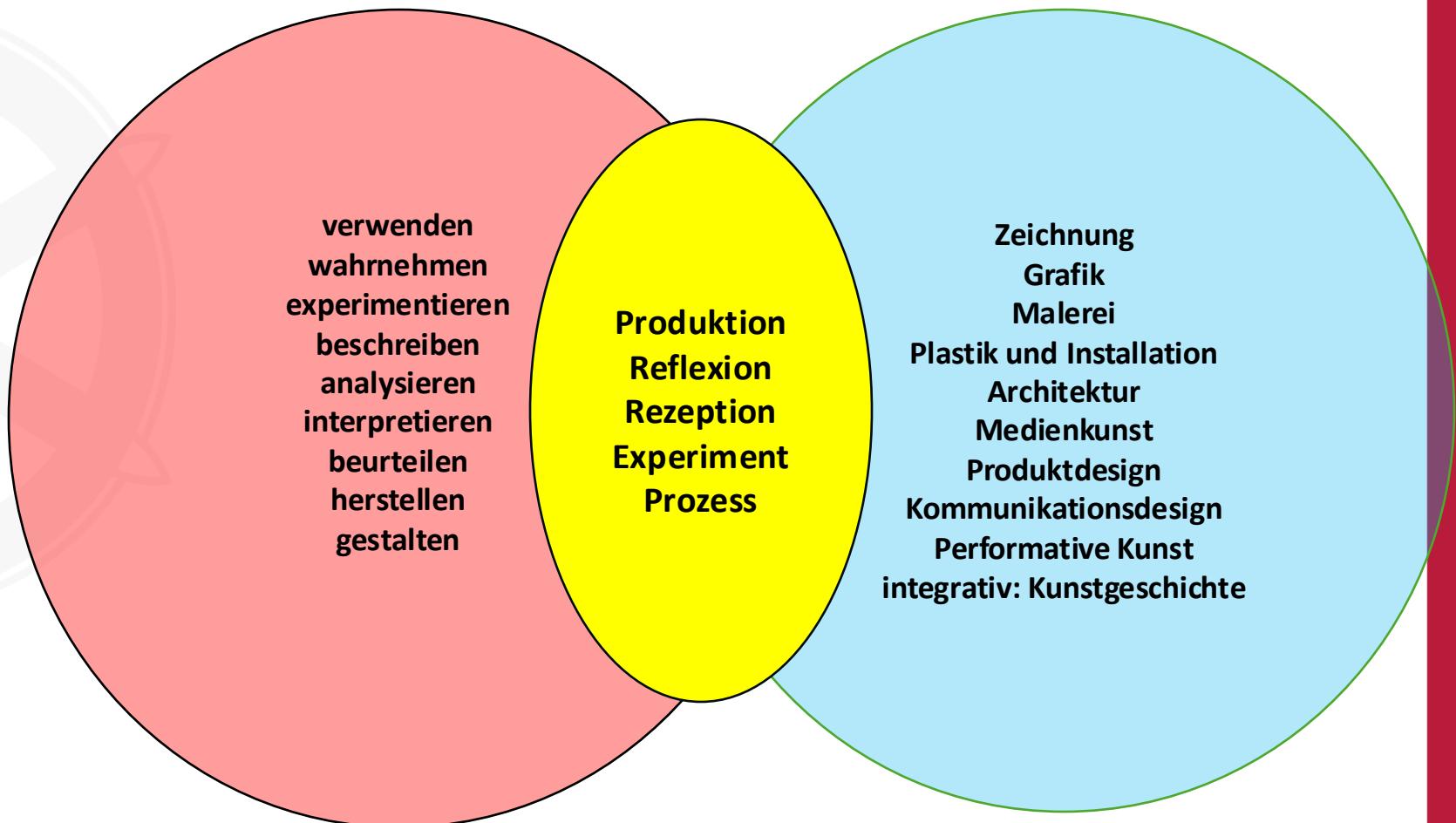


KUNST AM KATHARINEUM
Fachcurriculum Sekundarstufe II

ÜBERBLICK



Leitgedanken

- Im Kunstunterricht werden Sach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz der Schülerinnen und Schüler in einzigartiger Weise in einem ganzheitlichen Sinne ausgebildet. Die hier geforderte und geförderte Kreativität und Gestaltungskraft erfordert ein neben Entwurf und Konzeptentwicklung vor allem einen sinnlich haptischen und praktisch gestaltenden Zugriff, der Schülerinnen in Zeiten zunehmender Digitalisierung immer schwerer fällt.
- Der Kunstunterricht soll unseren Oberstufenschülerinnen und –schülern eine methodisch unterschiedlich gewichtete Spannweite vom theoretischen Erschließen bis hin zur praktischen Umsetzung mit verschiedensten Techniken und Verfahren vermitteln.
- Muße, Zeit und Freiheit im Denken sind Voraussetzung für das Entwickeln von Ideen, das Entwerfen, das Reflektieren und Überarbeiten und schließlich die gestalterische Umsetzung. Die hierbei erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Konzeptentwicklung und im gestalterischen Prozess – alleine oder gemeinsam mit anderen – sind übertragbar auf alle Lebens- und Lernbereiche. Hier leisten wir einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und Stärkung, der aktiv auch für eine optimale Rhythmisierung von Lernzeiten genutzt werden sollte.
- Dieses schulinterne Fachcurriculum zeigt nun die Unterrichtsinhalte und die von den Schülern zu erwerbenden Kompetenzen. Die konkrete Auswahl liegt in der Hand der Fachlehrkraft.

-
- Die Gestaltung des Fachcurriculum ist in jeder Hinsicht abwechslungsreich und als nicht statisch zu lesen. Es bietet auf vielfältige Weise Raum für den fächerübergreifenden Unterricht und eine individuelle Ausrichtung an der Lerngruppe.
 - Bevor die Schülerinnen und Schüler in den Gestaltungsprozess einsteigen, werden jeweils gemeinsam für sie überschaubare Bewertungskriterien festgelegt. Der Erwerb der Kompetenzen ist während des Gestaltungsprozesses und mit dessen Abschluss somit überprüfbar.
