



KUNST AM KATHARINEUM

Fachcurriculum Sekundarstufe I

Orientierungsstufe

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>KUNST- UND WERKBETRACHTUNG kennen lernen und anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Werkbetrachtung (intuitiv-experimenteller und bewusster Umgang mit eigenen und fremden Gestaltungsergebnissen und Werken aus der aktuellen und historischen Kunst) • Grundlagen der Fachbegrifflichkeiten (z.B. Format, Bildelement, Farbkontraste) • bildnerischen Mitteln und Mitteilungen • der Vielfalt der Darstellungsweisen • Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Übung vor Originalen (Klasse 5) Künstlerbiografien am Beispiel Lübecker Künstler (Klasse 6) • fächerverbindender Unterricht zum Thema "Kloster" (Klasse 6) 	<p>Bildbetrachtung Erarbeitung von Deutungs-ansätzen</p> <p>Darstellungen von Kindern: Else Wex-Cleemann: Kinderbildnis</p> <p>Paula Modersohn- Becker: Mädchenakt</p> <p>Edvard Munch: Die Söhne des Dr. Max Linde, Knabe mit roter Jacke</p>	<p>Einführung in die künstlerische Arbeit sicherer Umgang mit Fachtermini</p> <p>Digitale Präsentationsform en wie Mindmap oder digitale Tabellen.</p> <p>Digitale Erschließung von Bildwerken der Kunstgeschichte.</p> <p>Übung: Verhalten in einem Museum</p>	<p>Basiswissen Erweiterungs-wissen Wahlwissen Einzel- und Gruppenberatung Zusätzliche Anforderungen im zeitlichem Rahmen gemeinsame Korrektur Einzelkorrektur wechelseitige Korrektur vertiefende Zusatzaufgaben</p>	<p>praktische Ergebnisse Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.) Beobachtungs- bögen Selbstbeob- achtungsbogen Verbalisierung individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern Ergebnis- präsentation, Ausstellung</p>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
ZEICHNUNG / MALEREI / COLLAGE kennen lernen und anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen grafischer und malerischer Gestaltungsmittel • unterschiedlichen Zeichentechniken • grundlegenden raumdarstellenden Mittel • Werkzeugen und Materialien • Collagetechniken 	beobachten beschreiben untersuchen auswerten entwerfen zeichnen präsentieren reflektieren überarbeiten	Bildbetrachtung kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung, Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung eines Ergebnisses Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse) Reflexion eigener und fremder Arbeiten	Basiswissen Erweiterungs-wissen Wahlwissen Einzel- und Gruppen-beratung Zusätzliche Anforderungen im zeitlichem Rahmen gemeinsame Korrektur Einzelkorrektur wechselseitige Korrektur vertiefende Zusatzaufgaben	praktische Ergebnisse Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.) Beobachtungs- bögen Selbstbeob- achtungsbogen Verbalisierung individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern Ergebnis- präsentation, Ausstellung

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differen- zierung	Überprüfung
<p>PLASTIK/OBJEKT/OBJEKTDISIGN kennen lernen oder anwenden von Werkzeugen und Materialien (z.B. Ton, Pappmaché) Grundlagen plastischen Gestaltens (plastische Grundformen, Oberfläche, Material etc.) Plastizität, Oberfläche und Material Planung und Ausführung dreidimensionaler Gestaltungsaufgaben Werken der Plastik</p>	<p>Werkbetrachtung Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen gezieltes Einsetzen plastischer Formen und unterschiedlicher Werkstoffe materialgerechtes Arbeiten die Wirkung von Plastik im Raum erfahren und beschreiben herstellen von Modellen aus unterschiedlichen Materialien beurteilen von Gegenständen in Gestalt und Wirkung</p> <p>Digitale Erschließung von Arbeitsmaterialien: Ilais, Schoolapps und Nextcloud.</p> <p>Sinnvolle Integration digitaler Portale in den Kunstunterricht.</p>	<p>haptische Erfahrungen durch Übungen</p> <p>Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren</p> <p>Werkbetrachtung Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren</p> <p>Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln</p> <p>Erarbeitung eines Ergebnisses</p> <p>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</p> <p>Überarbeitung des eigenen Ergebnisses Digitale Erschließung von Bildwerken.</p>	<p>s.o.</p>	<p>s.o.</p>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differen- zierung	Über- prüfung
WOHNUNG/ARCHITEKTUR/GEBAUTE UMWELT kennen lernen und anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen architektonischen Gestaltens • eigener Planung in Bezug auf vorgegebene funktionale Bedingungen 	architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen, Raumbezüge exemplarisch kennen lernen Pläne für Fassaden oder Innenräume entwerfen Beispiele aus der Stadt wahrnehmen, beurteilen, Alternativen entwickeln	Werkbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten	s.o.	s.o.
GRAFIKDESIGN/DRUCK/FOTOGRAFIE kennen lernen und anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • einfachen Drucktechniken (z.B. Stempel, Monotypie, Materialdruck, Klatschdruck etc.) • typografischen Gestaltungsmöglichkeiten (Layout, Schrifttypen usw.) fächerverbindender Unterricht zum Thema Lochkamera (Klasse 6)	planvolles Arbeiten Entwurf und Überarbeitung gezielte Reflexion von Zwischenergebnissen	Bildbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Einführung in ein Bildbearbeitungsprogramm . Anwendung von Stopmotion. Digitale Filmbearbeitung	s.o.	s.o.
BEWEGTE BILDER – FILM/VIDEO/COMPUTER kennen lernen und anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • optischen Spielereien (z.B. Daumenkino, Wunderscheibe) • einfachen filmischen Gestaltungsmitteln und deren Wirkung [analog und digital] 	angewandte Verfahren kennen lernen und praktisch analog und digital nachvollziehen	technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden Methoden kennen lernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen	s.o.	s.o.
SPIEL/BEWEGUNG/AKTION bewusste Wahrnehmung von Mimik und Gestik in Wirkung und Ausdruck schulen	Beziehungen zwischen Figuren in vorgegebenem Handlungs- und Zeitablauf entwickeln,	spielerische Entwicklung gezielter Abläufe themenbezogene Reflexion und Korrektur	s.o.	s.o.

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>KUNST- UND WERKBETRACHTUNG kennen lernen und anwenden von Grundlagen der Werkbetrachtung Fachbegriffen geleiteter Analyse und Deutung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Ein Gang durch die Kunstgeschichte • fächerverbindender Unterricht zum Thema "Werbung" (optional) 	<p>Bildbetrachtung Erarbeitung von Deutungsansätzen</p> <p>Überblicksführung + Vertiefung ausgewählter Epochen</p>	<p>Einführung in die künstlerische Arbeit gezielte Anwendung von Fachtermini Einstieg in Bildzugänge</p> <p>Digitale Bearbeitung eines Kunstwerkes als Mittel zur formalen Erschließung.</p>	<p>Basiswissen Erweiterungs-wissen Wahlwissen Einzel- und Gruppenberatung Zusätzliche Anforderungen im zeitlichem Rahmen gemeinsame Korrektur Einzelkorrektur wechselseitige Korrektur vertiefende Zusatzaufgaben</p>	<p>praktische Ergebnisse Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.) Beobachtungsbögen Selbstbeobachtungsbogen Verbalisierung individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern Ergebnispräsentation, Ausstellung</p>
<p>ZEICHNUNG / MALEREI /COLLAGE kennen lernen und anwenden von Grundlagen grafischer und malerischer Gestaltungsmittel verschiedenen Zeichentechniken Parallel- und Fluchtpunktperspektive Werkzeugen und Materialien Collagetechniken</p>	<p>beobachten beschreiben untersuchen auswerten entwerfen zeichnen präsentieren reflektieren überarbeiten</p>	<p>Bildbetrachtung kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung, Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung eines Ergebnisses Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse) Reflexion eigener und fremder Arbeiten</p>		

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differen- zierung	Über- prüfung
<p>PLASTIK/OBJEKT/OBJEKTDESIGN kennen lernen und anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werkzeugen und Materialien • Grundlagen plastischen Gestaltens • Planung und Ausführung dreidimensionaler Gestaltungsaufgaben • Grundbegriffen der Plastik 	<p>Werkbetrachtung Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen gezieltes Einsetzen plastischer Formen und unterschiedlicher Werkstoffe materialgerechtes Arbeiten die Wirkung von Plastik im Raum erfahren und beschreiben herstellen von Modellen aus unterschiedlichen Materialien beurteilen von Gegenständen in Gestalt und Wirkung</p>	<p>haptische Erfahrungen durch Übungen Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren Werkbetrachtung Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln Erarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Überarbeitung des eigenen Ergebnisses Kompositionsanalyse eines Bildhauerwerkes mittels digitaler Präsentationsformen:</p>	<p>s.o.</p>	<p>s.o.</p>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
WOHNUNG/ARCHITEKTUR/GEBAUTE UMWELT kennen lernen und anwenden von Grundlagen der Architektur Grundrisszeichnungen Einblicken in die Stilgeschichte <ul style="list-style-type: none"> • Besuch im Behnhaus Drägerhaus Architektur – das Leben im Bürgerhaus 	architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen, Raumbezüge exemplarisch kennen lernen Pläne für Fassaden oder Innenräume entwerfen Beispiele aus der Stadt wahrnehmen, beurteilen, Alternativen entwickeln	Werkbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Digitale Präsentation von Stilepochen und Gestaltungsmittel mittels digitaler Mittel.	s.o.	s.o.
GRAFIKDESIGN/DRUCK/FOTOGRAFIE kennen lernen und anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • Hoch- und Tiefdruck • Camera Obscura 	planvolles Arbeiten Entwurf und Überarbeitung gezielte Reflexion von Zwischenergebnissen Digitale Erfassung und Analyse eines Bauwerkes mittels Bildbearbeitungsprogramme.	Bildbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten	s.o.	s.o.
BEWEGTE BILDER – FILM/VIDEO/COMPUTER <ul style="list-style-type: none"> • kennen lernen und anwenden von • optischen Spielereien (z.B. Daumenkino, Wunderscheibe) • einfachen filmischen Gestaltungsmittel • Entwicklung von Kurzfilmen 	angewandte Verfahren kennen lernen und praktisch ggf. auch digital nachvollziehen	technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden Methoden kennen lernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen	s.o.	s.o.
SPIEL/BEWEGUNG/AKTION Einführung in Darstellungsmöglichkeiten	Beziehungen zwischen Figuren in vorgegebenem Handlungs- und Zeitablauf entwickeln, erfassen, beschreiben	spielerische Entwicklung gezielter Abläufe themenbezogene Reflexion und	s.o.	s.o.

Jahrgangsstufe 9 und 10

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>KUNST- UND WERKBETRACHTUNG kennen lernen und anwenden von Methoden der Werkbetrachtung Umgang mit Fachbegriffen struktureller Analyse fächerverbindender Unterricht zum Thema "Ovid / Metamorphosen" (optional)</p>	<p>Bildanalyse</p> <p>Digitale Erschließung von Bildwerken durch unterschiedliche Programme</p>	<p>Anwendung der Methoden</p>	<p>Erweiterungswissen Einzel- und Gruppenberatung Zusätzliche Anforderungen im zeitlichem Rahmen</p>	<p>praktische Ergebnisse Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.) Beobachtungsbögen Selbstbeobachtungsbogen</p>
<p>ZEICHNUNG / MALEREI / COLLAGE kennen lernen und anwenden von Übereckperspektive Entwurfstechniken Kreativitätsverfahren Planungsverfahren wie die Darstellung verschiedener Ansichten selbständigem Anwenden von Collagetechniken</p>	<p>beschreiben untersuchen auswerten entwerfen zeichnen präsentieren reflektieren überarbeiten</p>	<p>Bildbetrachtung kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung, Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung eines Ergebnisses Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse) Reflexion eigener und fremder Arbeiten</p>	<p>gemeinsame Korrektur Einzelkorrektur wechselseitige Korrektur vertiefende Zusatzaufgaben</p>	<p>Verbalisierung individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern Ergebnispräsentation, Ausstellung</p>

INHALTE	Themen am außerschulischen Lernort	Kompetenzen	Differenzierung	Überprüfung
<p>In den Jahrgangsstufen 9 und 10 sind folgende Themen verbindlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darstellung von Räumlichkeit nach den Gesetzen der Zentralperspektive. • Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Innenräume/Stadtansichten (IK.9) • Darstellung eines Landschaftsgefüges nach den Gesetzen der räumlichen Tiefenwirkung. • Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Landschaftsmalerei (IK.9) • Erfassen menschlicher Proportionen und Körpermaße. • Darstellung unterschiedlicher Körperhaltungen. • Besuch im Behnhaus Drägerhaus: Darstellungen des Menschen im Wandel der Zeit (IK.10) 	<p>Hermann Linde: Lübecker Stadtgarten, Gotthardt Kuehl: div. Werke</p> <p>Maria Slavona: Landschaft an der Oise</p> <p>Von Johann Friedrich Overbeck bis Albert Aereboe</p>	<p>beschreiben untersuchen auswerten entwerfen zeichnen präsentieren reflektieren überarbeiten</p>	<p>Erweiterungswissen Einzel- und Gruppenberatung Zusätzliche Anforderungen im zeitlichem Rahmen gemeinsame Korrektur Einzelkorrektur wechselseitige Korrektur vertiefende Zusatzaufgaben</p>	<p>praktische Ergebnisse Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.) Beobachtungsbögen Selbstbeobachtungsbogen Verbalisierung individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern Ergebnispräsentation, Ausstellung</p>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differen- zierung	Über- prüfung
<p> PLASTIK/OBJEKT/OBJEKTDISIGN kennen lernen und anwenden von sachgerechter Umgang mit Material und Werkzeug Grundlagen plastischen Gestaltens Planung und Ausführung komplexer plastischer Vorhaben Werkanalyse und -deutung Besuch im Behnhaus: Plastiken (10 Kl.) </p>	<p> Werkbetrachtung Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen gezieltes Einsetzen plastischer Formen und unterschiedlicher Werkstoffe materialgerechtes Arbeiten die Wirkung von Plastik im Raum erkennen und beschreiben Hans Schwegerle: Hermes Gerhard Marcks: Brigitte Wilhelm Lehmbruck: Stehende weibl. Figur u.a. Herstellung von Modellen aus unterschiedlichen Materialien </p>	<p> haptische Erfahrungen durch Übungen Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren Werkbetrachtung Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln Erarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten Überarbeitung des eigenen Ergebnisses Erschließen der Wirkung und Struktur einer Plastik durch digitale Arbeitsverfahren. </p>	<p>s.o.</p>	<p>s.o.</p>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
WOHNUNG/ARCHITEKTUR/GEBAUTE UMWELT kennen lernen und anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • Grundbegriffen der Architektur • Ausführung eigener Gestaltungsvorhaben in Zeichnung und Modell 	architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen, Raumbezüge exemplarisch kennen lernen Pläne für Fassaden oder Innenräume zeichnen Beispiele aus der Stadt wahrnehmen, beurteilen, Alternativen entwickeln Digitale Erschließung und Planung eines Bauwerkes durch Bildbearbeitungsprogrammen und Lernprogramme.	Werkbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten	s.o.	s.o.
GRAFIKDESIGN/DRUCK/FOTOGRAFIE kennen lernen und anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • Hoch- und Tiefdruck sowie experimentelle Verfahren • Grundlagen des Grafikdesigns (analog und digital) • Grundbegriffen der Fotografie (analog und digital) 	planvolles Arbeiten Entwurf und Überarbeitung gezielte Reflexion von Zwischenergebnissen Digitale Gestaltung eines Plakates. Digitale Bildbearbeitung	Bildbetrachtung Anregung durch andere Impulse Experiment, praktische Übung (analog und digital) Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses Reflexion eigener und fremder Arbeiten	s.o.	s.o.
BEWEGTE BILDER – FILM/VIDEO/COMPUTER kennen lernen und anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Filmschnitts (analog und digital) 	Verfahren kennen lernen und praktisch nachvollziehen	technische Kenntnisse erwerben (analog und digital), Gestaltungsmittel erproben und anwenden Methoden kennen lernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen	s.o.	s.o.
SPIEL/BEWEGUNG/AKTION kennen lernen und anwenden von	Beziehungen zwischen Figuren in vorgegebenem Handlungs- und Zeitablauf entwickeln, erfassen	spielerische Entwicklung gezielter Abläufe	s.o.	s.o.