxis/Theorie	Kompetenzen (Fertigkeiten) Praxis/Theorie	Medienbildung Lernen am anderen Ort	Leistungsmessung
Produktdesign Kommunikations-design	Skateboarddesign Streetart, Pop, Graffiti Rastervergrößerung Typographie Plakate Logos Cooperate Identity Visuelle Poesie Verpackungen Bildende Kunst → Pop Art Warhol, Rosenquist, Koons	Konzept, Entwurf, Realisierung → Acrylmalerei, Grundieren, Holzschleifen Farbe, Form Konstruieren, Entwerfen, Konzipieren, Verpackungskonzepte, Werbung, geniale Erfindungen → Tetrapack Andy Warhol-> Ikonen Designanalyse: Bewertung von Produkten:	Medienkritik, Recherche im Internet, Blogs, QR Codes Werbung in Neumünster	Einzelarbeit Gruppen,-Partnerarbeit Mündliche Mitarbeit: Formulieren der eigenen Empfindung und Wahrnehmung bei der Betrachtung ausgewählter Kunstwerke,

		Ästhetische, praktische und symbolische Funktion Kunst und Design: Verhüllen → Christo Allg. Begreifen von Designkonzepten auch Antidesign → „Pimp my Ride“		Deutungsversuche, Zusammenhänge mit de praktischen Erfahrung Entdecken und formulieren (Rezeption) Kunstheft (Präsentation) Kurzreferate

Zeichnen	Zentralperspektive I+II Übungen: Zentralperspektive, Würfel, Vogel- und Froschperspektive, Ortsansichten, Buchstaben, Gebäude Innenräume Straßenansichten Landschaft Figur und Raum	Gesetzmäßigkeiten zur Darstellung eines dreidimensionalen Raums: Größenstaffelung, Überschneidungen, Hell-Dunkel (Lichtführung), perspektivische Konstruktions- und Kompositionslinien Figur/Objekt und Raum: Perspektivische und farbräumliche Gesetzmäßigkeiten anwenden		Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien Mündliche Mitarbeit: Formulieren der eigenen Empfindung und Wahrnehmung bei der Betrachtung ausgewählter Kunstwerke, Deutungsversuche, Zusammenhänge mit der praktischen Erfahrung Entdecken und formulieren (Rezeption) Kunstheft
	Schraffurübungen	Parallel-, Kreuz- und Strichschraffur, Formlinien		Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien
Architektur	Skizzierungen erster Vorstellungen vom eigenen Wohnen Auf- und Grundriss, Gestaltung von Gebäuden	Menschliche Bewegung zeichnerisch nachempfinden, Zeichnen in lebensnahen Größendimensionen Skizzen zur Visualisierung der Raumideen, Gebäudestruktur Modelle aus Pappe → „Puppenhäuser“		Ideenentwicklung und gestalterisches Arbeiten im Team
	W. Hogarth, *Falsche* , Jh. *Perspektive*, 18tes Jh.	Gesetzmäßigkeiten Erkennen, benennen, korrigieren		

Malerei, Graphik, Architektur, Plastik, Zeichnen	Geschichte der Perspektive: 6000 Jahre Perspektive, Lehrfilm und dessen Aufarbeitung Raffael: *Schule von Athen*, Renaissance Massacio, *Dreifaltigkeit*, Renaissance Frottagen, Grattagen, Declcomanie La cadavre exquis (Spiel der Surrealisten) Max Ernst Escher Surrealismus	Kunstgeschichtliche Entwicklungen in der europäischen Kunst kennenlernen und begreifen Referate Zeichnerische Kompositionsanalyse Fachtermini Aleatorische Techniken: Mit dem Zufall arbeiten	Lehrfilm (H.Holzer) Internetrecherche	Mündliche Mitarbeit: Formulieren der eigenen Empfindung und Wahrnehmung bei der Betrachtung ausgewählter Kunstwerke, Deutungsversuche, Zusammenhänge mit de praktischen Erfahrung Entdecken und formulieren (Rezeption) Kunstheft Referate-> schriftlich

Plastik/Skulptur/ Dreidimensionale Objekte	Guckästen Bühnen Schraffurtechniken zur Darstellung von Hell-Dunkel Farbmodulationen	Prinzipien zur Staffelung von Körpern im Raum, Kenntnisse über Raumbeleuchtung und Lichtverhältnisse (Hell-Dunkel); reale Raumerfahrung am Model Konzipieren, skizzieren, realisieren, inszenieren, schneiden, kleben, Gestaltung mit Farben und Formen		Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien
Bildhauerisches Arbeiten Skulptur	Tonarbeiten Tier Menschliche Figur	Aus dem Block formen, subtraktives Vorgehen		
Performative Kunst	Typische Körperhaltungen und Tätigkeiten selbst darstellen	Ausdruck, Gestik, Proportion wahrnehmen und darstellen Übertragung in		

Zeichnen	Scherenschnitte	zweidimensionales Medium Präzisionsschnitte mit Messer und Schere Strich, Kontur, Fläche und Struktur (Kontraste, Komposition, Raum)	Lotte Reinigers Silhouettenfilme	
Graphik	Drucktechniken (Tiefdruck)	Planung: seitenverkehrt, Arbeitstechnik, Umgang mit entsprechenden Werkzeugen		
Plastik	Superheldenmasken	Den eigenen Körper als Ausgang für körperbetontes, plastisches Arbeiten erfahren Fachtexte mit Aufgaben zur Leseförderung und Textverständnis über Epochen, Künstler und Stilrichtungen		

Differenzierungsmöglichkeiten: Individuelle Rückmeldungen, Formulierungshilfen bei Aufgaben oder schriftlich zu erfüllende Aufgaben, kleinschrittiges Arbeiten, weiterführende Aufgaben, übersichtliche Strukturierung (äußere Form) usw.

Jahrgangsstufe 8

Arbeitsfelder	Inhalte Praxis/Theorie	Kompetenzen (Fertigkeiten) Praxis/Theorie	Medienbildung Lernen am anderen Ort	Leistungsmessung
Fotografie	Das menschliche Gesicht Selbstporträt Details Mimik, Emotionen Inszenierte Fotografie Jeff Wall, The Drain	Bildausschnitt, Tiefenschärfe, Beleuchtung Präsentation: Anlegen eines Portfolios, Aufziehen und Beschriften von Fotografien Bildanalyse Fotokunst		Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien
Zeichnen I	Das menschliche Gesicht Gesichtsdetails	Realistisches Zeichnen nach eigenem Fotomaterial		

	Selbstporträts Gesichtsmimik Ausdruck	Porträtformen: En face, Profil, ¾ Profil Kopfstück, Schulterstück Schraffurtechniken Flächiges Arbeiten Rastervergrößerung		Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien
Zeichnen II	Gegenstandszeichnungen aus der Beobachtung (Realitätsnähe) weiße Stifte, Rötel und Bleistift auf farbigem Papier	Linie, Kontur, Binnenstrukturen, Proportion, Stofflichkeiten, Anmutungsqualitäten		
Zeichnen III	Comic (Text und Bild) Layout Bildeinstellungen: Totale, Halbtotale, Amerikanische, Detail Sprechblasen, Lautmalerei Frames Animationsfilmchen	Eigene Kurzgeschichten in Bildern erzählen (Plot) Linie, Kontur, Binnenstrukturen, Proportion, Stofflichkeiten, Karikatur		
		Kurze animierte und einfach gezeichnete Filme mit Powerpoint	Umgang mit Powerpoint	
Graphik	Titelblattgestaltung			
	Frühe Bildgeschichten Bilderzyklen des Mittelalters, Graphic Novel	Bildanalyse, kunstgeschichtliche Zusammenhänge erkennen		
	Plakatgestaltung (Wettbewerbe) Jugendspezifische Themen			Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien
	Bewertungssystem von Printmedien → Analyse			

Kommunikationsdesign/ Produktdesign	Wanduhren → andere Zeiten Bereiche des Produktdesigns Bewertungssystem von Produkten → Designanalyse Schuhe aus Papier, aus Draht „gezeichnet“ Fantasietiere (Metamorphosen)	Konzept, Entwurf (Skizze), Komposition Proportion, Bearbeitung großer Formate A2, Slogan, Regeln der Plakatgestaltung (Zielgruppe, Eycatcher, Farbgebung, Typographie, Komposition, Lesbarkeit u.a.) Konzepte zur Zeiteinteilung, eigene Gestaltungsideen entwickeln und realisieren Bekannte Werkstoff experimentell durch Falttechniken umnutzen Funktionalität Draht als Zeichenlinie nutzen	Supermärkte, Shopping-Malls etc.	
Plastik		Anatomie von Tierkörpern studieren, Umgang mit dem Material Draht erlernen, experimentell nach eigener Vorstellung arbeiten Fachtexte mit Aufgaben zur Leseförderung und Textverständnis über Epochen, Künstler und Stilrichtungen		

Differenzierungsmöglichkeiten: Individuelle Rückmeldungen, Formulierungshilfen bei Aufgaben oder schriftlich zu erfüllende Aufgaben, kleinschrittiges Arbeiten, weiterführende Aufgaben, übersichtliche Strukturierung (äußere Form) usw.

Jahrgangsstufe 9/10

Arbeitsfelder	Inhalte	Kompetenzen (Fertigkeiten)	Medienbildung	Leistungsmessung

	Praxis/ Theorie	Praxis/ Theorie	Lernen am anderen Ort	
Zeichnen	Feder + Ausziehtusch Kalligramme	Schrift als Bild Schriftverdichtungen, Größen zur Übersetzung von Hell-Dunkelwerten im Foto	Video (Videoschnitt, Vertonung)	
	Zeichnen als Prozess am Beispiel von William Kentridge	Prozesshaftes Zeichnen und Verwerfen (Radieren), Spuren als ästhetische Darstellungsform im Bild, Sequenzierung als filmisches Mittel Prozesscharakter der Zeichnung theoretisch und praktisch erfahren		Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien
	Naturstudium (u.a. Rotkohl und Rinden)	Vertiefung und Schärfung des eigenen Sehverhaltens am Realobjekt, Einfühlen in das Arbeiten unter „freiem Himmel" (Pleine air), Vertiefung von Hell- und Dunkel als Mittel zur Strukturierung und Differenzierung der Oberflächenbeschaffenheit	Arbeiten in Parks, Wälder etc. Video	
Typographie	Textbilder Piktogramme		Video (Videoschnitt, Vertonung)	
Fotografie	Nachstellung eines fotografischen Werks Bereiche der Fotografie: Dokumentar (Kriegsfotografie, Capa) Kunstfotografie (inszenierte Fotografie, Porträt) a. Beispielen	Beschreibung, Analyse und Deutung von Fotografien als Ausgang für die eigene fotografische Arbeit		Referate
Plastik/Installation	Interventionen,	Interaktionen mit und in der Natur, natürliche Räume selbstständig erfahren,		

	Land Art (Goldsworthy, Smithson u.a.) Handyvideos → biografische, tagebuchähnliche Kurzfilme- Schulweg, Tagesabläufe etc.	künstlerisch eingreifen, gestalten, Prozess und Ergebnis präsentieren	Arbeiten in natürlichen Räumen, Wiesen, Wälder, Landschaften	
Produktdesign (Mode-u. Kostümdesign) + Fotografie, Malerei Plastik/Skulptur	Perücken aus Papier Korsagen, Reifröcke Fotografische Dokumentation der entstandenen Produkte Gipsreliefs Drahtfiguren Mobiles (Calder) kinetische Kunst Ton	Umgang mit dem Werkstoff Papier Konstruktion, Statik, plastisch erfahren und eigenständig umsetzen, Upcycling, plastische Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper, den eigenen Körper ästhetisch erfahren	Gezielte Arbeit und Umgang mit der Kamera/ dem Smartphone ggf. Besuch lokaler Mode-Shows	Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien
Malerei	Malereien des 20. Jahrhunderts Bildbetrachtungen Klee, Dalí, Picasso, Hockney u.a.	Vertiefende Bildbetrachtung, -analyse und erste interpretatorische Ansätze, Klausurtraining Fachtexte mit Aufgaben zur Leseförderung und Textverständnis über Epochen, Künstler und Stilrichtungen		Training für praktische/ schriftliche Klausuren, Klausurersatzleistungen

Differenzierungsmöglichkeiten: Individuelle Rückmeldungen, Formulierungshilfen bei Aufgaben oder schriftlich zu erfüllende Aufgaben, kleinschrittiges Arbeiten, weiterführende Aufgaben, übersichtliche Strukturierung (äußere Form) usw.

Jahrgangsstufe 11

Arbeitsfelder	Inhalte Praxis/ Theorie	Kompetenzen (Fertigkeiten) Praxis/ Theorie	Medienbildung Lernen am anderen Ort	Leistungsmessung

Malerei Fotografie/ Film/ Videokunst	Maltechniken: Acryl, Aquarell Malgründe (Keilrahmen, Papiere) Kompositionsprinzipien, Farbkonzepte Impressionismus, Expressionismus Abstraktionen Realismus (amerikanischer Hyperrealismus) Bildzitate, Bilder über Bilder, vertiefender Bildvergleich Filmstills (Sherman, Crewdson, Jeff Wall u.a.), Stills aus Serien oder Musikvideos	Bildbezüge sehen, analysieren, verstehen und eigenständig begründet sowie reflektierend anwenden, vertiefende Auseinandersetzung mit Aspekten des Bildaufbaus (Ordnungsprinzipien etc.) und kunsthistorische Bezüge Vertiefende Auseinandersetzung mit der Fotokunst des 20. und 21. Jahrhunderts, inhaltliche, gestalterische und reflektierte Auseinandersetzung mit Filmen, Serien, Musikvideos	Museumsbesuch in Neumünster, Kiel oder Hamburg Film, Serien, Musikvideo	Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien Praktische/ schriftliche Klausuren Klausurersatzleistungen
Kommunikationsdesign	Illustration (z.B. Bilderbuchgestaltung und -herstellung, Tagebuch eines Naturforschers/der Anatomie/ Kartographens) Aufbau eines Bilderbuchs, Verbindung Bild und Text, Zielgruppenorientierung, Aufbau einer Geschichte, Progression etc., Buchherstellung, Produktionsschritte, Editoring, Druckverfahren	Arbeiten als Gemeinschaft, gemeinschaftliche Entwicklung und Selektion von Ideen mit Strukturierung des Arbeitsprozesses und Festlegung von Deadlines für einzelnen Produktionsschritte, Festlegung auf einen Charakter bzw. von Charakteren und Ausgestaltung, Möglichkeiten der Vervielfältigung erproben, Bildaufbau, Farbwahl und malerische wie zeichnerische Mittel vertiefen, arbeitsfeldübergreifend koordiniert und zielführend arbeiten	Theorie über entsprechende Programme wie Indesign, ggf. Besuch einer lokalen Buchdruck- und binderei	Großprojekt, gemeinschaftliches Arbeiten a einem Produkt nach vorgegebenen und gemeinschaftlich entwickelten Kriterien Kurzreferate zu Beiträgen aus dem art Magazin

Plastik/ Skulptur	Thema Denkmal Kunst im öffentlichen Raum Ein Denkmal für die eigene Generation, Schule, Idole	Projektorientiertes Arbeiten: Konzept, Entwurf, Model Ausschreibung, Wettbewerb, Realisierung → Zusammenarbeit und Realisierung mit öffentlichen und privaten Geldgebern, Ausstellungshäusern Kooperation mit der Gerisch Stiftung → Wilhelm Bühse „Kunst macht Schule"		
Medienkunst	Instagram	Das Nutzen und Arbeiten mit einer der populärsten sozialen Medien beschreiben, analysieren und kriterial bewerten Eigenständiges Erstellen eines Accounts nach vorgegebenen und selbst erarbeiteten Kriterien sowie z.B. der Berücksichtigung von Veröffentlichungs- und Eigentumsrechten Fachtexte mit Aufgaben zur Leseförderung und Textverständnis über Epochen, Künstler und Stilrichtungen		

Differenzierungsmöglichkeiten: Individuelle Rückmeldungen, Formulierungshilfen bei Aufgaben oder schriftlich zu erfüllende Aufgaben, kleinschrittiges Arbeiten, weiterführende Aufgaben, übersichtliche Strukturierung (äußere Form) usw.

Jahrgangsstufe 12

Arbeitsfelder	Inhalte Praxis/ Theorie	Kompetenzen (Fertigkeiten) Praxis/ Theorie	Medienbildung Lernen am anderen Ort	Leistungsmessung
Architektur	Arbeitsheft Architektur, Oberstufe: Theorie, Geschichte, Praxis Einführung in die Bereiche:	Bauaufgabe schrittweise umsetzen: Konzipieren, Entwerfen Freie Entwurfsskizzen (amorph) Grundrisse zeichnen	Lehrfilme (z.B. Arte Edition Baukunst 1-10), ggf. Theorie über	Praktische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien

Produktdesign	Profan-, Sakralbauten Bewertungssystem → Funktion (ästhetisch, praktisch, symbolisch) Bautypen, Material, Baustoffe Grundriss, Aufriss, Maßstab Architekturgeschichtliche Beispiele (Fallingwater, Villa Savoy, Bilbao) Stilkunde, Gebäudetypen Modelbau: Tinyhouse (Stadt), Wohnmodule (Bildende Kunst → Andrea Zittel u.a.), Prototypen, temporäre Hütten (Nationalparks) Traumhäuser („Mein Zukunftshaus") Bioarchitektur Übungen: Bauaufgabe, Konzept, Entwurf, Model dreidimensionaler Entwurf Stuhl, Lampe, Modedesign: Kleidungsstück Accessoires: Tasche, Schuh, Hut Nachhaltigkeit → Slow Fashion Initiierung von Designprozessen: Designpoker Magisch aufgeladene Objekte → Am Beispiel Kultobjekt Handy, Kulturgeschichte möglicher fächerübergreifender Unterricht	Maßstabsarbeit Modelbau (1:20) Architekturanalyse Vertiefung des Bewertungssystems zur Architekturfunktion Nachhaltigkeitsdimensionen Stadtplanung Möglichkeit des fächerübergreifenden Unterrichts, z.B. mit Geografie (ökologisch, ökonomisch, sozial und politisch) Vertiefung der Designanalyse Bewertungsmodel Präsentation: Modenschau → fächerübergreifend Tanz, Performance Kooperation mit der Gerisch Stiftung → Wilhelm Bühse „Kunst macht Schule"	entsprechende Architekturprogramme Erkundung von Gebäudetypen in Neumünster oder Kiel	Praktische/ schriftliche Klausuren Klausurersatzleistungen Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien Teamarbeit/ Einzelarbeit

	mit Inhalten aus der Geografie u. a. Fächern	Upcycling Realisierung einer Designaufgabe: Konzept, Entwurf, Model Technische Zeichnung, Schalttechnik und Innenleben		
Malerei + Fotografie	Hyperrealismus Farbfeldmalerei/Konkrete Kunst Oberflächen, Stofflichkeiten (z.B. Rothko, Newman, Motherwell, Sam Francis, Haley) „Spiegellungen" Stofflichkeiten Anmutungsqualitäten übertragen Rastervergrößerung Techniken: Weißhöhungen, Kohle, Pastell, Comtestifte		Museumsbesuch in Neumünster, Kiel oder Hamburg, ggf. Möglichkeit der Studienreise	
Zeichnen + Fotografie	Nächtliche Szenen in Anlehnung an (Hopper, Seurat)	Darstellung von Lichtwerten, Hell-Dunkel, Anmutungsqualitäten differenziert wiedergeben, eigene Bildideen gezielt umsetzten, Komposition Fachtexte mit Aufgaben zur Leseförderung und Textverständnis über Epochen, Künstler und Stilrichtungen		

Differenzierungsmöglichkeiten: Individuelle Rückmeldungen, Formulierungshilfen bei Aufgaben oder schriftlich zu erfüllende Aufgaben, kleinschrittiges Arbeiten, weiterführende Aufgaben, übersichtliche Strukturierung (äußere Form) usw.

Jahrgangsstufe 13

Arbeitsfelder	Inhalte	Kompetenzen (Fertigkeiten)	Medienbildung	Leistungsmessung

	Praxis/ Theorie	Praxis/ Theorie	Lernen am anderen Ort	
Installation und performative Kunst Kommunikationsdesign Malerei, Zeichnung, Graphik, Plastik, Medienkunst etc.	Zeitgenössische Kunst Planung und Umsetzung einer Ausstellung virtueller Museumsbesuch Audiodateien für Museumsbesuche entwickeln Museumsshop-Produkte: Spiele zum Thema Kunst → Memory, Lotto, Artopoloy, Artett usw. Kunstmagazin Computerkunst Wunschprogramm zum Schuljahresende: vergessene oder zu kurz gekommene Themen und Techniken vertiefend wiederholen	Vertiefung aller fachspezifischer Kompetenzbereiche mit Fokussierung auf den dritten Anforderungsbereich (v.a. Beurteilen, Interpretieren, Verwenden) Vertiefender Umgang mit digitalen Medien im Bereich der Analyse, Verwendung und Gestaltung (s. Medienkompetenz) Schülerorientierte Vertiefung aller fachspezifischer Kompetenzbereiche Fachtexte mit Aufgaben zur Leseförderung und Textverständnis über Epochen, Künstler und Stilrichtungen	Audiodateien über Bilder	Praktische, bildnerische Ergebnisse nach vorgegebenen Kriterien praktische/ schriftliche Klausuren Klausurersatzleistungen, ggf. Vorabiklausur Vorbereitung mündliche Prüfung