 - Differenzierung wird beispielsweise durch individuelle Förderung oder die Vertiefung durch Referate, Rechercheangebote, Präsentationen oder weiterführende Angebote geleistet.
 - Der Einführungsjahrgang (E) soll als Grundlehre verstanden werden.
 - Die Qualifikationsphase (Q1+2) dient der Vertiefung und Ausdifferenzierung der Anwendung sowie der Ausrichtung an projektartigem Arbeiten.
 - Fächerübergreifendes und fächerverbindendes Lernen ist mit allen Fächern gewünscht.
 - Die Materialien in unseren Fachräumen und die von uns laufend aktualisierten Lehrwerke stehen dem Lernprozess zur Verfügung.
 - Dieses Curriculum als Ganzes und in seinen Teilen wird im Rahmen der halbjährlichen Fachkonferenzen im Fachkollegium evaluiert weiterentwickelt.

Kunsttheorie in der Oberstufe

INHALTE UND THEMEN	KOMPETENZEN	METHODEN, AUFGABEN UND MEDIEN	DIFFERENZIERUNG	LEISTUNGSNACHWEISE
<p>Beschreibung, Analyse und Interpretation kennenzulernen und anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methoden der Werkbetrachtung • Formale Analyse • Ikonografische Analyse • Ikonologische Bildbetrachtung • Unterschiedliche Ansätze der Bildinterpretation: Historischer und biografischer sowie quellengestützter Ansatz • Praktische Bildanalyse durch Skizzen • Sicherer Umgang mit Fachterminologie • themenbezogener kunsthistorischer Überblick • Kritische Auseinandersetzung mit dem Kunstbegriff/ Funktionen von Kunst 	<ul style="list-style-type: none"> • Werkbeschreibung, -analyse und -interpretation • Rezeption, Produktion, Reflexion: (Basisqualifikationen: beschreiben, analysieren, interpretieren, vergleichen, beurteilen etc.) • Erschließung eines Bildwerkes durch Einbezug digitaler Techniken. • Einführung des Bildbearbeitungsprogrammes Gimp zur Vermittlung der formalen Bildanalyse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Werkbetrachtung • Kennen und anwenden unterschiedlicher Interpretationsmethoden • Kompositionsskizzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefungswissen • Zusatzaufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> • schriftliche Ausarbeitungen • gemeinsame Korrektur • wechselseitige Korrektur

Kunstpraxis in der Oberstufe

INHALTE UND THEMEN	KOMPETENZEN	METHODEN, AUFGABEN UND MEDIEN	DIFFERENZIERUNG	LEISTUNGSNACHWEISE
<p>Herstellung, Gestaltung, Verwendung, Wahrnehmung, Beurteilung</p> <p>Kennen lernen und anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwurfstechniken • Kreativitätsverfahren • Planungsverfahren wie die Darstellung verschiedener Ansichten (Perspektive, Architektur) • Sachzeichnung, figürliches Zeichnen etc. • kritisches Bewusstsein und Verantwortung 	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben • untersuchen • auswerten • entwerfen • zeichnen • präsentieren • reflektieren • überarbeiten • herstellen, gestalten, verwenden, wahrnehmen, beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> • kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung, Anregung durch andere Impulse • Experiment, praktische Übung • Erarbeitung eines Ergebnisses • Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse) • Reflexion eigener und fremder Arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefungswissen • Zusatzaufgaben • Einzel- und Gruppenberatung • gemeinsame und/ oder wechselseitige Korrektur • Einzelkorrektur 	<ul style="list-style-type: none"> • praktische Ergebnisse • Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.) • Beobachtungsbögen • Selbstbeobachtungsbögen • Verbalisierung • individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur • Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern • Ergebnispräsentation, Ausstellung

INHALTE UND THEMEN	KOMPETENZEN	METHODEN, AUFGABEN UND MEDIEN	DIFFERENZIERUNG	LEISTUNGSNACHWEISE
Zeichnerisches Anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • grafischen Gestaltungsmitteln (Punkt, Linie, Schraffur, Struktur etc.) • unterschiedlichen Zeichentechniken (Skizze, Entwurf, Sachzeichnung, figürliches Zeichnen) • unterschiedlichen Gestaltungsmodi (Realismus, Naturalismus, Abstraktion, Stilisierung etc.) • Werkzeugen und Materialien • digitale Bildgestaltung • Zeichnerische Dokumentation im Skizzenbuch 	<ul style="list-style-type: none"> • beobachten • beschreiben • untersuchen • auswerten • entwerfen • zeichnen • präsentieren • reflektieren • überarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildbetrachtung • kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung, Anregung durch andere Impulse • Prozesshaftes Arbeiten: Experiment, praktische Übung von analogen und digitale Verfahren • Erarbeitung eines Ergebnisses • Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse) • Reflexion eigener und fremder Arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefungswissen • Zusatzaufgaben • Einzel- und Gruppenberatung • gemeinsame und/ oder wechselseitige Korrektur • Einzelkorrektur 	<ul style="list-style-type: none"> • praktische Ergebnisse • Dokumentation gestalterischer Prozesse im Skizzenbuch, Beobachtungsbögen • Verbalisierung durch Präsentation, Referat • Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern • Ergebnispräsentation, Ausstellung

INHALTE UND THEMEN	KOMPETENZEN	METHODEN, AUFGABEN UND MEDIEN	DIFFERENZIERUNG	LEISTUNGSNACHWEISE
Anwenden von <ul style="list-style-type: none"> • malerischen Gestaltungsmitteln (Farbigkeit, Komposition, Duktus etc.) • verschiedenen Verfahren (lasieren, spachteln etc.) • unterschiedlichen Maltechniken (Acryl, Aquarell, digitale Bildgestaltung etc.) • verschiedenen Bildgattungen • unterschiedlichen Gestaltungsmodi (Realismus, Naturalismus, Abstraktion, Idealisierung etc.) • Werkzeuge und Materialien 	<ul style="list-style-type: none"> • beobachten • beschreiben • untersuchen • auswerten • entwerfen • zeichnen • präsentieren • reflektieren • überarbeiten • deuten • differenzieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildbetrachtung • kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung, Anregung durch andere Impulse • Prozesshaftes Arbeiten: Experiment, praktische Übung (analog und digital) • Erarbeitung eines Ergebnisses • Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse) • Reflexion eigener und fremder Arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefungswissen • Zusatzaufgaben • Einzel- und Gruppenberatung • gemeinsame und/ oder wechselseitige Korrektur • Einzelkorrektur 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Skizzenbuch • Klausur

INHALTE UND THEMEN	KOMPETENZEN	METHODEN, AUFGABEN UND MEDIEN	DIFFERENZIERUNG	LEISTUNGSNACHWEISE
<p>Kennenlernen und Anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoch- und Tiefdruck sowie experimentelle und prozesshafte (Collegetechniken, Crossover etc.) • unterschiedliche Gestaltungsmodi (Realismus, Abstraktion, Stilisierung etc.) • Grundlagen des Grafikdesigns (analog und digital) • Layout • Typografie • Kalligrafie • Plakatkunst 	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben • analysieren • interpretieren • herstellen • gestalten • verwenden • wahrnehmen • beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildbetrachtung • Anregung durch andere Impulse • Prozesshaftes Arbeiten: Experiment, praktische Übung Experiment, praktische Übung (analog und digital) • Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses • Reflexion eigener und fremder Arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefungswissen • Zusatzaufgaben • Einzel- und Gruppenberatung • gemeinsame und/ oder wechselseitige Korrektur • Einzelkorrektur 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Skizzenbuch • Klausur

Skulptur, Plastik und Installation

INHALTE UND THEMEN	KOMPETENZEN	METHODEN, AUFGABEN UND MEDIEN	DIFFERENZIERUNG	LEISTUNGSNACHWEISE
<p>Kennenlernen und Anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschied zwischen Plastik und Skulptur <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedlichen Erscheinungsformen (Montage, Landart, etc.) • sachgerechter Umgang mit Material (Ton, Holz, Papier, Fundstücke) und Werkzeug • Grundlagen dreidimensionales Gestaltens (Plastik, Skulptur, Objekt, Installation, Environment, kinetische Objekte) • Planung und Ausführung komplexer plastischer Vorhaben (auch digital) • Werkanalyse und -deutung 	<ul style="list-style-type: none"> • Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen • materialgerechtes Arbeiten • die Wirkung von Plastik im Raum erkennen und beschreiben • produzieren, rezipieren und reflektieren. • beschreiben • analysieren • interpretieren • experimentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • haptische Erfahrungen durch Übungen • Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren • Experiment, praktische Übung (analog und digital) • Werkbetrachtung • Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren • Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln • Erarbeitung eines Ergebnisses • Reflexion eigener und fremder Arbeiten • Überarbeitung des eigenen Ergebnisses • Einsatz von analogen und digitalen Medien zur Analyse und Präsentation von Plastiken und Skulpturen. • gezieltes Einsetzen plastischer Formen und unterschiedlicher Werkstoffe • Untersuchung der gestalterischen Mittel 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefungswissen • Zusatzaufgaben • Einzel- und Gruppenberatung • gemeinsame und/ oder wechselseitige Korrektur • Einzelkorrektur 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Skizzenbuch • Klausur

INHALTE UND THEMEN	KOMPETENZEN	METHODEN, AUFGABEN UND MEDIEN	DIFFERENZIERUNG	LEISTUNGSNACHWEISE
<p>Kennenlernen und Anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundbegriffen der Architektur (Sakral- und Profanbauten, Bautypen, Stile, Funktionen, Kulturen) • