



# **Deutsche Schule Tokyo Yokohama**

## **Schulcurriculum Sekundarstufe I und II**

### **Klassen 5-12**

## **Kunst**

Genehmigt laut E-Mail von Frau Busse vom 26.09.2017 zur 275. BLASchA am 20.09./21.09.2017

## Vorwort

Die Thüringer Lehrpläne sind das Ergebnis der dritten Phase der Lehrplanentwicklung seit der Umgestaltung des Thüringer Erziehungs- und Bildungssystems 1990.

Die hier vorliegenden Thüringer Lehrpläne gingen aus einem intensiven Evaluationsprozess unter hoher Beteiligung von Lehrern, Schülern, Eltern und Wissenschaftlern hervor. Auch die Erkenntnisse nationaler und internationaler Curriculumforschung sind in diesen Prozess eingeflossen.

Mein Dank gilt allen, die sich in die Thüringer Lehrplandiskussion eingebracht haben, insbesondere den Mitgliedern der Lehrplankommissionen und ihren Beratern.

Im Mittelpunkt dieser ebenso gegenwartsbezogen wie zukunftsgemäß gestalteten Thüringer Lehrpläne stehen die aktuellen Fragen unserer Zeit. Diese Fragen weisen auf die gegenwärtigen und zukünftigen Herausforderungen und Aufgaben hin, wie sie sich sowohl in der Lebensgestaltung des Einzelnen als auch im politischen Handeln der Gesellschaft und damit der Schule stellen.

Die weiterentwickelten Lehrpläne der einzelnen Fächer orientieren sich für die nächsten Jahre an Fragen wie

- den Grundwerten menschlichen Zusammenlebens und der Untersuchung ihrer Gefährdung,
- dem friedlichen Zusammenleben unterschiedlicher Kulturen, Religionen und Gesellschaftsformen,
- der Einsicht in den Wert der natürlichen Lebensgrundlagen und der eigenen Gesundheit sowie den Ursachen ihrer Bedrohung,
- den Chancen und Risiken der von Veränderung betroffenen wirtschaftlichen, technischen und sozialen Lebensbedingungen,
- der Gleichstellung zwischen Frauen und Männern, Jungen und Mädchen in Familie, Beruf und Gesellschaft als einer zentralen gesellschaftlichen Aufgabe

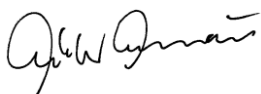
und sollen eine breite Grundbildung sichern.

Die Thüringer Lehrpläne bieten Freiräume für offenen Unterricht, fächerübergreifendes Lehren und Lernen, Problemorientierung, Projektarbeit und Praxiserfahrungen ebenso wie für innere Differenzierung, individualisiertes Lernen sowie die Anwendung traditioneller und neuer Medien.

Es geht um einen Wechsel der Perspektive, um einen schülerbezogenen Unterricht. Die weiterentwickelten Lehrpläne sollen dazu beitragen, günstige Lernsituationen zu schaffen, damit es jedem Schüler und jeder Schülerin in Thüringen möglich ist, das Optimum ihrer persönlichen Begabung und ihres Leistungsvermögens zu erreichen.

Die zu Grunde liegende Konzeption hat zum Ziel, die Schüler zum Handeln zu befähigen. Die Lehrpläne sollen zur schulinternen Kommunikation und Kooperation anregen, um zur Qualitätsverbesserung und Entwicklung jeder einzelnen Schule im Freistaat beizutragen.

Ich wünsche allen Thüringer Lehrerinnen und Lehrern bei der Umsetzung dieser Vorhaben viel Erfolg.



Dieter Althaus

## **Inhaltsverzeichnis**

1	Der Kunstunterricht in den Regionen Ost- und Südostasien	9
2	Klassenstufenbezogene Pläne für das Fach Kunst	17
2.1	Übersicht über die Lern-, Arbeits- und Erlebnisbereich	17
2.2	Klassenstufenpläne 5 bis 9	19
3	Der Unterricht in der Gymnasialen Oberstufe	57
3.1	Einführungsphase - Klassenstufe 10	57
3.2	Qualifikationsphase	61

## Der Kunstunterricht in den Regionen Ost- und Südostasien

Die Auslandsschulen in Ost- und Südostasien sind ein Lern- und Erfahrungsraum. Sie verbinden fachliches mit fächerübergreifendem Arbeiten, fördern ganzheitliches Lernen, erziehen zu Toleranz und Solidarität und stärken die Individualität der Kinder und Jugendlichen. Der Kernlehrplan basiert auf den Lehrplänen von Thüringen.

Entsprechend dem im Schulgesetz formulierten Auftrag entfalten die Thüringer Lehrpläne ein Konzept von Grundbildung, das die Verzahnung von Wissensvermittlung, Werteaneignung und Persönlichkeitsentwicklung beinhaltet.

**Grundbildung** zielt auf die Entwicklung der Fähigkeit zu vernunftbetonter Selbstbestimmung, zur Freiheit des Denkens, Urteilens und Handelns, sofern dies mit der Selbstbestimmung anderer Menschen vereinbar ist.

Ziel ist es, alle Schüler<sup>1</sup> zur Mitwirkung an den gemeinsamen Aufgaben in Schule, Beruf und Gesellschaft zu befähigen.

Um diese Grundbildung zu sichern, werden in der Schule **Kompetenzen** ausgebildet, wobei die Entwicklung von Lernkompetenz im Mittelpunkt steht. Lernkompetenz hat integrative Funktion. Sie ist bestimmt durch Sach-, Sozial-, Selbst- und Methodenkompetenz.

Kompetenzen werden in der tätigen Auseinandersetzung mit fachlichen und fächerübergreifenden Inhalten des Unterrichts - im Sinne von Kompetenzen für lebenslanges Lernen - erworben. Sie schließen stets die Ebene des Wissens, Wollens und Könnens ein. Die Kompetenzen bedingen einander, durchdringen und ergänzen sich gegenseitig und stehen in keinem hierarchischen Verhältnis zueinander. Ihr Entwicklungsstand und ihr Zusammenspiel bestimmen die Lernkompetenz des Schülers.

Die Kompetenzen haben Zielstatus und beschreiben den Charakter des Lernens.

An ihnen orientieren sich die Fächer, das fächerübergreifende Arbeiten und das Schulleben im Gymnasium.

Die im **Gymnasium** vermittelte Grundbildung erfährt ihre Spezifik durch eine wissenschaftspropädeutische Komponente und die Entwicklung von Studierfähigkeit, zu der jedes Fach einen Beitrag leistet.

Wie in den anderen Schularten ermöglicht der Unterricht im Gymnasium ganzheitliches Lernen, entwickelt humane Werte- und Normvorstellungen und hilft, auf die Bewältigung von Lebensanforderungen vorzubereiten.

Der Unterricht am Gymnasium ist in der Klassenstufe 5 an schulartübergreifenden Zielstellungen auszurichten (Phase der Orientierung).

In den Klassenstufen 7 bis 9 wird eine Grundbildung gesichert, d. h. es sollen grundlegende Kenntnisse, Fähigkeiten und Haltungen erworben werden, die Voraussetzungen für Studierfähigkeit und eine erfolgreiche Bewältigung der Oberstufe bilden.

Im Kontext von Studierfähigkeit sind die folgenden Fähigkeiten von herausragender Bedeutung:

- Entwicklung der Bereitschaft und der Fähigkeit zu kommunizieren und zu kooperieren,
- Entwicklung eines selbstständigen Problemlöseverhaltens,
- Förderung von Kreativität und Phantasie,
- Entwicklung von Selbstbewusstsein und Selbstdisziplin, Leistungsbereitschaft und Konzentrationsfähigkeit,

---

<sup>1</sup>Personenbezeichnungen im Lehrplan gelten für beide Geschlechter.

- Entwicklung der Fähigkeit zum systematischen, logischen und vernetzenden Denken sowie zum kritischen Urteilen.

Die Klassenstufen 10 bis 12 sind gekennzeichnet durch die Vertiefung der Grundbildung, einen höheren Anspruch an die Selbstständigkeit des Schülers, die Vervollkommnung der Methoden des selbstständigen Wissenserwerbs und wissenschaftspropädeutisches Lernen.

Schulische Zielstellungen sind auf die optimale individuelle Entwicklung der Persönlichkeit gerichtet. Für den Unterricht bei Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf im Sehen, Hören oder in der körperlichen und motorischen Entwicklung (Körperbehinderung) bedeutet dies die Lehrplaninhalte so aufzubereiten, dass die Lernziele unter Berücksichtigung der besonderen Lern- und Verarbeitungsmöglichkeiten auch vom Schüler mit Behinderung erreicht werden können.

Im Rahmen des Gesamtkonzeptes pädagogischen Handelns am Thüringer Gymnasium bilden die folgenden Aspekte wesentliche **Orientierungen für die Unterrichtsgestaltung** in jedem Fach:

- Anknüpfung an die individuellen Besonderheiten, die geistigen, sozialen und körperlichen Voraussetzungen der Schüler,
- Gestaltung eines lebensverbundenen Unterrichts, insbesondere
  - \*Anknüpfung an die Erfahrungswelt der Schüler
  - \*Anschaulichkeit und Fasslichkeit
  - \*Bezugnahme auf aktuelle Gegebenheiten und Ereignisse
  - \*Anknüpfung an historische Gegebenheiten, Ereignisse und Traditionen
  - \*Einbeziehen vielfältiger, ausgewogen eingesetzter Schülertätigkeiten
  - \*fächerübergreifendes, problemorientiertes Arbeiten,
- individuelles und gemeinsames Lernen in verschiedenen Arbeits- und Sozialformen,
- Berücksichtigung des norm- und situationsgerechten Umgangs mit der Muttersprache in allen Fächern,
- Förderung von Kommunikation sowie von kritischem Umgang mit Informationen und Medien,
- Schaffen von Anlässen und Gelegenheiten zu interkulturellem Lernen,
- Gestaltung eines Unterrichts, der die Interessen und Neigungen von Mädchen und Jungen in gleichem Maße anspricht und fördert.

Primäres Ziel schulischen Lernens muss die Sicherung der Grundbildung bleiben. Von dieser Basis aus können weitere Fragestellungen beantwortet werden, die schulisches Lernen heute zunehmend bestimmen. Gedacht ist hierbei an Fragestellungen, die häufig nicht in die traditionellen Unterrichtsfächer einzuordnen sind, den Unterricht jedoch wesentlich beeinflussen. In einen zukunftsorientierten Unterricht, der Kinder und Jugendliche darauf vorbereitet, Aufgaben in Familie, Staat und Gesellschaft zu übernehmen, müssen Sichtweisen einfließen, in denen sich die Komplexität des Lebens und der Umwelt widerspiegeln.

Mit den Thüringer Lehrplänen soll deshalb **fächerübergreifendes Arbeiten** angebahnt, die Kooperation von Lehrern angeregt und die Ableitung fächerübergreifender schulinterner Pläne ermöglicht werden.

Dies kann geschehen im fachübergreifenden Unterricht, in dem durch einen Lehrer innerhalb seines Unterrichts Bezüge zu anderen Fächern hergestellt werden, in einem fächerverbindenden Unterricht, der von gemeinsamen thematischen Bezügen der Unterrichtsfächer ausgeht und eine inhaltliche und zeitliche Abstimmung zwischen den Lehrern voraussetzt, oder in einem fächerintegrierenden Unterricht, bei dem traditionelle Fächerstrukturen zeitweilig aufgehoben werden.

Deshalb wird fächerübergreifendes Arbeiten als Unterrichtsprinzip festgeschrieben. Fachinhalte mit fächerübergreifendem Lösungsansatz bzw. mit tragendem Bezug zu den

fächerübergreifenden Themen Berufswahlvorbereitung, Erziehung zu Gewaltfreiheit, Toleranz und Frieden, Gesundheitserziehung, Umgang mit Medien und Informationstechniken, Verkehrserziehung und Umwelterziehung werden als solche ausgewiesen und graphisch durch das Zeichen „✂“ gekennzeichnet. Dabei werden wichtige Bezugsfächer genannt, ohne die Offenheit für weitere Kooperationen einzuschränken.

Das Fach **Kunst** im Gymnasium leistet seinen Beitrag zur Erfüllung des Bildungsauftrages der Schule im Sinne einer ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung durch die Vermittlung einer ästhetischen Grundbildung, grundlegender Arbeits- und Lerntechniken und kooperativer Arbeits- und Lernformen. Im Mittelpunkt steht die Förderung der Wahrnehmung mit allen Sinnen einschließlich der Selbstwahrnehmung, auf deren Basis sich persönlicher Gestaltungswille, Gestaltungsabsicht, Konzentration, Phantasie und ästhetisches Ausdrucks- und Urteilsvermögen entwickeln können. Mit dem Erwerb von kunstspezifischem Wissen und den Fähigkeiten zur differenzierten Wahrnehmung und Entscheidungsfindung werden wichtige Voraussetzungen geschaffen, um sich in der Vielfalt visueller Äußerungen und Erscheinungen in der bildenden Kunst, Architektur, Design und den visuellen Medien zu orientieren. Der Schüler erweitert so seinen individuellen Zeichenvorrat als Mittel der visuellen Kommunikation, mit dem er seine Erlebnisse und Bedürfnisse verarbeiten und eigene Erfahrungen und Sichtweisen verstehen und erweitern lernt.

Das Fach Kunst trägt zur Ausbildung des ästhetischen Denkens bei, ein auf Ganzheitlichkeit orientiertes Denken mit den Sinnen, das das begrifflich-logische Denken ergänzt. In dieser Ergänzung liegt die Chance, die Wirklichkeit in ihrer Komplexität zu erfassen. Damit wird Kunstunterricht zu einer Quelle für innovatives Denken.

Die Spezifik des Ästhetischen ermöglicht es dem Schüler, in einer sachorientierten Welt auch Farbigkeit, Formenreichtum und Sinn zu finden. Im Kunstunterricht wird dem Schüler Zeit und Ruhe eingeräumt, um vielfältige Erfahrungen in der ästhetischen Praxis zu erwerben und auszutauschen und Fähigkeiten im Erleben, Genießen und Beurteilen von Kunstwerken und der gestalteten Umwelt zu üben. Die Lust am Experiment, am Material, an Spiel und ästhetisch orientierter Aktion eröffnet dem Schüler einen persönlichen Zugang zu historischer und zeitgenössischer Kunst.

Im Lernprozess wird solides Wissen über Künstler und Kunstepochen, Kunstwerke, künstlerische Gestaltungsmittel und künstlerische Verfahren vermittelt. Der Schüler erfährt die Kunst als eine Möglichkeit, konventionelle Wahrnehmungsmuster in Frage zu stellen und in fremd anmutenden Formen Sinn zu finden. Der reflektierende und produktive Umgang mit Kunstwerken soll ihm helfen, auch im Umgang mit nichtkünstlerischen ästhetischen Objekten ein geschärftes Wahrnehmungs- und Urteilsvermögen zu entwickeln.

Die ästhetische Erziehung im Kunstunterricht trägt über die Unterrichts- und Schulzeit hinaus zu initiativer Lebensgestaltung und zur Offenheit und Toleranz in der Auseinandersetzung mit ästhetischen Sachverhalten bei.

Die überwiegend kognitiv verlaufenden Aneignungsprozesse der meisten Schulfächer werden durch die Möglichkeiten des Faches Kunst, sich Unterrichtsinhalte sinnlich-emotional und künstlerisch-praktisch zu erarbeiten und anzueignen, ausgleichend ergänzt.

An die Stelle traditioneller ritualisierter Handlungsmuster treten Unterrichtsverläufe, in denen solidarische Beziehungen der Schüler untereinander und zwischen Lehrer und Schüler kreatives, kunstgemäßes Arbeiten ermöglichen. Nur auf dieser Basis kann das Fach Kunst seinen unersetzbaren Beitrag zur Entwicklung von fachspezifischen und fächerverbindenden Kenntnissen, Fertigkeiten, Fähigkeiten, Einstellungen, Einsichten und Erfahrungen erfüllen.

Folgende fachdidaktische Prinzipien sind für einen solchen Unterricht prägend:

- Wahrnehmen, Zu-/Einordnen und Beschreiben
- Empfinden, Reflektieren und Deuten
- Analysieren, Werten und Interpretieren
- Experimentieren, Verwerfen, Verwenden und Gestalten

### **Selbst- und Sozialkompetenz**

Unter der Vielzahl an Erlebnissen und Erfahrungen, die die Schüler im Laufe ihrer Schulzeit sammeln, spielen diejenigen, die im Kunstunterricht erworben oder durch ihn initiiert werden, eine besondere Rolle. Rezeptive und/oder produktive Auseinandersetzung mit Kunst und damit zugleich auch immer mit Lebensfragen vollzieht sich in komplexen Prozessen. Eingebettet in individuelle Wahrnehmungsweisen werden Beziehungen zu früheren Erlebnissen und Erfahrungen, zu Stimmungen und Gefühlen sowie zum Handeln hergestellt. So entwickeln sich aus Erlebnissen und Erfahrungen Handlungen und Haltungsmuster. Folgende Fähigkeiten werden durch derartige Aneignungsprozesse befördert:

- Wahrnehmungsfähigkeit
- Erlebnisfähigkeit
- Genussfähigkeit
- Fähigkeit zu kreativem Verhalten
- Fähigkeit zu planvollem, ausdauerndem Arbeiten
- Fähigkeit zu selbstständigem Betrachten und Handeln
- Fähigkeit zu kritischem Überprüfen eigener und fremder Haltungen und Standpunkte
- Toleranz

Sie verhelfen zu lebensbejahender Grundhaltung, zu Eigenständigkeit und Urteilsfähigkeit. Da sich künstlerische Aneignungs- und Erkenntnisprozesse u. a. auch in Interaktion mit Mitschülern, Unterrichtendem, Künstlern u. a. vollziehen, sind wichtige Voraussetzungen wie:

- Kommunikationsfähigkeit und Konfliktfähigkeit
- Integrationsfähigkeit
- Kooperations- und Teamfähigkeit
- Fähigkeit zur Mitverantwortung sowie
- Fähigkeit zu initiativem Verhalten zugleich auch Entwicklungsziel.

### **Sachkompetenz**

Der Kunstunterricht bietet den Schülern Raum für sinnlich-ganzheitliche Erlebnisse und Erfahrungen mit der Wirklichkeit in ihrer gegenwärtigen und historischen Gestalt. Dabei gewinnen sie Einsichten, dass sich die Kunst mit Lebensfragen auseinandersetzt und wesentliche Inhalte menschlicher Existenz die Geschichte durchdringen. Durch dieses genetische Lernen wird der Schüler motiviert, sich Problemen und Lösungen zuzuwenden. Folgende Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse werden angeeignet und sollen umgesetzt werden:

- Anwenden grundlegender bildnerischer Techniken
- Sachgerechtes Umgehen mit Materialien und Werkzeugen
- Eigenständiges Gestalten mit bildnerischen Mitteln
- Fähigkeiten im Analysieren u. Interpretieren von zwei- und dreidimensionalen Kunstwerken, Architektur und Medienprodukten
- Kennen und Verwenden fachspezifischer Ausdrücke im Sachzusammenhang
- Verstehen von Erscheinungsformen unterschiedlicher Kulturen
- Umweltbewusstes Denken und Gestalten

## Methodenkompetenz

Ästhetische Erziehung impliziert mit sinnlichem Lernen und handlungsorientiertem Unterricht eine Öffnung des Lernprozesses, welcher durch den weit gefassten Kunstbegriff eine Änderung erfahren hat und eine Methodenvielfalt fordert, die sich an den unterschiedlichen Zugriffsweisen auf Kunst und künstlerische Prozesse orientiert. In der Kunst wird zwischen der *Methode als eine die Handlung leitende Regel* und dem Begriff *Methode als Weg*, der am Resultat sichtbar ist, unterschieden.

Demzufolge bedeutet der Erwerb von Methodenkompetenz im und durch den Kunstunterricht, sich einer Aufgabenstellung, einem lebensrelevanten Inhalt mit Hilfe eines fachlichen Instrumentariums (u. a. künstlerisch-technischer Hilfsmittel, die einer bestimmten Handhabung bedürfen) zu nähern, bekannte Lern- und Lösungswege anzuwenden, zu variieren oder neue zu entdecken und auszuprobieren. Damit sind dem Schüler Freiräume gegeben, ohne die sich Kreativität und Phantasie in der geistig-sinnlichen Auseinandersetzung nicht entfalten können sowie werkgerechte Verfahren wie Vergleichen, Beurteilen, Reflektieren und Assoziieren, Experimentieren und Anwenden nicht adäquat umgesetzt werden können. Dazu dienen ganz allgemein folgende Fähigkeiten:

- Fähigkeit zum Erarbeiten und Auswerten von Informationen
- Transferfähigkeit
- Handlungsfähigkeit
- Entscheidungsfähigkeit
- Beherrschen von Lerntechniken
- Fähigkeit, mit Problemen konstruktiv umzugehen
- Planungsfähigkeit

Mit dem vorliegenden Lehrplan ergeben sich für jeden Kunsterzieher **Freiräume**.

Freiräume sind fester Bestandteil des Kunstunterrichtes und entsprechen durch ihre motivierende Chance in besonderer Weise der Spezifik intensiver künstlerischer Tätigkeit.

Diese Freiräume beziehen sich auf die notwendige Konkretisierung von thematischen Bezügen für gestalterische Aufgabenstellungen, die in enger Beziehung zu Lebensproblemen und ästhetischen Alltagserfahrungen der jeweiligen Lerngruppe und der Rezeption und Reflexion von Werken der bildenden Kunst erfolgt.

Die Freiräume im Kunstunterricht sind zu nutzen für das Schaffen notwendiger individueller Freiräume für jeden Schüler, für das Erweitern oder Wiederholen von Lernzielen und Inhalten, für die Kombination von Arbeits- und Erlebnisbereichen zu projektorientierten Vorhaben und für fächerübergreifende Themen.

Freiräume ermöglichen dem Schüler, selbstbestimmtes, selbstorganisiertes und interessenbezogenes Lernen, bei dem Arbeitsrhythmus und Lernmethoden eingebracht, gefunden, aber auch korrigiert werden.

Einige Empfehlungen für Freiräume sind in den Arbeits- und Erlebnisbereichen unter der Spalte „Hinweise“ benannt.

Im Fach Kunst ergeben sich Möglichkeiten für **fächerübergreifendes Arbeiten** durch die Auswahl thematischer Bezüge, die sich an den Kernproblemen orientieren, für die ästhetische Praxis des Schülers und für die Reflexion und Rezeption von Kunst und Alltagskultur. Die inhaltlichen Verbindungen zu anderen musischen Fächern wie Literatur und Musik unterstützen die spezifische Auseinandersetzung mit der bildenden Kunst und befördern individuelle bildnerische Lösungen des Schülers.

Einige Lerninhalte sind auch Gegenstand anderer Unterrichtsfächer. Hier ist es die Aufgabe von Klassen- und Fachkonferenzen an den Schulen, die Stoffverteilungspläne aufeinander abzustimmen und die gemeinsame Bearbeitung von Lerninhalten als Bereicherung anzusehen. Bei Projektarbeiten sind die spezifischen Bedingungen für den Kunstunterricht zu gewährleisten.



Aspekte der Kunstgeschichte und philosophische Ansätze für die Kunstrezeption sind in Zusammenarbeit mit Geschichte, Ethik und Evangelischer bzw. Katholischer Religionslehre zu erschließen. Dadurch ergibt sich eine Akzentuierung auf ästhetische Sachverhalte.

Für die Ausbildung der Wahrnehmungsfähigkeit sind Vorleistungen aus dem naturwissenschaftlichen Unterricht, vor allem aus dem Physik- und Biologie- unterricht zu nutzen.

Verschiedene Aspekte des Schulalltags wie z.B. die Atmosphäre des Klassenraums oder der Stundenrhythmus, der zwangsläufig Inhalte auseinander reißt, usw. stehen konträr zum *Erlebnis* Kunst. Künstlerische Begegnungs-, Erlebnis- und Gestaltungsprozesse bedürfen adäquater Lernorte. Deshalb ist jede Gelegenheit zu nutzen, den Unterricht so zu organisieren, dass für den Lernprozess wesentliche Erfahrungszusammenhänge - nämlich die Verbindung zwischen Kunst, Kultur und Leben - erfahrbar werden.

Zu den **Kunstbegegnungen** zählen u. a. Besuche in Ateliers und Künstlerwerkstätten und Künstlergespräche, Rezeption von Originalkunstwerken in Galerien und Museen, Teilnahme an Ausstellungseröffnungen sowie das Arbeiten außerhalb des Klassenzimmers und der Schule z.B. zum Zwecke des Naturstudiums oder des Architekturerlebens, der Erarbeitung von Projekten oder der Präsentation von Unterrichtsergebnissen in der Öffentlichkeit u.ä.

Diese Erfahrungen können positiv zurückwirken auf die bewusste Gestaltung der Lern- und Lebensräume der Schüler. *Lernen am anderen Ort* erfordert vom Lehrer gezielte Vor- und Nachbereitung organisatorischer und fachlich-inhaltlicher Art. Die Erteilung der auf das Lernziel gerichteten Schüleraufträge sowie deren Auswertung ist für die Sinnggebung solcher Art Lernens unerlässlich.

### **Leistungsbewertung**

Leistungsbewertungen im Fach Kunst stellen den Unterrichtenden vor die Schwierigkeit, die Komplexität sinnlich-geistiger Prozesse zu erfassen.

Deshalb sieht der Kunsterzieher die Bewertung im Sinne einer Lernerfolgskontrolle, deren pädagogische Funktion betont wird. Eine solche Kontrolle ist fester Bestandteil eines andauernden und zu befördernden Lernprozesses. Die Lernerfolgskontrolle geht folglich von der positiven Leistung aus. Sie basiert auf einheitlichen und für den Schüler nachvollziehbaren, transparenten Kriterien.

Lernerfolgskontrollen dokumentieren die individuelle Lernentwicklung des Schülers, seine Fähigkeit zu konzentrierter Einzelarbeit, aber auch die Fähigkeit, eigenständige Leistungen in eine Gruppenarbeit einzubringen. Sie finden im Erteilen von Zensuren oder vielgestaltigen Formen verbaler Beurteilung ihren Ausdruck und tragen durch ihren fördernden und ermutigenden Charakter zur Entwicklung der Lernkompetenz bei.

Dabei bilden die Kriterien, die sich aus dem Beitrag des Faches zur Vermittlung von Kompetenzen ergeben, die grundlegende Orientierung. Bewertungskriterien einschließlich existierender Bewertungsnormen werden im konkreten Arbeitszusammenhang thematisiert. Bewertungsbereiche sind gestalterische Prozesse und Ergebnisse sowie mündliche und schriftliche Leistungen im Rahmen der Analyse von zwei- und dreidimensionalen Kunstwerken, Architektur und Medienprodukten.

Speziell gestalterische Prozesse werden von Bewertungsphasen begleitet, die Auskunft geben über das Entwicklungsniveau der Kompetenzen. Bewertungen in solchen Prozessen nimmt nicht immer der Lehrer vor, auch die Schülerselbst- und Partnerbewertung bietet Hilfe und Orientierung. Zugleich ist sie auch Spiegel der Entwicklung von Selbst- und Sozialkompetenz.

Bereichsübergreifende Kriterien sind:

- Interaktions- und Teamfähigkeit
- Transferfähigkeiten (speziell aus dem Deutschunterricht sind dies Beschreiben, Erörtern, Argumentieren und Interpretieren in sprachlicher Angemessenheit: Wortwahl, Satzbau, Stil)
- Verstehen und Umsetzen einer Aufgabenstellung
- Planung der Arbeit, Zeiteinteilung, Zielstrebigkeit
- Engagement, Selbstständigkeit
- Bewertungsfähigkeit

Der Umfang schriftlicher Leistungskontrollen als Abschluss einer größeren Lernsequenz ist von Klassenstufe 7 an kontinuierlich zu erhöhen.

Durch das Vorbild des Lehrers lernt der Schüler, dass sich Bewertung nicht im Herausstellen von Mängeln erschöpft, sondern dass durch die positive Bewertung das Gefühl der Wertschätzung langfristig zu einer besseren selbstkritischen Haltung führt.

Kursarbeiten müssen so angelegt sein, dass der Schüler inhalts- und methodenbezogene Kenntnisse aus einem Kursabschnitt nachweisen kann. In der Leistungsbewertung der Kursarbeiten sollen die drei Anforderungsbereiche in einem ausgewogenen Verhältnis Berücksichtigung finden.

#### **Anforderungsbereich I umfasst:**

- Wiedergabe von bekannten Sachverhalten aus begrenztem Gebiet in unveränderter Form
- Anwendung von Lernstrategien, Verfahren und Techniken in einem begrenzten Gebiet und in wiederholendem Zusammenhang

#### **Anforderungsbereich II umfasst:**

- Wiedergabe bekannter Sachverhalte in verändertem Zusammenhang
- Selbstständiges Erklären, Bearbeiten und Ordnen bekannter Sachverhalte

#### **Anforderungsbereich III umfasst:**

- Selbstständiger Transfer von Gelerntem auf vergleichbare Sachverhalte bzw. Anwendungssituationen
- Erkennen, Bearbeiten und Lösen von Problemstellungen

#### **Benutzerhinweise**

Die fächerübergreifenden Themen sind wie folgt abgekürzt:

GTF	Erziehung zu Gewaltfreiheit, Toleranz und Frieden
UE	Umwelterziehung
GE	Gesundheitserziehung
UMI	Umgang mit Medien und Informationstechniken
BWV	Berufswahlvorbereitung
VE	Verkehrserziehung

**Inhalte mit fächerübergreifendem Lösungsansatz sind grafisch durch das Zeichen „✂“ markiert, das wesentliche Bezugsfächer ausweist, darüber hinaus offen für weitere/andere Kooperation ist.**

**Das Zeichen „✂“ verweist auch auf fächerübergreifende Themen.**

Das Zeichen → markiert Bezüge zu anderen Fächern, die Vorleistungen erbringen. Für die Fächer gelten die vom Thüringer Kultusministerium festgelegten Abkürzungen.

Die **Verbindlichkeit der Lerninhalte** ist unter den Bedingungen einer Auslandsschule leicht modifiziert und zwar aus folgendem Grunde: Das Fach Kunst ist in besonderem Maße geeignet, das Verständnis der Kultur des Gastlandes zu fördern. Deshalb ist es sinnvoll und notwendig, lokale kulturelle Gegebenheiten (z.B. Feste, Ausstellungen, lokale Architektur, Künstler vor Ort, Begegnungen, Wettbewerbe) in den Unterricht einzubeziehen. Dies lässt sich nicht immer exakt mit den Gegebenheiten des Lehrplans verbinden. Eine Reduktion der Arbeitsbereiche kann deshalb notwendig sein. Sie sollte unter angemessener Berücksichtigung der verschiedenen Lernbereiche des Lehrplans erfolgen.

Bestehende Wahlmöglichkeiten sind durch „oder“ gekennzeichnet und bieten dem Lehrer eine Entscheidungsmöglichkeit je nach Lernsituation oder regionalen Besonderheiten. Die Ziele und Inhalte beziehen sich auf die Befähigung des Schülers zur visuellen Gestaltung seiner Vorstellungen in enger Wechselwirkung mit der Erschließung von Werken der bildenden Kunst, der visuellen Medien und der gestalteten Umwelt. Die Verteilung und Gewichtung der Lerninhalte innerhalb einer Jahrgangsstufe hängt immer auch ab von den konkreten Bedingungen sowie projektorientierten und fächerübergreifenden Vorhaben.

Die Spalte „Hinweise“ enthält Empfehlungen für eine mögliche ästhetische Praxis und für die Werkrezeption. Thematische Bezüge für gestalterische Aufgaben und geeignete Künstler und Werke werden vom unterrichtenden Lehrer verantwortungsvoll konkretisiert bzw. ergänzt.

Der Verzicht auf Stundenrichtwerte ermöglicht eine Akzentuierung der verbindlichen Lernziele und Inhalte entsprechend der schulspezifischen, gruppenspezifischen, regionalen und aktuellen Bedingungen und Ereignisse.

In allen Arbeits- und Erlebnisbereichen wird der Schüler angeregt, die sinnlich wahrnehmbare Welt im freien Spiel oder in zielgerichteten Vorhaben zu untersuchen, darzustellen und zu gestalten. Kunstunterricht kann somit als Werkstatt konzipiert werden, in der die schöpferische Selbsttätigkeit der Schüler dominiert.

## **2 Klassenstufenbezogene Pläne für das Fach Kunst**

### **2.1 Übersicht über die Lern-, Arbeits- und Erlebnisbereiche**

In allen Klassenstufen erfährt der Schüler im Wechselverhältnis und in Verbindung von Kunst, Gestaltung und Bewältigung von Lebensanforderungen wie wichtig der Umgang mit ästhetischen Objekten und Prozessen für seine individuelle Lebensgestaltung ist. Vom Lehrer wird deshalb ein hohes Maß an Verantwortung und Sensibilität bei der Entscheidung für die Aufgabenstellung, der Begleitung des Arbeitsprozesses und der Bewertung der Leistung des Schülers verlangt.

Allen Schülern wird ein in sich geschlossener Lehrgang in den Lernbereichen Bildende Kunst, Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation und Gestaltete Umwelt bis zur Klassenstufe 10 garantiert.

Den Lernbereichen sind jeweils Arbeits- und Erlebnisbereiche zugeordnet, in denen Sach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz entwickelt werden.

Die Kompetenzen können sich im Unterrichtsprozess, besonders aber in Projekten und Fächer verbindenden Vorhaben vielfältig überschneiden, ergänzen und durchdringen. Sie sind Gegenstand des Unterrichts von Klassenstufe 5 bis 12. Aufgabenfelder der Kunstbetrachtung sind verschiedenen Arbeits- und Erlebnisbereichen zugeordnet.

#### **Lernbereich Bildende Kunst**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Malerei/Farbe**

**Grafik**

**Plastik**

Alle Lernvorgänge beziehen sich auf die Gegenwart von Kunst als Ausgangspunkt und Mittelpunkt.

Die Differenzierung der Wahrnehmung, malerische und grafische Verfahren, die sinnliche Auseinandersetzung mit dreidimensionalen ästhetischen Objekten sowie der schöpferische Umgang mit den spezifischen Gestaltungsmitteln werden im Zusammenwirken mit unterschiedlichen Rezeptionsformen und Lebensbezügen zum Gegenstand der Arbeits- und Erlebnisbereiche.

Formen der Alltagsästhetik, Spiel, ästhetische Aktion und Möglichkeiten der Präsentation werden mit einbezogen.

#### **Lernbereich Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Schriftgestaltung**

**Bildfolgen/ Comic**

**Fotografie**

**Video/ Film**

Der Lernbereich Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation umfasst Arbeits- und Erlebnisbereiche, in denen der Schüler seine Wahrnehmungs- und Urteilskompetenz im kritischen Umgang mit Formen visueller Information und Kommunikation am Beispiel von Schriftgestaltung, Comic, Fotografie aus verschiedenen Epochen und gegenüber den Bildangeboten der elektronischen Medien Film und Video erwirbt. Je nach schulischen Möglichkeiten sollte auch der Nutzung des Computers - u. a. zur Bildgestaltung, zur Einbindung von digitalem Bildmaterial und zum Informationserwerb über das Internet - Aufmerksamkeit geschenkt werden.

## Lernbereich **Gestaltete Umwelt**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Architektur**

### **Design**

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Architektur erhält der Schüler einen Einblick in die Zusammenhänge von Funktion und ästhetischer Gestalt von Architekturformen verschiedener Epochen.

Möglichkeiten zur kritischen Auseinandersetzung mit dem Zweck, der Funktion und der Gestaltung von Designobjekten, vor allem bei Gebrauchsgütern werden dem Schüler im Arbeits- und Erlebnisbereich Design geboten. Darüber hinaus ermutigt die Auseinandersetzung mit vielfältigen Beispielen zur bewussten und aktiven Gestaltung des individuellen Lebensraumes.

## 2.2 Klassenstufenpläne 5 bis 9

### Klassenstufe 5

Der Unterricht in Klassenstufe 5 umfasst in den Lernbereichen folgende Arbeits- und Erlebnisbereiche:

#### Lernbereich **Bildende Kunst**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Malerei/ Farbe**

**Grafik**

**Plastik**

#### Lernbereich **Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation**

Arbeits- und Erlebnisbereich: **Schriftgestaltung** oder **Fotografie**

Zu Beginn der Klasse 5 ist davon auszugehen, dass die Schüler aus heterogenen Lernsituationen in das Gymnasium wechseln und damit ein sehr differenzierter ästhetischer Erfahrungs- und Entwicklungsstand zu erwarten ist. Demzufolge ist eine Eingangsphase in den Kunstunterricht notwendig, die dem Ausgleich und der Sicherung von Grundlagen für die gemeinsame weitere Arbeit dient.

#### **Ziele**

In der Klassenstufe 5 lernt der Schüler ästhetische Arbeits- und Erlebnisbereiche in ihren Beziehungen, insbesondere zwischen praktischen und rezeptiven Tätigkeiten, aber auch in ihrer relativen Eigenständigkeit bewusster kennen. Die ästhetisch-praktische Tätigkeit steht im Mittelpunkt der Arbeit dieser Klassenstufe.

Die Vermittlung von Wissen über Farben und Formen und deren Wirkung in Bildern und Objekten, über grafische Mittel und Techniken des plastischen Gestaltens erfolgt im Zusammenhang mit der Betrachtung von Kunstwerken, differenzierter Wahrnehmung der realen Welt und praktischer Tätigkeit.

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Malerei/Farbe festigt und erweitert der Schüler seine Kenntnisse zu unterschiedlichen Arten des Farbauftrages, zu Farbkontrasten und Farbzusammenhängen, um Farben differenziert wahrzunehmen und anzuwenden. Das Kennenlernen der grafischen Bildmittel Punkt, Linie, Fläche und ihr variantenreicher Einsatz stehen im Mittelpunkt des Arbeits- und Erlebnisbereiches Grafik. Im Arbeits- und Erlebnisbereich Plastik sammelt der Schüler Erfahrungen im Umgang mit ausgewählten plastischen Materialien und die sachgerechte Anwendung entsprechender formgebender Verfahren. Im Lernbereich Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation lernt der Schüler entweder spezifische bildsprachliche Mittel der Schriftgestaltung kennen oder er setzt sich inhaltlich mit Fotografie auseinander, lernt fotografische Arbeitsweisen und medienpezifische Aspekte kennen und wird an ein kritisches Verhältnis zu Fotos herangeführt.

In allen Arbeits- und Erlebnisbereichen lernt der Schüler tätigkeitsimmanent Fachbegriffe zu verstehen und zu gebrauchen.

Der Schüler übt entsprechende Methoden wie Auswählen und Sammeln, Ordnen und Vergleichen und wendet sie in seinen gestalterischen Arbeiten an.

Subjektive Vorstellungen, Träume und Empfindungen des Schülers sowie die Lust am Spiel sind in allen Bereichen der ästhetischen Praxis zu vertiefen.

Neben individuellen Gestaltungen werden Partner- und Gruppenarbeiten mit ihren sozial-integrativen Möglichkeiten gepflegt.

Die Potenzen des fächerübergreifenden Arbeitens sind vor allem bei thematischen Aufgabenstellungen zu nutzen. Dabei werden ästhetische Teilziele mit erzieherischen Anliegen wie Friedenserziehung, Umwelterziehung und Medienerziehung mit altersgemäßen Aspekten der Kernprobleme verbunden.

Der Schüler bewahrt die integrativen Fähigkeiten, die er aus der Unterrichtsgestaltung der Grundschule kennt, indem er innerhalb seiner Lerngruppe mit gestalterischen Tätigkeiten, bei Spielen, Präsentationen und Aktionen über den Unterricht hinaus in der Schule wirksam wird.

Bildende Kunst: **Malerei/Farbe**  
**Klassenstufe 5**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
<b>Malerei</b> Farbe in Natur und Umwelt	Wahrnehmen und Beschreiben von Farben  Farbänderungen durch Licht  Farbe von Tieren, Tarnfarben
Vertrautheit im Erkennen und Gestalten mit Primär- und Sekundärfarben	Vielfalt von Farben  Kombinations- und Ausdrucksmöglichkeiten entsprechend den Gestaltungsvorhaben an Kunstwerken erlebbar machen
Farbe in Werken der bildenden Kunst	Kombinations- und Ausdrucksmöglichkeiten in Kunstwerken: – Kunst der Eiszeit (Höhlenmalerei) – des Mittelalters – der Renaissance – des Impressionismus – des Expressionismus  Unterscheiden von: – Lokalfarbe – Erscheinungsfarbe – Ausdrucksfarbe
Primärfarben und Sekundärfarben	Farbreihe  Zwölfteliger Farbkreis
Verändern einer Farbe	Aufhellen, Abdunkeln, mit anderen Farben verändern
Formen des Farbauftrages	Erprobung: – mit verschiedenen Pinseln – durch Spritzen, Tupfen, Verlaufen, Stempeln, Spachteln – auf verschiedenen Farbträgern
Darstellung an Beispielen der Geschichte der Malerei	Mittelalter bis zum 20. Jahrhundert



<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
<b>Grafik/ Zeichnung</b> Grafische Gestaltungselemente: <ul style="list-style-type: none"><li>– Punkt</li><li>– Linie</li><li>– Fläche</li></ul> Schreiben und Zeichnen	Entwicklung von Zeichen aus dem Duktus der Handschrift Japanische Kalligrafie
Grafik in Werken der bildenden Kunst	Erfinden eigener Schriften aus Zeichen  Handzeichnungen, Handschriften, Höhlenzeichnungen, Keilschriften
Grafische Materialien	Grafik von: <ul style="list-style-type: none"><li>– da Vinci</li><li>– Michelangelo</li><li>– van Gogh</li><li>– Matisse</li><li>– <i>Japanische Künstler</i></li></ul> Übungen mit: <ul style="list-style-type: none"><li>– Stiften</li><li>– Kreiden</li><li>– Rohrfedern</li><li>– Quellhölzchen</li><li>– unterschiedlichen Tuschen und Farben auf unterschiedlich strukturierten Untergründen</li><li>– <i>Herstellen von japanischer Tusche</i></li></ul>
<b>Grafik/ Druckgrafik</b>	Betrachten und Erproben: <ul style="list-style-type: none"><li>– von historischen und gegenwärtigen Siegeln und Stempeln aus verschiedenen Kulturen</li><li>– handbedruckte Textilien</li><li>– bedruckte Papiere u. a.</li></ul>
Drucken als Vervielfältigungsmöglichkeit	Druckstempel aus verschiedenen <ul style="list-style-type: none"><li>– Materialien</li><li>– Größen und Formen</li><li>– Hanko</li></ul> Verschiedene Druckstöcke wie: <ul style="list-style-type: none"><li>– vorgefundene Materialien</li><li>– Schablonen</li><li>– Stempel</li></ul>

**Inhalte**

Druckformen, Farben und  
Ordnungsmöglichkeiten für eine bestimmte  
Gestaltungsabsicht

**Hinweise**

Einfache dekorative Ordnungsprinzipien:

- metrisch-gebundene Ordnung
- frei-rhythmische Ordnung
- Formen- und Größenkontraste
- Richtungskontraste

Arbeitsreihen auf unterschiedlichen Pa-  
piere/Untergründen

Gestaltung von:

- Karten
- Briefbögen
- Buchumschlägen
- Geschenkpapier u. a.

Fachbegriffe:

- Zeichnen
- Malen
- Drucken

✂ UMI, De, Ge

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Verschiedene Papierqualitäten	Tasten, Hören, Sehen verschiedener Papierarten
Die Oberfläche von Papier	Verändern der haptischen und optischen Qualität durch: <ul style="list-style-type: none"><li>– Aufräumen</li><li>– Glätten</li><li>– Perforieren</li><li>– Knittern u. a.</li></ul> Freiraum: Herstellen handgeschöpfter Papiere mit unterschiedlichen Oberflächen
Papiercollage/Papierrelief	Gestalten von Papiercollagen/ Papierreliefs
<b>Papierplastik</b> Formgebende Verfahren	Sammeln verschiedener Papiere  Praktisches Erproben: <ul style="list-style-type: none"><li>– Schneiden</li><li>– Biegen</li><li>– Falten, Origami</li><li>– Rollen u. a.</li></ul>
Verbindungsmöglichkeiten	Praktisches Erproben: <ul style="list-style-type: none"><li>– Falten</li><li>– Kleben</li><li>– Stecken u. a.</li></ul>
Gestaltung einer Papierplastik	Verwenden geeigneter Papiere und Verfahren bei der Gestaltung von: <ul style="list-style-type: none"><li>– Verpackungen</li><li>– Wind- und Flugobjekten</li><li>– Türmen und Schachtelburgen u. a.</li></ul> Erproben sozialer Lernformen (Partner- und Teamarbeit)

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
<b>Maskenbau/ Maskenspiel</b>	Fachbegriff: Plastik
Ästhetik und Funktion von Masken	Reflektierendes Betrachten von Beispielen aus verschiedenen Kulturkreisen Werkbetrachtung von Japanische Masken des Noh
Grundformen der Maske	– Halbmasken – Vollmasken – Kopfmasken –
Gestaltung einer Maske	Masken aus Pappmache
Ausdruckssteigerung und Bedeutungsänderung	Entwerfen und Variieren auf der Fläche  Verändern der Grundform durch: – andere Materialien – Farbigkeit – Plastizität – Oberfläche
Die Maske als eine Möglichkeit der Selbstdarstellung, Selbsterfahrung und Kommunikation im szenischen Spiel	Maske und einfache Verhüllung zur Erprobung von Ausdruck und Wirkung  Aufführung von Spielszenen  ✂ De, Et, Mu, UMI, GTF

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Schriftgestaltung	<p>Proportionen, Form und Richtung von Schrift</p> <p>Variieren und Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– durch den Einsatz von Kontrasten der Proportionen, Formen, Farben und Richtungen</li><li>– durch den Einsatz verschiedener Materialien und Techniken</li></ul> <p>Experimenteller Umgang mit geschriebenen und gedruckten Buchstaben, Worten und Texten</p> <p>Arbeit mit Zeitungen, Werbeprospekten, u. a. für vielfältige Übungen</p> <p>Gestaltung einer Einladung, eines Briefes u. a. evtl. Zusammenstellen zu einer Broschüre oder einem Heft (Gruppenarbeit)</p> <p>Überprüfen der eigenen Schriftgestaltungen nach</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Wortbedeutung</li><li>– Originalität</li><li>– Lesbarkeit</li></ul> <p>✂ De, Ge, UMI</p>

Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation: **Fotografie**  
**Klassenstufe 5**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Einführung in die Technik der Fotografie	
Gestaltungsmittel der Fotografie	
Mittel zur Manipulation der Bildaussage	Frosch- oder Vogelperspektive Punktuelle Beleuchtung des Objektes Farbige Filter oder Folien Über- und Unterbelichtung Mehrfachbelichtung u. a.
Fotografische Praxis	Hierfür sind Themen von subjektiver Bedeutung für die Schüler auszuwählen (z.B. Gruppenfotos, Dokumentation von Spielen und Aktionen, tageszeitliche Stimmungen).  Von „bewegten Bildern“ in der Fotografie zum Trickfilm Trickfilm und Japanischer Animee
Werkbetrachtung	Werkbeispiele: <ul style="list-style-type: none"><li>– private Fotos</li><li>– Fotos aus den Massenmedien</li><li>– künstlerische Fotografie</li></ul> ✦ GTF, UMI, Bi, Ph

## **Klassenstufe 6**

Der Unterricht in Klassenstufe 6 umfasst in den Lernbereichen folgende Arbeits- und Erlebnisbereiche:

### **Lernbereich Bildende Kunst**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Malerei/Farbe**

**Grafik**

**Plastik**

### **Lernbereich Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation**

Arbeits- und Erlebnisbereich: **Schriftgestaltung**

### **Lernbereich Gestaltete Umwelt**

Arbeits- und Erlebnisbereich: **Architektur**

## **Ziele**

Der Schüler übt sich im Wahrnehmen und Vergleichen von Erscheinungen der visuellen Welt, im Umsetzen in bildhafte Zeichen und Formen und im Experimentieren mit Material und bildnerischen Mitteln.

Der Umgang mit unterschiedlichen Materialien und die Erprobung technischer Möglichkeiten in Malerei und Grafik führen zu einer differenzierten Gestaltungsfähigkeit des Schülers durch die Vielfalt von Skizzen und Studien, die als relativ abgeschlossene Arbeiten gelten. Im Arbeits- und Erlebnisbereich Schriftgestaltung können Kenntnisse und Erfahrungen aus dem Lernbereich Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation der Klassenstufe 5 aufgenommen werden.

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Plastik bietet sich dem Schüler die Möglichkeit, Materialerfahrungen zu sammeln, Kombinationsfähigkeit und Akzeptanz von Formfindungen zu entwickeln und die Bereitschaft zum kritischen Umgang mit eigenen Lösungen zu stärken. Der Schüler kann hier seine bisher erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten aus verschiedenen Arbeits- und Erlebnisbereichen und aus anderen Unterrichtsfächern zusammenführen und anwenden.

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Architektur setzen sich die Schüler mit ihrer gebauten Umwelt auseinander und lernen die Einheit von Bauweise und Funktion überprüfen und für eigene Gestaltungen anzuwenden.

Die Betrachtung von Werken der bildenden Kunst und der gestalteten Umwelt erfolgt nach Möglichkeit durch Ausstellungsbesuche, in Museen sowie in ihrem natürlichen landschaftlichen und städtebaulichen Umfeld und ist fester Bestandteil eines jeden Arbeits- und Erlebnisbereiches.

In den gestalterischen Themen sollen sich fächerübergreifende Inhalte widerspiegeln wie Umwelterziehung, Medienerziehung und Erziehung zu Gewaltfreiheit, Toleranz und Frieden.

In allen Arbeits- und Erlebnisbereichen werden dem Schüler Möglichkeiten zum gezielten Üben selbstständigen Arbeitens gegeben. Zunehmend soll er in der Lage sein, bewusste Entscheidungen bezüglich bildnerischer und gestalterischer Mittel zu treffen und zu begründen sowie innerhalb der Lerngruppe kleine Aufgaben selbst zu organisieren und deren Reihenfolge und Dauer einzuteilen.

Die Freude des Schülers an eigener praktischer und rezeptiver Tätigkeit ist ebenso weiter zu pflegen wie Toleranz und Verständnis gegenüber Werken der bildenden Kunst verschiedener Epochen und den gestalterischen Ergebnissen der Mitschüler.



Bildende Kunst: **Malerei/Farbe**  
**Klassenstufe 6**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Farben und deren Wirkungen <ul style="list-style-type: none"><li>– in Kunstwerken</li><li>– in Objekten und</li><li>– in Gegenständen der Umwelt</li></ul> Umsetzung in eigenen Übungen	Wahrnehmen, Benennen und Beschreiben von Farben und ihren Wirkungen in Kunstwerken und der Umwelt  Einbeziehen von Produktdesign und Fotos
Maltechniken und Malweisen	Erprobung unterschiedlicher Materialien <ul style="list-style-type: none"><li>– als Farbträger: Papier, Pappen, Textilien</li><li>– als Malmaterial: Kreiden, verschiedene Pigmente und Bindemittel</li></ul> Anwenden unterschiedlicher Farbaufträge
Farbfamilien	Übungen mit benachbarten Farben
Farbkontraste	am zwölfteiligen Farbkreis <ul style="list-style-type: none"><li>– Farbe-an-sich-Kontrast</li><li>– Hell-Dunkel-Kontrast</li><li>– Komplementärkontrast</li></ul>
Farbkontraste in Werken der bildenden Kunst	Betrachtung von: <ul style="list-style-type: none"><li>– Stilleben</li><li>– Porträts</li><li>– Landschaften</li></ul> aus unterschiedlichen Epochen von verschiedenen Künstlern  Differenziertes Wahrnehmen von Farben in Farbzusammenhängen
Bildgestaltung mit Farbe	Material und Farbauftrag im Zusammenhang mit dem jeweiligen Bildgegenstand und der beabsichtigten Wirkung

✧ De, Mu

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
<b>Grafik/ Zeichnung</b> Strukturen in der Natur	Sammeln von strukturierten Materialien  Tasten, Betrachten und Beschreiben von vorgefundenen Materialien  Abdrucken strukturierter Flächen  Zeichnerische Darstellung von Strukturen durch Verdichten und Auflockern grafischer Gestaltungselemente
Hell-Dunkel-Kontraste	Entdecken und Erproben unterschiedlicher Materialien zur Schaffung strukturierter Flächen mit verschiedenen Hell-Dunkel-Werten  Studienblätter zu Strukturen
Strukturen in der bildenden Kunst	Werke von – Dürer – Altenbourg – Japanische Künstler u. a.
Frottagen	Werke von Ernst
Grafische Bildgestaltung	Anwendung unterschiedlicher Materialien und Techniken zur Schaffung von Strukturen und Hell- Dunkel-Werten in gegenständlicher/ ungegenständlicher Gestaltung  Fachbegriffe: – Struktur – Frottage

**Inhalte**

**Hinweise**

---

**Grafik/ Druckgrafik**

Materialdruck

Herstellen eines Druckstockes durch vielfältiges Erproben und Variieren mit Materialien (Karton, Textilien, Netze, Schnüre, Schwämme u. a.)

Anstreben unterschiedlicher Ergebnisse beim Drucken durch verschiedene Farben und Untergründe

Beschreiben und Vergleichen ihrer Wirkung

Präsentation der Ergebnisse als Grafikmappe oder in Ausstellungen

Betrachtung von japanischen Holzschnitten

Fachbegriffe:

- Materialdruck
- Druckstock

**Inhalte**

**Hinweise**

---

**Relief**

Die Oberflächenbeschaffenheit von  
Gegenständen und Materialien

Vergleichen und Beschreiben der  
haptischen und visuellen Eindrücke

Relief als Gestaltung der Fläche und als  
Körper - Raum - Beziehung

Tastübungen an reliefartigen Produkten  
aus der Alltagsästhetik

Beispiele aus der Kunstgeschichte:  
– ägyptische  
– griechische und römische  
– keltische Reliefs

Säulen- und Wandreliefs der Romanik  
Objekte von Schwitters, Arp u. a.

Reliefbildungen durch Umgestalten einer  
Fläche zur Dreidimensionalität

Techniken erproben:  
– Einschneiden  
– Ausklappen  
– Falten  
– Biegen  
– Rollen  
– Antragen  
– Abtragen  
– Montieren  
– Abdrücken  
– Abgießen

Gestaltung eines Reliefs

Hoch- oder Flachrelief


Bildende Kunst: **Plastik**  
**Klassenstufe 6**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Vollplastik Betrachten von originalen Plastiken im lokalen Umfeld	Betrachtung japanischer Plastik, z.B. Tempelfiguren aus Kamakura
Grundsätzliche Gestaltungsmittel der Plastik	Klären von: – Körper-Raum-Beziehung – Material, Größe, Volumen – Kontur und Ansichtigkeit – Oberflächenbeschaffenheit und Plastizität – Licht und Schatten unter Einbeziehung von Werken aus verschiedenen Epochen und Kultur- kreisen: – Plastiken aus dem Götterkult – mittelalterliche Marienplastiken – figürliche Plastiken von Lehmbruck, Picasso, Giacometti, de Saint Phalle, Baselitz u.a.
Gestaltung einer Vollplastik	Gestalten von elementaren Grundformen oder organischen Formen in überschaubaren Arbeitsschritten durch: – Antragen – Abtragen – Ausbuchten  Fachbegriffe: – Plastik – Vollplastik – Relief  ✂ Ge

Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation: **Schriftgestaltung**  
**Klassenstufe 6**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Schriftgestaltung	Betrachten von historischen und gegenwärtigen Schriften:
Handschrift und gedruckte Schrift als Übermittler von Informationen	<ul style="list-style-type: none"><li>– Urkunden</li><li>– Poesiealben</li><li>– Schrift in der Werbung</li><li>– Schrift <i>im</i> Bild - Schrift <i>als</i> Bild</li></ul>
	Sammeln von Schrifterzeugnissen aus Vergangenheit und Gegenwart

Gestaltete Umwelt: **Architektur**  
**Klassenstufe 6**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Einheit von Bauweise und Funktion	Erleben und reflektierendes Betrachten von Gebäuden in der Erfahrungswelt der Schüler Eigene zeichnerische Entwürfe
Zusammenhang von Funktion und Gestaltung von Bauwerken	Erleben unterschiedlicher Gebäudeformen <ul style="list-style-type: none"><li>– buddhistische Tempel</li><li>– moderne chinesische und japanische Hochhäuser</li><li>– städtische Profanbauten in Japan</li></ul> Nutzen von Unterrichtsgängen, Exkursionen und Wandertagen für das Erleben unterschiedlicher Gebäudeformen: <ul style="list-style-type: none"><li>– Tempelanlagen</li><li>– zeitgenössische japanische Architektur</li></ul>
Baumaterialien und Konstruktionsprinzipien	Ableiten der Funktion von Bauwerken aus ihrer Gestaltung Betrachten und Erkennen von Stilmerkmalen: <ul style="list-style-type: none"><li>– ägyptische Bauformen</li><li>– antike Bauformen</li><li>– mittelalterliche Bauformen</li></ul>
Bauen mit unterschiedlichen Baumaterialien und deren mögliche Konstruktionen	Betrachten und Erkennen von Stilmerkmalen der Antike, Romanik und Gotik als Beleg des Entwicklungsfortgangs u. a. in Abhängigkeit von ideellen Einflüssen der Zeit
Wirkung von Bauwerken aufgrund unterschiedlicher Baumaterialien und Bauweise	Dokumentieren und Präsentieren der Ergebnisse im Zusammenhang mit Beispielen aus dem japanischen Umfeld und aus der Architekturgeschichte (Skizzen, Notizen, Fotos)
	Fachbegriffe ergeben sich aus der o.g. Auswahl an Stilmerkmalen
	 Ge

## **Klassenstufe 7**

Die Klassenstufe 7 wird an der DSTY mit einer Wochenstunde unterrichtet, der Fachlehrer nimmt eine Auswahl der Themen aus den Arbeitsbereichen- und Erlebnisbereichen vor. Der Unterricht in Klassenstufe 7 umfasst in den Lernbereichen folgende Arbeits- und Erlebnisbereiche:

### Lernbereich **Bildende Kunst**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Malerei/Farbe**

**Grafik**

**Plastik**

### Lernbereich **Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation**

Arbeits- und Erlebnisbereich: **Comic**

**Schriftgestaltung**

## **Ziele**

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Malerei/Farbe gewinnt der Schüler umfassende Einsichten in Zusammenhänge von Farbe und Raum und erfährt Impulse für die eigene differenzierte Wahrnehmung. Im Arbeits- und Erlebnisbereich Grafik wendet sich der Schüler dem auf genaue Beobachtung beruhenden Naturstudium zu und lernt die Wirkung des Linolschnitts für eine eigene Gestaltung zu nutzen.

Die Erfahrungen bei der Gestaltung plastischer Objekte aus den Klassenstufen 5 und 6 werden gefestigt, weitergeführt und differenziert. Der Schüler sammelt neue Erfahrungen am Beispiel des Reliefs und der Vollplastik, indem ihm spezifische Gestaltungsprinzipien und deren Wirkungen vermittelt sowie Materialien und Werkzeuge erprobt werden.

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Schriftgestaltung werden erworbene Erfahrungen zunehmend selbstständig eingesetzt und auch auf neue Medien angewandt. Der Schüler wird angeregt, Schrift nicht nur als Träger von Informationen zu sehen, sondern auch ihre Anmutungen und Bedeutungen aufgrund der Form wahrzunehmen und für eigene Gestaltungen zu nutzen. Im Lernbereich Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation lernt der Schüler die spezifischen bildsprachlichen Mittel des Comic kennen

Die Auseinandersetzung mit Werken der bildenden Kunst, der visuellen Medien und der gestalteten Umwelt ist fester Bestandteil der ästhetischen Praxis. Dies bedeutet, dass nicht nur durch Worte und Begriffe, sondern besonders durch Wahrnehmung, Erfahren und Erleben gelernt wird. Die thematischen Bezüge sollen sich vor allem an den Lebensproblemen des Schülers orientieren und durch Toleranz und den kritischen Umgang mit eigenen gestalterischen Ergebnissen sein Selbstvertrauen stärken. Die Entwicklung der Fähigkeiten des Schülers zur selbstständigen Auseinandersetzung mit einer Aufgabenstellung und zur planvollen Teamarbeit ist besonders zu fördern. Dazu sollen auch die zur Verfügung stehenden Freiräume genutzt werden.



<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Licht und Raum in der Malerei	Die Auseinandersetzung mit Licht und räumlichen Wirkungen sollte im Zusammenhang von Werkbetrachtung, Naturbeobachtungen, Inszenierungen mit Licht und Schatten und eigenen Farbübungen erfolgen
Die Illusion des Raumes auf der Fläche	Einsatz raumschaffender Mittel:
Farbe und Licht in der Malerei	Verdeutlichen und Erproben von Darstellungen des Lichts: <ul style="list-style-type: none"><li>– Licht durch transparent aufgetragene Farben</li><li>– Licht der Farbe</li><li>– Körper und Flächen, die Licht abgeben und Licht brechen</li></ul>
Farbkontraste	Intensitätskontrast und Kalt-Warm-Kontrast
Licht und räumliche Wirkungen in Werken der Landschaftsmalerei	Erkennen und Beschreiben von Licht und Raum  Farbübungen/Farbanalysen  Auswahl der Kunstwerke unter dem Aspekt der Verdeutlichung unterschiedlicher Abstraktionsgrade bei der Darstellung von Licht und Raum - Landschaftsmalerei von: <ul style="list-style-type: none"><li>– Breughel</li><li>– da Vinci</li><li>– Rubens</li><li>– Turner</li><li>– Friedrich</li><li>– Monet</li><li>– Kirchner</li><li>– Feininger</li></ul>
Licht und räumliche Wirkungen in farbigen Gestaltungsaufgaben	Anfertigen von Farbstudien und Übungsreihen, thematischen Gestaltungen in Auseinandersetzung mit Werken der Landschaftsmalerei

✂ Mu, UE

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
<b>Grafik/ Zeichnung</b>	
Linie, Struktur und Fläche im grafischen Naturstudium	Sammeln, Ordnen, Betrachten, Fotografieren, Zeichnen und Protokollieren von Zuständen und Vorgängen in der Natur als Anregungen für ästhetisches Arbeiten in der Natur  Grafisches Naturstudium in unterschiedlichen Techniken, z.B.: <ul style="list-style-type: none"><li>– Kreide</li><li>– Kohle</li><li>– Bleistift, Graphit, Buntstifte</li><li>– Japanische Tusche</li></ul>
Bildkomposition	Form-Format-Beziehung  Figur-Grund-Beziehung  Kompositionsprinzipien
Bildkomposition in Werken der Grafik	Betrachtung grafischer Werke aus verschiedenen Epochen
Bildkomposition in eigenen Gestaltungen	
<b>Grafik/ Druckgrafik</b>	
Technische Besonderheiten und grafische Wirkung eines Linolschnitts	Umsetzen einer Zeichnung in einen Linolschnitt  Selbstständiges Ausführen einfacher Druckvorgänge des Hochdrucks  Erproben technischer Varianten zur Veränderung der Wirkung  Präsentation der Ergebnisse in einer Grafikmappe (Gruppenarbeit)  Fachbegriffe: <ul style="list-style-type: none"><li>– Hochdruck</li><li>– Linolschnitt</li></ul>

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Plastische Objekte in ihrer Einheit von Ästhetik und Funktion	Betrachten der Vielfalt von Gestaltungsmöglichkeiten an Originalen und Reproduktionen: <ul style="list-style-type: none"><li>– Spielfiguren aus verschiedenen Epochen und Kulturkreisen</li><li>– Plastiken von Tinguely</li><li>– Mobiles und kinetische Objekte von Calder, Boltanski u. a.</li></ul>
Die ästhetische Wirkung von Materialien/Werkstoffen und deren Verbindungs- und Bewegungsmöglichkeiten	Sammeln und Auswählen von Materialien/Werkstoffen wie: <ul style="list-style-type: none"><li>– Draht</li><li>– Pappe</li><li>– Schnüre</li><li>– Kunststoffe</li><li>– Fundstücke u. a.</li></ul> für eine bestimmte Gestaltungsaufgabe z..B. <ul style="list-style-type: none"><li>– Drahtfiguren</li><li>– Mobiles</li><li>– Figuren für ein Schattentheater</li></ul> <p>Erproben geeigneter Techniken und Verfahren zum Montieren von Materialien</p>
Gestaltung eines plastischen Objektes	Kombinieren/Montieren von Materialien und Werkstoffen unter Berücksichtigung von ästhetischen und funktionalen Aspekten (Material, Kontur, Bewegung u. a.)
Steigerung des Ausdrucks der Objekte	Variieren durch: <ul style="list-style-type: none"><li>– Formveränderung</li><li>– Farbe</li><li>– Bewegungsmöglichkeiten u. a.</li></ul> sowie durch Einbeziehen von Licht/Schatten, Bewegung, Geräuschen/ Musik u. a.
	Präsentation im szenischen Spiel (Puppenspiel, Schattenspiel) Arrangement von Objekten zu einer Ausstellung
	✂ De, Mu, GTF

Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation: **Bildfolgen/Comic**  
**Klassenstufe 7**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Bilder als Vermittler von Informationen in Geschichte und Gegenwart	Betrachten und Vergleichen von Gemeinsamkeiten und spezifischen Unterschieden visueller Medien
Grundlegende Gestaltungsmittel des Comics	Bewusstes Betrachten von Comics und japanischen Mangas hinsichtlich: <ul style="list-style-type: none"><li>– Bildeinstellung</li><li>– Bildsymbolik (Zeichen, Symbole, Farbe, Schrift, Mimik, Gestik u. a.)</li><li>– Ordnung der Einzelbilder zu einer Bildseite</li></ul>
Handlungsfolge im Comic	Bearbeiten von Fotos zu einer Bildgeschichte
Stereotypen und Klischees im Comic	Zusammenstellen von Stereotypen
Gestaltung eines Comic	Gestaltung von überschaubaren Inhalten in einem Handlungsverlauf als zeitliche Folge oder räumliche Veränderung in einer Bildreihe unter Verwendung comictypischer Gestaltungsmittel  Präsentation der eigenen Comics z B. in einer „Lesestunde“
Entwicklung von Bildgeschichten, bewegten Bildern bis zum Film	Simultanbild, Bilderbogen, Daumenkino, Wandertrommel, Fotografie, Stummfilm, Trickfilm  ✂ De, GTF, En

Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation: **Schriftgestaltung**  
**Klassenstufe 7**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Zusammenhang von Schriftgestaltung und ihrem Verwendungszweck	Betrachten von Schrift in der Werbung, auf Kleidung, Verpackungen u. a.  Werkbetrachtung: <ul style="list-style-type: none"><li>– Klee</li><li>– Collagen des Dadaismus und Fluxus</li><li>– Grieshaber</li><li>– Graffitis u. a.</li></ul>
Schriftanalyse	Gestaltungsmittel wie: <ul style="list-style-type: none"><li>– Form</li><li>– Proportionen</li><li>– Richtung</li><li>– Bewegung</li><li>– Größe</li><li>– Farbe</li><li>– Anordnung</li></ul> Erproben der Gestaltungsmittel durch vielfältige Übungen in Form von: <ul style="list-style-type: none"><li>– Schriftteppich</li><li>– Schriftblatt</li><li>– Schriftcollage u. a.</li></ul>
Schriftgestaltung	Kombinationsmöglichkeiten von Schrift und Bildern, Symbolen und Zeichen  Erproben und Anwenden für: <ul style="list-style-type: none"><li>– Einladungen</li><li>– Ankündigungen für Veranstaltungen u. a. für öffentliche Zwecke in der Schule</li></ul> Betrachtung von Beispielen aus der Graffitzene: Hamburg, Frankfurt/Main, Berlin usw. im Vergleich zu Shanghai und Tokyo  Fachbegriffe: <ul style="list-style-type: none"><li>– Collage</li><li>– Graffiti</li></ul> ✂ De, lf, UMI

## **Klassenstufe 8**

Der Unterricht in Klassenstufe 8 umfasst in den Lernbereichen folgende Arbeits- und Erlebnisbereiche:

### Lernbereich **Bildende Kunst**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Malerei/Farbe**

**Grafik**

### Lernbereich **Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Bildfolgen/Comic**

**Fotografie**

### Lernbereich **Gestaltete Umwelt**

Arbeits- und Erlebnisbereich: **Architektur**

## **Ziele**

In Klassenstufe 8 wendet sich der Schüler stärker der Einbeziehung von ästhetischen Problemen der Umwelt und Alltagskultur zu. Dabei werden die Subjektivität des Schülers, seine unterschiedlichen ästhetischen Wertvorstellungen und seine Wahrnehmungsgewohnheiten stärker berücksichtigt. Bei der Rezeption und Reflexion von Kunstwerken in allen Arbeits- und Erlebnisbereichen lernt der Schüler verschiedene Methoden und Analyseverfahren kennen. Zunehmend wird er befähigt, Anregungen aus der Auseinandersetzung mit Kunstwerken aufzunehmen und in Gestaltungsaufgaben mit seinen individuellen Vorstellungen zu vergleichen und zu verarbeiten. Damit leistet der Unterricht einen entscheidenden Beitrag zur Entwicklung des sinnlich-geistigen Vergnügens am Umgang mit der Kunst, was sich positiv auf die Bewältigung alterstypischer Konflikte auswirkt.

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Malerei/Farbe erfolgt die Bildgestaltung in engem Zusammenhang von Theorie und Praxis. Der Vorliebe dieser Altersstufe für naturnahe Darstellung wird der Unterricht besonders durch die Darstellung von Stilleben oder Interieurs in der Grafik gerecht. Ausgehend vom Naturstudium wird der Schüler in die Lage versetzt, durch Abstrahieren oder Verfremden die Bildwirkung zu steigern.

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Fotografie steht die subjektive Sicht des Fotografen in der Medienkritik und in der fotografischen Praxis im Vordergrund.

Der Schüler lernt, dass Medien sowohl im Sinne von Dokumentation als auch inszenierend zur Herstellung einer Scheinwirklichkeit eingesetzt werden können.

Die gestalterischen Mittel der Fotografie können in Zusammenhang mit dem Comic behandelt werden. Im Arbeits- und Erlebnisbereich Bildfolgen/Comic fließen viele gestalterische Kenntnisse und Fähigkeiten des Schülers zusammen und sollten hier exemplarisch und fächerübergreifend angewandt werden.

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Architektur wird der Schüler mit Funktion und Gestaltung von Räumen vertraut gemacht. Alle Arbeits- und Erlebnisbereiche sollen in Koordination mit anderen Fächern dazu beitragen, dass das Leben in der Schule durch Ausstellungen, Schülerzeitungen, Feiern, Projekte u. a. lebendig gestaltet wird und sich in diesen Projekten wichtige Erziehungsanliegen widerspiegeln.

Dabei ist sowohl die individuelle und selbstständige Leistung des Schülers als auch seine Fähigkeit zur Kommunikation und zur Kooperation zu fördern.

Bildende Kunst: **Malerei/Farbe**  
**Klassenstufe 8**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Ruhe und Bewegung in der bildenden Kunst	Werke der Kunst, in denen Zeit/ Bewegung gegenständlich oder ungegenständlich thematisiert wird: <ul style="list-style-type: none"><li>– Futurismus</li><li>– Kubismus</li><li>– Art informel</li><li>– Op-Art</li><li>– Simultanbilder u. a.</li></ul>
Bildfarbe, Bildbewegung und Bildkomposition als Ausdruck von Bewegung	Verdeutlichen durch verschiedene Analyseverfahren: <ul style="list-style-type: none"><li>– Nachempfinden</li><li>– Nachgestalten von Bewegung</li></ul> Auswahl unterstützender Musikkompositionen, Farbskizzen, Kompositionsskizzen u. a.
Farbwahl und Farbauftrag für den Ausdruck von Bewegung	
Bildfarbe, Bildbewegung und Bildkomposition als Ausdruck von Ruhe	Verdeutlichen durch verschiedene Analyseverfahren
Ausdruck von Ruhe durch Farbwahl und Farbauftrag	
Farbgestaltung	Anwenden der Gestaltungsmittel in malerischen Gestaltungen als gegenständliche oder ungegenständliche Thematisierung von Bewegung oder Ruhe  Fachbegriffe: siehe Fachbezeichnungen der verschiedenen Kunstrichtungen  ✂ De, Mu

**Inhalte**

**Hinweise**

---

**Handzeichnung**

Die Illusion des Raumes auf der Fläche

Gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum

Einsatz raumschaffender Mittel:

- Höhenunterschiede
- Größenunterschiede
- Überdeckung
- Staffelung
- Farbperspektive
- Luftperspektive

Perspektivische Darstellungen

- Kavalierperspektive
- Zentralperspektive
  - Einfluchtpunktperspektive
  - Mehrfluchtpunktperspektive
- Froschperspektive
- Normalperspektive
- Vogelperspektive

Gestalterische Mittel zur Darstellung von Körpern im Raum

Genauere Beobachtung und Gestaltung der Form und der Hell-Dunkel-Werte

Verschiedene Materialien und Zeichentechniken zum Erproben grafischer Wirkungen

Grafische Darstellung von Körpern und Raum

Betrachtung von Werken der bildenden Kunst:

- Raumdarstellungen der Renaissance und des Barock



**Inhalte**

**Hinweise**

---

**Druckgrafik**

Besonderheiten des Tiefdrucks

Verdeutlichen und Erproben:

- Formen abstrahieren
- Hell-Dunkel-Werte auf Schwarz-Weiß-Werte reduzieren
- mit schwarzen und weißen Flächen Spannungsbeziehungen aufbauen

Tiefdruck in Werken der bildenden Kunst

Betrachtung von Druckgrafiken, in denen unterschiedliche Grade von Abstraktion und Reduzierung erkennbar sind

Werke des Barock:

- Rembrandt
- Goya

Gestaltung einer Radierung

Umsetzen in einer Radierung

Gestaltung von Grafikmappen, Kalendern, Neujahrsgrafiken u. a. als Einzel- oder Teamarbeit

Fachbegriffe:

- Tiefdruck
- Radierung

✂ Ge, UMI


Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation: **Bildfolgen/Comic**  
**Klassenstufe 8**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Die Vielfalt der Gestaltung von Bildfolgen aus unterschiedlichen Epochen	Betrachten und Vergleichen von Bildfolgen/Comics: <ul style="list-style-type: none"><li>– antike Bildfriese</li><li>– Pyramidentexte</li><li>– "Teppich von Bayeux"</li><li>– Auswahl von Comics der Gegenwart (Walt Disney u. a.)</li></ul>
Charakteristische und differenzierte Merkmale der Gestaltung von Comics und Mangas	Bildfolge als Ausdruck von zeitlichen Abläufen und Bewegungen  Bildfolge als Darstellung von räumlichen Situationen  Bildeinstellungen (Entfernung, Blickrichtung, Blickwinkel, Perspektive)  Bildsymbole  Zusammenhang von Bild und Text
Umgestalten von Comics	Verbindung zum Arbeits- und Erlebnisbereich "Fotografie"
Überblick über Möglichkeiten der Anordnung der Bildfolgen	Reihe, Raster, Gruppierung unterschiedlicher Formate  Rezeption: Gestaltung einzelner Comicseiten im Vergleich
Gestaltung eines Comics	Darstellen eines konkreten Inhalts mit comicspezifischen Gestaltungsmitteln  Zusammenstellung der Ergebnisse zu einer Comicsammlung
Comicrezeption	Kritische Analyse des Inhaltes und der Gestaltung  ✂ UMI, GTF, De, En, Et, Fr, Ge

Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation: **Fotografie**  
**Klassenstufe 8**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Fotografie und Wirklichkeit	Verdeutlichen von Wirklichkeitsebenen: <ul style="list-style-type: none"><li>– vorgefundene Wirklichkeit</li><li>– produzierte Wirklichkeit</li><li>– wahrgenommene Wirklichkeit</li></ul>
Werke der Fotografie als Möglichkeit der Kommunikation aus verschiedenen historischen Zeiträumen	Auswahl von Fotos von privatem und öffentlichem Interesse, bei denen die Sicht des Fotografen und Möglichkeiten der Rezeption des Betrachters nachzuvollziehen sind: <ul style="list-style-type: none"><li>– Familienalben</li><li>– Pressefotos</li><li>– Werbeaufnahmen</li><li>– Porträtfotos u. a.</li></ul>
Die politische Dimension der Fotografie als Objektivierung oder Inszenierung	
Mittel der fotografischen Gestaltung	Bildgegenstand: <ul style="list-style-type: none"><li>– Distanz</li><li>– Ansicht</li><li>– Ausschnitt</li><li>– Beleuchtung</li></ul> Komposition: <ul style="list-style-type: none"><li>– Verhältnis Bildgegenstand - Umfeld</li><li>– Organisation von Vorder-, Mittel- und Hintergrund</li><li>– optische Schwerpunktsetzung</li><li>– Blickführung</li></ul> Medienspezifische Gestaltung: <ul style="list-style-type: none"><li>– Wahl des Objektivs</li><li>– Schärfe, Unschärfe</li><li>– Zeichnung</li><li>– Licht</li></ul>

Gestaltete Umwelt: **Architektur**  
**Klassenstufe 8**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Räume als ästhetisches Erlebnis	Selbsterfahrung und Aktionen in Räumen z.B.: <ul style="list-style-type: none"><li>– Betrachten</li><li>– Durchschreiten</li><li>– Beleuchten</li><li>– Ertasten</li><li>– Orientierungsversuche mit geschlossenen Augen (Partnerarbeit)</li></ul>
Raumbildende Elemente, Konstruktionsprinzipien und ästhetische Gestaltungsmittel	Pfeiler, Stützen, Wände, Decken
Die funktionale und ästhetische Wirkung von Räumen	Erfassen der Anmutungsqualität durch Erkennen und Beschreiben/ Vergleichen von:
Räume in ihrer Einheit von Funktion, Ästhetik und Symbolik	<ul style="list-style-type: none"><li>– Größe</li><li>– Proportionen</li><li>– Lichtverhältnissen</li><li>– Temperatur</li><li>– Akustik</li><li>– Farbe</li><li>– Materialien</li><li>– mobile Ausstattung u. a.</li></ul>
	Raumerlebnisse schaffen durch Unterrichtsgänge
	Freiraum: <ul style="list-style-type: none"><li>– Gestaltung einer Rauminstallation</li></ul>
	 Ge, Mu

## **Klassenstufe 9**

Die Klassenstufe 7 wird an der DSTY mit einer Wochenstunde unterrichtet, der Fachlehrer nimmt eine Auswahl der Themen aus den Arbeitsbereichen- und Erlebnisbereichen vor. Der Unterricht in Klassenstufe 9 umfasst in den Lernbereichen folgende Arbeits- und Erlebnisbereiche:

### Lernbereich **Bildende Kunst**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Malerei/Farbe**

**Grafik**

**Plastik**

### Lernbereich **Gestaltete Umwelt**

Arbeits- und Erlebnisbereich: **Design**

### **Ziele**

In der Klassenstufe 9 werden die Arbeits- und Erlebnisbereiche Malerei/Farbe und Grafik zu einer Einheit zusammengeführt und durch die Collage ergänzt. Dadurch ergibt sich für den unterrichtenden Lehrer und die Lerngruppe eine reichhaltige Wahl- und Kombinationsmöglichkeit für die ästhetische Praxis.

Intensives Betrachten, Beschreiben, Analysieren und Beurteilen und die Anwendung gelernter Arbeitstechniken in neuen Zusammenhängen begleiten den Schüler und befähigen ihn, originelle Bildlösungen zu schaffen und sie in Werken der bildenden Kunst und der Alltagskultur zu erkennen, zu beurteilen und zu bewerten. Dabei ist der Schüler in der Lage, fachspezifische Begriffe zu verwenden und im Sachzusammenhang darzustellen.

Im Arbeits- und Erlebnisbereich Plastik wird das Verständnis für plastische Kunstwerke durch die Ergänzung praktischer und rezeptiver Tätigkeiten angebahnt. Der Schüler eignet sich Methoden an, mit deren Hilfe er Möglichkeiten der Abstraktion und Verfremdung erprobt und sujetbezogen einsetzt.

Bei der Auseinandersetzung mit Designobjekten ist die Geschichte des Weimarer Bauhauses als erste bedeutende Kunsthochschule, die Design und Alltagskultur zu ihrem Thema gemacht hat, besonders zu berücksichtigen. Der Schüler begreift die Wechselbeziehung zwischen Zweck, Form, Gestaltung, Material, Technik und Technologie. Gefördert wird umweltbewusstes Denken im Umgang mit Gebrauchsdesign. In allen Arbeits- und Erlebnisbereichen sind Aufgabenfelder aus der Kunstgeschichte integriert. Es ist zu sichern, dass neben der engen Verknüpfung von Betrachtung und individueller praktischer Tätigkeit die Methoden der Kunstbetrachtung als relativ eigenständige Einheit vermittelt werden. Schwerpunkt der Kunstrezeption bilden Werke des 19. Jahrhunderts und der Klassischen Moderne.

Der Schüler setzt sich über längere Zeit einzeln oder in Lerngruppen mit einer Aufgabe auseinander. Er beschafft sich selbstständig Material und Informationen und sucht auch außerschulische Lernorte auf. Er dokumentiert und präsentiert Arbeitsabläufe und Ergebnisse und vergleicht und diskutiert diese gemeinsam.

Bildende Kunst: **Malerei/Farbe, Grafik**  
**Klassenstufe 9**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Der Entstehungsprozess und entsprechende Gestaltungsmittel von Malerei oder Grafik oder Collage	Gestaltungsmittel der Malerei/Grafik: – Impressionismus als Licht- und Farbeindruck – Expressionismus als expressiver Existenz Ausdruck – Kubismus als Auflösung von Raum, Körper und Gegenstand zugunsten der Neuordnung der geometrischen Teile
Gestalten einer Malerei/Grafik/Collage in Auseinandersetzung mit einem Kunstwerk/Künstler des Impressionismus, Expressionismus, Jugendstil und/ oder Kubismus	Vergleichendes Betrachten von Kunstwerken durch Einsatz unterschiedlicher Methoden der Bildanalyse  Anstreben einer eigenen Bildgestaltung mit adäquaten gestalterischen Mitteln und Arbeitstechniken  Finden und Begründen gestalterischer Entscheidungen  Reflektierende Betrachtung der Arbeitsergebnisse  Präsentation der Ergebnisse  Fachbegriffe: Impressionismus, Expressionismus, Jugendstil, Kubismus u. a.  ✂ De, Et, GTF

Bildende Kunst: **Plastik**  
**Klassenstufe 9**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Gestaltungsmittel der Plastik	Körper-Raum-Beziehung Material, Größe, Volumen Gerichtetheit, Bewegung Proportionen Ansichtigkeit Kontur
Möglichkeiten der Abstraktion und Verfremdung	
Werkbetrachtung	Ästhetische Gestalt und Wirkung eines plastischen Kunstwerkes – möglichst im Original!
Plastik/Skulptur des 20. Jahrhunderts	Bedeutende Künstler und ihre wichtigsten Werke im plastischen Bereich
Objekte und/ oder kinetische Objekte des 20. Jahrhunderts	
Sujetbezogenes Gestalten einer Plastik einer Skulptur oder eines Objektes	Gestaltung als Ergebnis der ästhetischen Auseinandersetzung mit einem dreidimensionalen Kunstwerk/ Künstler des 20. Jahrhunderts Finden, Begründen und Beschreiben geeigneter Gestaltungsmittel (Gruppenarbeit)
	✂ GTF

Gestaltete Umwelt: **Design**  
**Klassenstufe 9**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Zusammenhang von Funktion und Gestaltung im Produktdesign	<p>Betrachtung von Designobjekten im Zusammenhang von:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Form</li><li>– Wirkung</li><li>– Funktion</li><li>– Bedingungen und Folgen des Entstehens, der Verteilung und Entsorgung</li></ul> <p>Kenntnis über Form, Farbe, Material, Technik/Technologie am Beispiel einfacher Designobjekte durch rezeptive, reflexive und praktische Tätigkeit</p>
Design im 20. Jahrhundert	<p>Werkbetrachtung, insbesondere vom Bauhausdesign</p> <p>Vergleichende Betrachtung von Designobjekten hinsichtlich:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Form</li><li>– Gestaltung/Ausführung</li><li>– Material</li><li>– Technik/Technologie</li></ul>
Kritischer Umgang mit Design	<p>Umgang mit Design als Ausdruck gestalteter Umwelt</p> <p>Ableiten von Maßstäben für die subjektive Beurteilung von Produktdesign</p> <p>Ästhetische Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Fotodokumentation</li><li>– Werbung</li><li>– Umgestaltung/alternative Gestaltung</li></ul> <p>Fachbegriff: Design</p> <p>✂ UE</p>



### **3 Der Unterricht in der Gymnasialen Oberstufe**

#### **3.1 Einführungsphase - Klassenstufe 10**

Die Klassenstufe 10 hat im Fach Kunst eine besondere Funktion, da mit Beginn der Klassenstufe 11 eine Individualisierung der Schullaufbahn ermöglicht wird, der Schüler zwischen den Fächern Kunst oder Musik wählen kann. Demzufolge wird ein Kompetenzniveau angestrebt, welches über die Schulzeit hinaus durch die kunstgemäßen Arbeits- und Erlebnisweisen geprägt ist.

Der noch im Klassenverband strukturierten Klassenstufe 10 kommt hohe Verantwortung bei der Orientierung und Vorbereitung der Schüler auf das Kurssystem im Grundkurs bzw. Leistungskurs zu. Der Unterricht in Klassenstufe 10 umfasst in den Lernbereichen folgende Arbeits- und Erlebnisbereiche:

##### **Lernbereich Bildende Kunst**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Malerei/Farbe**

**Grafik**

##### **Lernbereich Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation**

Arbeits- und Erlebnisbereiche: **Fotografie**

##### **Lernbereich Gestaltete Umwelt**

Arbeits- und Erlebnisbereich: **Architektur**

#### **Ziele**

Die Arbeits- und Erlebnisbereiche Malerei/Farbe und Grafik sowie Schwerpunkte der Kunstgeschichte werden integrativ vermittelt. Durch die exemplarischen Einblicke in die Kunst des 20. Jahrhunderts ist eine Vertrautheit mit unterschiedlichen ästhetischen Auffassungen anzustreben und durch die Einbeziehung von Werken der Gegenwartskunst zu erweitern. Gleichzeitig sind dem Schüler Quellen und Traditionen künstlerischer Strömungen bewusst zu machen. Die Vermittlung von Methoden der Bildanalyse versetzt den Schüler in die Lage, sich zunehmend selbstständig Kunstwerke zu erschließen und die Betrachtung zu genießen.

Der Arbeits- und Erlebnisbereich Architektur befähigt den Schüler zur differenzierten Wahrnehmung seiner gebauten räumlichen Umwelt und vermittelt einen Überblick über die Architekturgeschichte.

Im Lernbereich Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation vertieft der Schüler die Fähigkeit zur kritischen Analyse von Beispielen aus dem Bereich Fotografie.

Die ästhetische Praxis soll dem Schüler in allen Arbeits- und Erlebnisbereichen vielfältige Möglichkeiten zur Kooperation und Kommunikation bieten.

Subjektive Erfahrungen des Schülers, persönlicher Gestaltungswille, Gestaltungsabsicht und ästhetische Urteilsfähigkeit finden in der ästhetischen Praxis ihren Ausdruck. Mit dem Abschluss des Kunstunterrichts in der Klassenstufe 10 hat der Schüler die grundlegenden Kompetenzen erworben, die die Basis für den individuellen Umgang mit Kunstwerken und ästhetischen Erscheinungen der Alltagskultur sowie ihrer ästhetischen Gestaltungsfähigkeit bilden können.

Bildende Kunst: **Malerei/Farbe, Grafik**  
**Klassenstufe 10**

Inhalte	Hinweise
Überblick über die Kunst des 20. Jahrhunderts	Abstrakte Kunst, DADA, Surrealismus, Pop-Art, Kunst im Nationalsozialismus, Entartete Kunst
Gestaltungsmittel von Malerei, Grafik und Collage in der Kunst des 20. Jahrhunderts	Werkbeispiele: <ul style="list-style-type: none"><li>– als kritische Verfremdung der Wirklichkeit (kritischer Realismus)</li><li>– als Abstrahieren und Transformieren in neue Realitäten (Abstrakte Kunst)</li><li>– als Ausdruck des Unbewussten in der Verfremdung der Wirklichkeit (Surrealismus) u. a.</li></ul>
Methoden der Bildanalyse und Interpretation	unter: <ul style="list-style-type: none"><li>– ikonografischen Aspekten</li><li>– biografischen Aspekten</li><li>– historischen Aspekten</li><li>– symbolischen Aspekten u. a.</li></ul>
Gestaltung einer Malerei oder Grafik oder Collage	Auswahl gestalterischer Mittel von Malerei, Grafik, Collage für individuelle Aussageabsichten  Kooperation bei der Planung und Durchführung von bildnerischen Arbeiten und rezeptiven Kunsterlebnissen  Fachbegriffe: Ismen und Kunstrichtungen des 20. Jahrhunderts  ✂ De, Et, Mu

Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation: **Fotografie**  
**Klassenstufe 10**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Grundlegende Mittel der fotografischen Gestaltung	Analyse von Fotos aus der Gebrauchsfotografie <ul style="list-style-type: none"><li>– Reportage</li><li>– Werbefotos u. a.</li></ul> Analyse von künstlerischen Fotos
Inszenieren von Fotos	Produzieren von Wirklichkeit durch Manipulation bei der Aufnahme: <ul style="list-style-type: none"><li>– Bildgegenstand</li><li>– Komposition</li><li>– medienspezifische Gestaltungsmittel</li></ul>
Möglichkeiten der Bildbearbeitung	Vielfältige Formen der Fotokombination erproben  Überarbeiten mit malerischen und grafischen Techniken  Verfremden durch: <ul style="list-style-type: none"><li>– manipuliertes Kopieren</li><li>– Demontage</li><li>– digitale Bearbeitung</li><li>– Einbeziehung von Schrift u. a.</li></ul> Werkbetrachtung von: <ul style="list-style-type: none"><li>– Hausmann</li><li>– Heartfield</li><li>– Moholy - Nagy</li><li>– Warhol</li><li>– Rainer u. a.</li></ul>
Von der wechselseitigen Beeinflussung von Fotografie und bildender Kunst	Fotografie und Fotorealismus

Gestaltete Umwelt: **Architektur**  
**Klassenstufe 10**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Der Zusammenhang von Bauaufgaben, Bautechnik, Werkstoffen und der ästhetischen Wirkung und Symbolik der Architekturformen in der Architekturgeschichte und in zeitgenössischen Beispielen	Unmittelbares Erleben und ganzheitliches Wahrnehmen geeigneter Beispiele: <ul style="list-style-type: none"><li>– des Wohnbaus</li><li>– des Sakralbaus und</li><li>– öffentlicher Bauten in Japan</li></ul>
Bauwerke als ästhetisches Erlebnis <ul style="list-style-type: none"><li>– Formen des Baukörpers und seiner Gliederung in verschiedenen Epochen</li></ul>	Kenntnis von herausragenden stiltypischen Beispielen aus der Geschichte der Architektur  Vergleichendes Betrachten durch Skizzen, Fotoserien von Architekturbeispielen in Japan Shanghai  Lesen von Architekturzeichnungen  Betrachten und Analysieren von vergleichbaren Architekturformen verschiedener Epochen
Ensemblewirkung von Architekturformen  Raumdominanten in gewachsener und geplanter Stadt am Beispiel von Tokyo	Beobachten und Vergleichen von: <ul style="list-style-type: none"><li>– Proportionen</li><li>– Licht</li><li>– Kontrasten u. a.</li></ul> Vergleichen von Ensemblewirkungen  Praxis: Zeichnungen, Fotoserien, Videodokumentationen u. a. von Stadtarchitektur  Präsentation der Ergebnisse  ✂ Ek, Ge, UMI

## 3.2 Qualifikationsphase

Der Schüler erwirbt auf einem der Qualifikationsphase angemessenen Niveau Kompetenzen, mit denen er zur Aufnahme eines Studiums bzw. einer Berufsausbildung befähigt wird.

Der Kunstunterricht findet als Grundkurs statt.

Der Schüler lernt fachspezifische Arbeitsweisen auszuprägen und Fachmethoden zunehmend selbstständig anzuwenden bzw. kritisch zu beurteilen.

Die Integration von Produktion, Rezeption und Reflexion ist in allen Kursen das übergreifende didaktische Strukturprinzip.

Der Kunsterzieher wählt mit den Schülern aus dem Angebot vier Kurse aus, die sich thematisch jeweils über ein Schulhalbjahr erstrecken. Es ist zu sichern, dass alle drei Lernbereiche Berücksichtigung finden.

Gegenstandsbezogene Werkmittel, fachspezifische Arbeitsverfahren und Gestaltungsmittel in ihrer ästhetischen Wirkung werden im Grundkurs erarbeitet und individuell für die Lösung gestalterischer Aufgaben angewandt. Deshalb müssen exemplarisch ausgewählte Methoden dem Schüler Hilfen bieten, sich in das entsprechende Aufgabenfeld einzuarbeiten.

Die Kompetenzentwicklung erfolgt innerhalb folgender Kurse

### Lernbereich **Bildende Kunst**

Kurse: **Malerei**

**Grafik/Druckgrafik,**

**Plastik**

### Lernbereich **Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation**

Kurs: **Fotografie oder Video/Film**

### Lernbereich **Gestaltete Umwelt**

Kurse: **Design**

**Architektur**

### **Ziele**

Unter Verzicht auf Vollständigkeit erkennt der Schüler grundlegende Sachverhalte und Strukturen des Faches sowie Zusammenhänge im Fach und über dessen Grenzen hinaus. Die Vielfalt von Erscheinungsformen gegenwärtiger Kunst im Spannungsfeld von Tradition und Erweiterung des Kunstbegriffs bietet dem Schüler den Ausgangspunkt für die zunehmend selbstständige Auseinandersetzung mit bildnerischen und gestalterischen Mitteln in Kunstwerken, die bei ihm mit zunehmendem Kunstverständnis Imagination, Phantasie und Kreativität für eigene Gestaltungen freisetzen. So werden den Schüler Grundeinsichten in das Wesen der Kunst in die Lage versetzen, ästhetische Werte zu erfassen sowie Werturteile zu bilden und zu begründen. Er wird damit zu einer bewussten Gestaltung seines persönlichen Lebensbereiches befähigt.

Der Schüler vertieft und erweitert sein Wissen über Künstler und Kunstwerke, Kunstepochen, spezifische Gestaltungsmittel und künstlerische Verfahren und ist dafür offen, sich selbstständig unbekannte oder fremd anmutende Werke zu erschließen. Unterschiedliche Methoden kunstwissenschaftlichen Arbeitens wie rezeptionsgeschichtliche Methoden, sozialgeschichtliche und ikonografische Methoden

sollen in allen Kursen exemplarisch dargestellt werden. Durch die Kenntnis unterschiedlicher Methoden zur Analyse von Kunstwerken erweitert der Schüler seine ästhetische Urteilsfähigkeit. Die individuelle Beteiligung des Schülers am ästhetischen Lernprozess wird durch die sinnliche Qualität seiner gestalterischen Arbeiten, seiner differenzierten Wahrnehmungsfähigkeit und seines Urteilsvermögen in der Auseinandersetzung mit der Kunst und nichtkünstlerischen ästhetischen Objekten sichtbar. Ein erhöhtes Maß an Selbstständigkeit erreicht der Schüler im Grundkurs, indem er allein oder mit der Lerngruppe sein Arbeitsthema selbst bestimmt, Konzepte zur Realisierung entwickelt, Arbeitsmaterialien und Informationen selbst beschafft, an der Umsetzung zielstrebig arbeitet, Verfahren und Ergebnisse dokumentiert, vergleicht und diskutiert sowie in geeigneter Weise präsentiert.

## **Ziele**

Im Mittelpunkt der Auseinandersetzung mit Malerei steht die enge Verflechtung von Produktion und Reflexion. Dabei entwickelt der Schüler eine immer größere visuelle Kompetenz.

Exemplarische Einblicke in die Geschichte und Gegenwart der europäischen und außereuropäischen, insbesondere der asiatischen Kunst eröffnen dem Schüler Möglichkeiten, historische, biografische, ikonografische, ikonologische, mythologische, symbolische und allegorische Zusammenhänge zu verstehen und als Bereicherung zu erleben.

Der Schüler ist mit ausgewählten Kunstepochen, Kunstströmungen und dem Lebenswerk von Künstlern vertraut und kann so Fähigkeiten entwickeln, Werke der Malerei einzuordnen und zu deuten.

Er verfügt über Kenntnisse unterschiedlicher Methoden des Beschreibens, Analysierens und Interpretierens und kann diese selbstständig anwenden.

In der ästhetischen Praxis erlebt der Schüler die sinnliche Qualität von Materialien und Techniken, kann mit ihnen experimentieren und sie entsprechend einer Gestaltungsabsicht variieren.

Die Gestaltungsmittel der Malerei sind ihm vertraut und er kann sie für seine Bildfindung anwenden. In der Malerei fällt der Schüler bewusste Farbentscheidungen im Einklang mit anderen Bildgestaltungsaspekten.

Der Gestaltungsprozess ist durch Methoden des Verwerfens, Verwandeln, Abstrahierens u. a. geprägt.

Die eigenen Arbeitsergebnisse kann er begründet einschätzen und Zusammenhänge zur bildenden Kunst herstellen.

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Begriffe und grundlegende Themen, Motive, Verfahren, Techniken und Materialien der Malerei	Schwerpunkte der Erschließung sind an ausgewählten Werken mit unterschiedlichen Inhalten und unterschiedlichen ästhetischen Konzeptionen vorzunehmen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"><li>– Stilleben</li><li>– Porträt</li><li>– Landschaft</li><li>– gegenständliche und ungegenständliche Malerei</li></ul>
Gestaltungsmittel der Malerei	Strukturbereiche des Bildes: Bildgegenstand, Bildform, Bildraum, Bildbewegung, Bildspannung, Bildeinheit, Bildfarbe/Hell-Dunkel, Bildkomposition und deren Wirkung auf den Betrachter  Rezeptive und gestalterische Aufgaben
Analysieren und Interpretieren von Werken des 20. Jahrhunderts bis zur Gegenwart	Erschließung von Kunstwerken, welche in ihrer Auswahl die Vielfalt künstlerischer Bestrebungen sowie ihre Verwurzelung in der Kunst vorangegangener Epochen zeigen, im Zusammenhang mit der Entstehungs- und Wirkungsgeschichte und der aktuellen und subjektiven Bedeutung sowie in historischen, biografischen, ikonografischen, ikonologischen, mythologischen, symbolischen und allegorischen Beziehungen
Werkvergleiche	Bedeutende Künstler und ihre Werke der Malerei mit ähnlicher Thematik oder Vergleiche innerhalb der Werkgruppe eines Künstlers  Einbeziehen von Originalen der Malerei in Ausstellungen und Museen Museumsbesuch: Museum of Western Art Tokyo, Mori Art Museum



**Inhalte**

**Hinweise**

---

Ästhetische Praxis

Gestalten mit angemessenen Materialien und Techniken der Malerei entsprechend einer selbst gewählten Gestaltungsabsicht

Sichern von unterschiedlichen Anforderungsniveaus bei der Entwicklung von Konzepten für die Lösung der gestalterischen Aufgabe

Finden, Begründen und Beschreiben von gestalterischen Entscheidungen

Vergleichen und Diskutieren von Verfahren und Arbeitsergebnissen

Präsentation der Ergebnisse aus der ästhetischen Praxis

Regionale Kunstbestrebungen in historischen und aktuellen Zusammenhängen

Atelierbesuche, Gespräche mit in Japan lebenden Künstlern usw.

## **Ziele**

In diesem Kurs eignet sich der Schüler die Vielgestaltigkeit von bildnerischen und gestalterischen Mitteln der Grafik an.

Er kann vielfältige Material- und Zeichenspuren finden, erfinden, deuten, umdeuten und in grafischen Blättern umsetzen. Durch Verdichten und Differenzieren grafischer Elemente verfügt er über reiche Ausdrucksmöglichkeiten.

Der Schüler erhält Einblicke in kunsthistorische Aspekte und einen Überblick über ausgewählte Kunstepochen und das Lebenswerk von Künstlern im Bereich der Grafik. Er vertieft sein Verständnis für die visuellen und haptischen Qualitäten der Zeichnung und der Druckgrafik. Durch die rezeptive, praktische und reflexive Auseinandersetzung mit zeitgenössischen und historischen Werken ist der Schüler in der Lage, die ästhetische Wirkung von Druckgrafik im historischen, biografischen und ikonografischen Zusammenhang zu erkennen, zu beschreiben und zu deuten.

Verschiedene Formen der Druckgrafik, die sich aus den unterschiedlichen Bedürfnissen und Funktionen entwickelt haben, werden in die Urteilsbildung einbezogen.

In der ästhetischen Praxis im Kurs Grafik/Druckgrafik erprobt der Schüler exemplarisch unterschiedliche Vervielfältigungstechniken. Er vertieft seine Kenntnisse und Fähigkeiten in ausgewählten Techniken und Verfahren und entwickelt Sensibilität beim Drucken.

Das Verständnis für die unterschiedlichen Werte druckgrafischer Traditionen und der Massenproduktion ist beim Schüler so entwickelt, dass Verantwortung für die Traditionspflege und für Alltagsästhetik möglich wird.

**Inhalte**

**Hinweise**

---

**Grafik/ Zeichnung**

Grafik/Druckgrafik des 20. Jahrhunderts bis zur Gegenwart sowie die Entwicklung grafischer Techniken in vorangegangenen Kunstepochen

Werkbetrachtung  
Begriffe, grundlegende Verfahren, Techniken und Materialien der Zeichnung

sowie in historischen, biografischen, ikonografischen, ikonologischen, mythologischen, symbolischen und allegorischen Beziehungen

Gestaltungstheorie

Strukturbereiche des Bildes:  
Bildgegenstand, Bildform, Bildraum, Bildbewegung, Bildspannung, Bildeinheit, Bildkomposition und deren Wirkung auf den Betrachter

Rezeptive und gestalterische Aufgaben begleitend zur Werkanalyse

Künstler und ihr Werk im grafischen Bereich

Analyse und Interpretation

Einbeziehen von Originalgrafiken

Werkvergleiche

Grafiken mit ähnlicher Thematik oder Werkgruppen eines Künstlers

Grafik in ihrer Entstehungs- und Wirkungsgeschichte in ihrer aktuellen und subjektiven Bedeutung

Schwerpunkte der Erschließung an ausgewählten Werken mit unterschiedlichen Inhalten und unterschiedlichen ästhetischen Konzeptionen

Ästhetische Praxis

Anwendung grafischer Gestaltungsmittel in eigenständigen Zeichnungen oder in Vorarbeiten für die Druckgrafik

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
<b>Grafik/ Druckgrafik</b>	
Spezifik von druckgrafischen Techniken	Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck, Siebdruck und die damit erreichbaren Wirkungen
Druckstock	Erarbeiten geeigneter Entwürfe für die spezifische Drucktechnik  Einsetzen der spezifischen Gestaltungsmittel entsprechend einer selbst gewählten Gestaltungsabsicht für die unterschiedlichen Drucktechniken  Herstellen eines Druckstockes  Sichern von unterschiedlichen Anforderungsniveaus bei der Entwicklung von Konzepten für die Lösung der gestalterischen Aufgabe
Drucken	Zustandsdrucke Korrektur Manipulation während des Druckens  Auswahl von geeigneten Farben und Papieren
Reflexion	Vergleichen und Diskutieren von Verfahren und Arbeitsergebnissen  Präsentation der Ergebnisse aus der ästhetischen Praxis  Gestaltung einer Ausstellung oder einer Grafikmappe o. Ä.

## **Ziele**

In diesem Kurs vertieft der Schüler sein Wissen über Kunstwerke im räumlich - plastischen Bereich und erlebt die Vielfalt der Formensprache und die Ästhetik des plastischen Materials durch ganzheitliche sinnliche Wahrnehmung.

Der Lernprozess erfolgt in enger Verflechtung von Rezeption und Reflexion. In ihm sind vielfältige Phasen der praktischen Auseinandersetzung integriert.

Am Beispiel der menschlichen Figur setzt sich der Schüler differenziert mit den Gestaltungsmitteln dreidimensionaler Kunstwerke auseinander und erhält sujetbezogen einen exemplarischen Überblick über die Kunstgeschichte.

Die Auseinandersetzung mit Werken des 20. Jahrhunderts führt über den klassisch verstandenen Gehalt hinaus und bezieht philosophische, soziologische, literarische u. a. Momente in die Auseinandersetzung ein, die in zeitgenössischer Plastik eine verstärkte Bedeutung haben.

Der Schüler kennt verschiedene theoretisch oder praktisch orientierte Methoden der Erschließung von Werken und kann sie in der vergleichenden Betrachtung geeigneter Werkbeispiele anwenden. Er ist mit herausragenden Künstlern und ihren Werken vertraut.

Der Schüler kann die dreidimensionale Gestaltung und deren Wirkung im historischen und ikonografischen Kontext nachempfinden, beschreiben und kritisch analysieren und damit seine individuelle Kunsterfahrung bereichern.

Für eigene Gestaltungsabsichten wählt der Schüler Verfahren und Material sowie geeignete Gestaltungsmittel bewusst aus.

Er ist in der Lage, über die eigene Arbeit und Erlebnisse mit dreidimensionalen Kunstwerken in mündlicher und schriftlicher Form zu reflektieren.

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Begriffe und grundlegende Verfahren, Techniken und Materialien im räumlich-plastischen Bereich	Plastik, Skulptur, Objekt, Installation, Environment, Performance u. a.  Ausgewählte Werke mit vergleichbaren Inhalten und unterschiedlichen ästhetischen Konzeptionen
Gestaltungsmittel dreidimensionaler Werke und deren Wirkung	Rezeptive und gestalterische Aufgaben begleiten die Werkanalyse
Erschließung eines Werkes in seiner aktuellen Bedeutung und in seinem historischen, biografischen oder ikonografischen Zusammenhang	Analyse eines plastischen Werkes, Vergleiche von Werken mit ähnlichen thematischen Bezügen oder der Werkgruppe eines Künstlers
Werkvergleiche	Differenzierte Betrachtung, Analyse und Interpretation von dreidimensionalen Werken im Zusammenhang mit ihrer Entstehungs- und Wirkungsgeschichte  Kenntnis von bedeutenden Künstlern und ihren Werken im plastisch-räumlichen Bereich  Selbstständige Analyse und Interpretation eines dreidimensionalen Werkes, nach Möglichkeit an Originalplastiken in Museen, Ausstellungen oder im öffentlichen Raum
Gestaltung einer Plastik	Anwenden der Gestaltungsmittel dreidimensionaler Werke und deren Wirkung  Sichern unterschiedlicher sujetbezogener Aufgaben und Anforderungsniveaus an die Selbstständigkeit bei der Entwicklung von Konzepten für die Lösung von gestalterischen Aufgaben
Reflexion	Dokumentation des Arbeitsprozesses und des Ergebnisses  Präsentation und/oder Inszenierung der Ergebnisse aus der ästhetischen Praxis

Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation:

## **Fotografie oder Video/ Film**

### **Ziele**

In diesem Kurs erwirbt der Schüler Kenntnisse und Fähigkeiten, um mit Medienbildern und mit der Medienwelt kritischer umzugehen.

Er erweitert sein Wissen und seine Fähigkeiten im Umgang mit der Bildsprache, Verfahren, Techniken und Material im Lernbereich Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation am Beispiel der Fotografie oder des Videos bzw. des Films.

Der Schüler nutzt unter Einbeziehung historischer, technischer, biografischer und ikonografischer Fakten die Fotografie zur Dokumentation, als Spiegel vorhandener Wirklichkeit oder als Mittel zur Erzeugung neuer Wirklichkeit.

Er ist in der Lage, Werke der Fotografie zu analysieren und kritisch zu beurteilen. Über die Rolle der Fotografie in den Massenmedien kann er kritisch reflektieren. Schwerpunkt der Auseinandersetzung mit dem Medium bildet die Wechselbeziehung von bildender Kunst und Fotografie. Die Analyse von Beispielen der Fotokunst hilft dem Schüler, die gewachsene Bedeutung der Fotografie als subjektive Formulierung von Sehweisen in der zeitgenössischen Kunst zu verstehen.

In der ästhetischen Praxis stehen das Fotografieren, Experimentieren und Manipulieren für das Gestalten eigener Haltungen im Vordergrund.

Im Bereich Video/Film konzentriert sich der Lernprozess auf die Auseinandersetzung mit Werken der Videokunst. Der Schüler erfährt über das Betrachten von ästhetisch orientierten Werken und das Filmen mit der Kamera die filmsprachlichen Gestaltungsmittel und ihre Wirkung. Er kann eine Gestaltungsaufgabe in Teamarbeit planvoll lösen.

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
<b>Fotografie</b>	
Einblick in die Geschichte der Fotografie	Begriffe, grundlegende Verfahren, Techniken und Materialien  Einbeziehen von geeigneten Beispielen der privaten Nutzung von Fotografie, der Fotografie in den Massenmedien und der künstlerischen Fotografie
Mittel der fotografischen Gestaltung	Rezeptive und gestalterische Aufgaben zur Auseinandersetzung mit Gegenstand, Komposition und medienspezifischen Gestaltungsmitteln
Fotografie und Wirklichkeit	Auseinandersetzung mit verschiedenen Wirklichkeitsebenen als vorgefundene, produzierte und wahrgenommene Wirklichkeit  Manipulation durch Fotografie  Wirklichkeit und virtuelle Welt  Problematisierung ethischer Fragen in der Fotografie  Deutung und kritische Beurteilung von Fotos als ästhetische Artikulation und Dokumentation zwischen scheinbarer Objektivität und der subjektiven und selektiven Sehweisen
Fotografie und bildende Kunst	Verdeutlichen der Beziehung an Werken des Impressionismus, Futurismus, DADA, Surrealismus, Fotorealismus, der Pop-Art u. a.



<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Analyse von Werken der künstlerischen Fotografie	Beschreiben und Vergleichen der Mittel fotografischer Gestaltung  Einbeziehen historischer, technischer, biografischer und ikonografischer Fakten, soweit sie für die Beurteilung notwendig sind
Fotografische Gestaltung	Konzipieren, Realisieren und Präsentieren einer thematischen Gestaltungsaufgabe  Mögliche ästhetische Praxis: <ul style="list-style-type: none"><li>– selbstständige Auseinandersetzung mit Werken der künstlerischen Fotografie und individuelle Reaktion auf diese Werke als Dokumentation oder reflektierende Aufarbeitung</li><li>– Ausnutzen von Möglichkeiten der analogen oder digitalen Bildbearbeitung zur Steigerung der Wirkung der Bildmitteilung und/oder zur Erzeugung neuer Wirklichkeiten</li></ul>
Reflexion	Dokumentation des Arbeitsprozesses und Präsentation des Ergebnisses  Vergleichen und Diskutieren von Verfahren und Ergebnissen

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
<b>Video</b>	
Bildsprache des Films	Bestandteile des Films  Mittel der Filmgestaltung
Videokunst als neues Medium, um ästhetische Visionen zu Artikulieren	Kritische Auseinandersetzung mit Werken der Videokunst z B.:  – Videoskulpturen und – Videoinstallationen oder – Videodokumentation von Aktionen  Werkbeispiele: – Happenings – Fluxus von Paik, Vostell u. a.  Praktische Übungen mit der Videokamera
Gestaltung eines Videoclips	Konzipieren und Realisieren in überschaubaren Arbeitsschritten und Lösungsverfahren wie: – Drehbuch – Skizzen und Zeichnungen – Standbilder – Bewegungssequenzen u. a.  Einbeziehen von Sprache, Musik, Geräuschen u. a.  Bearbeitung am Videomischpult oder am Computer
Reflexion	Vergleichen und Diskutieren der Verfahren und Ergebnisse  Weiterführende Arbeiten z.B. als fächerübergreifende Projekte

## Gestaltete Umwelt: **Design**

### **Ziele**

Einen Schwerpunkt des Kurses bildet die Beschäftigung mit den Ideen und Zielen des Weimarer Bauhauses, um ausgehend davon verschiedene Entwicklungen des Designs zu untersuchen. An Hand von Beispielen aus der Geschichte des Designs (Produkt- oder Grafikdesign und aktueller Designbeispiele setzt sich der Schüler mit der Produktsprache auseinander. Er nimmt Form, Farbe, Material und Oberfläche sowie dessen Wirkung bewusst wahr. Damit entwickelt er Verständnis für die Beziehung zwischen dem gestalteten Objekt und dem Benutzer.

Der komplexe Zusammenhang von Funktion, Ästhetik und Symbolwert von Designobjekten wird dem Schüler durch den Wechsel rezeptiver Methoden und vielfältiger Formen der ästhetischen Praxis deutlich.

Die Aspekte von Technologie, Ökonomie, Ökologie und Soziologie werden bei der Analyse von Objekten thematisiert. Der Schüler übt sich in der Beurteilung von Produktdesign.

In der ästhetischen Praxis geht der Schüler problemorientiert und planvoll an die Gestaltung eines Designobjektes. Er entwickelt Phantasie, verfügt über Fähigkeiten zur zeichnerischen Darstellung und handwerkliche Fertigkeiten beim Bau eines Designobjektes.

## Gestaltete Umwelt: **Design**

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Geschichte der Produktgestaltung	Markante Beispiele aus der Geschichte: <ul style="list-style-type: none"><li>– vorindustrielle Produktgestaltung</li><li>– handwerkliche Produktkultur</li><li>– 19. Jahrhundert (Gründerzeit, "Arts and Crafts")</li><li>– Jugendstil (Mackintosh, Behrens)</li><li>– Werkbund und Bauhaus (Breuer, Wagenfeld)</li><li>– Design nach 1945</li><li>– Pop-Design, Funktionalismus und aktuelle Designtendenzen</li></ul>
Bereiche des Design <ul style="list-style-type: none"><li>– baulich orientiertes Design</li><li>– technisch orientiertes Design</li><li>– ästhetisch orientiertes Design</li></ul>	Analytische und gestalterische Aufgabenstellung an einem Schwerpunkt  Designerfahrungen der Schüler und ihre individuelle Beziehung zur Dingwelt und den damit verbundenen technologischen, ökonomischen, ökologischen, soziologischen und ethischen Problemen berücksichtigen
Gestaltungsmittel des Designs als komplexe Beziehung zwischen Produkt und Benutzer und in Beziehung zur Funktion	Erproben und vergleichendes Betrachten des Zusammenhangs von Funktion und Form an Beispielen von Produktdesign  Beschreiben der Charakteristika eines Objektes
Impulse aus der Architektur und der bildenden Kunst auf die Produktgestaltung	Beispiele des 20. Jahrhunderts
Design als Symbol	Verdeutlichen, Analysieren und Werten von Funktion und Gestaltung  Mögliche ästhetische Praxis: Verfremden von Objekten  Dokumentation oder zeichnerische Entwürfe zu einfachen Produkten, bei denen die ästhetische und symbolische Dimension gegenüber der Funktion dominiert u. a.
Design als Ware	Verdeutlichen der historischen, sozialpsychologischen und aktuellen Bezüge von Herstellung, Verkauf, Gebrauch und Entwertung/Überdauern von Objekten
Manipulation der Wirkung eines Produktes	Betrachtung und Analyse unterschiedlicher Formen von Produktwerbung und deren Wirkung auf die Bedürfnisse der Benutzer

## Gestaltete Umwelt: **Design**

Kritische Beurteilung von Beispielen des Designs

Planung, Realisierung und Präsentation eines eigenen Designentwurfes unter Priorität der praktischen, ästhetischen oder symbolischen Funktion

Begründetes Gesamturteil des untersuchten Designobjekts

Gestaltungsabsicht zeichnerisch darstellen und in überschaubaren Schritten planen

Skizzen, linear-konstruktive Zeichnungen und körperhafte Darstellungen

Modellbau

Materiallisten als Beleg einer problemorientierten Vorgehensweise

Bewusste Auswahl geeigneter Materialien und Bearbeitungsverfahren

Dokumentation des Arbeitsablaufes

Präsentation und kritische Wertung des Arbeitsergebnisses

## Gestaltete Umwelt: **Architektur**

### **Ziele**

Im Mittelpunkt der Auseinandersetzung im Kurs Architektur steht die sinnlich erfahrbare gebaute Umwelt des Schülers.

An beispielhaften Werken der Kunstgeschichte erkennt er die Wechselwirkung von Konstruktion, Funktion, Symbolik, Ökonomie, Ökologie und Ästhetik. Die theoretische Auseinandersetzung mit Architektur und Bauen ist eng mit der eigenen produktiven Gestaltung in Form von Skizzen, Modellen oder Fotoserien verbunden.

Der Schüler ist mit herausragenden Architekturbeispielen vertraut und kann sie als besondere Leistung in der Zeit ihrer Entstehung und in ihrer heutigen Wirkung beurteilen. Stilbildende Formen kann er im Zusammenhang mit anderen Grundfragen der Architektur deuten.

Der Schüler wählt selbstständig Methoden und Formen für die Analyse eines Bauwerkes aus und präsentiert sie in ansprechender Form.

In der direkten Begegnung mit seinem architektonischen Umfeld erwirbt er Kenntnisse und Fähigkeiten, mit denen er seine individuelle Wahrnehmung von Baukörpern und Straßenräumen hinterfragt und ästhetisch- praktisch reflektiert.

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Grundfragen der Architektur als Zusammenhang von Konstruktion, Funktion, Ästhetik, Ökonomie, Ökologie und Symbolik	<p>Klärung an ausgewählten Objekten der zeitgenössischen Architektur und beispielhaften historischen Bauten</p> <p>Die klassischen Konstruktionsprinzipien Massivbau und Skelettbau</p> <p>Vergleichende Betrachtung geeigneter Bauten unter Einbeziehung von Beispielen der Architekturgeschichte</p> <p>Modellhafter Nachbau der Konstruktionsprinzipien mit unterschiedlichen Materialien</p> <p>Differenzierung dieser Konstruktionsprinzipien in der Architektur des 20. Jahrhunderts</p>
Konstruktion, Funktion, Ästhetik im architekturgeschichtlichen Zusammenhang	<p>Ausgangspunkt der Betrachtung ist die Architektur des 20. Jahrhunderts und zeitgenössische Architektur im Wohnbau und/oder öffentlicher Bauten</p> <p>Herstellen exemplarischer Bezüge zu wesentlichen kunsthistorischen Epochen und wichtigen Architekten oder Vergleichen von Architekturbeispielen ausgewählter Epochen</p> <p>Verdeutlichen der Komplexität einer Epoche durch Einbeziehung von Werken der bildenden Kunst, Literatur und Musik, Philosophie, von technischen und naturwissenschaftlichen Leistungen</p>
Beschreiben und Analysieren von Bauwerken	<p>Werkanalyse in schriftlicher oder mündlicher Form</p> <p>Exkursionen zu wichtigen Bauwerken</p> <p>Möglicher praktischer Bezug:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Fotodokumentation</li><li>– Skizzenfolge oder grafische Gestaltung</li><li>– perspektivische Zeichnung u. a.</li></ul>

<b>Inhalte</b>	<b>Hinweise</b>
Die Entstehung von Straßenräumen und Städten	<p>Betrachten markanter Beispiele für die geplante und die gewachsene Stadt oder Siedlung z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– mittelalterlicher Stadtkern</li><li>– Renaissanceanlagen</li><li>– Bauhausiedlung</li></ul> <p>Bewusstmachen der Veränderungen von Straßenräumen und Städten unter ökonomischen, funktionalen, ästhetischen u. a. Aspekten</p> <p>Einbeziehung von Aufgaben der Denkmalpflege im Zusammenhang mit Stadtsanierung</p>
Die Ästhetik eines Straßenraumes und einer Stadt	<p>Differenzierte Wahrnehmung von Formen, Farben, Proportionen, Licht, Geräuschen, Bewegung u. a.</p> <p>Praktische Aufgaben zur reflektierenden Betrachtung der Stadtwahrnehmung</p>
Dokumentation der ästhetischen Erfahrungen in der urbanen Architektur	<p>Formulieren der ästhetischen Erfahrungen</p> <p>Reagieren auf ästhetische Erfahrungen (Gestaltungsaufgaben mit Kursen Bildende Kunst, Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation verbinden)</p> <p>Einbeziehen von Werkbeispielen aus dem Erfahrungsfeld "Stadt" in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts</p>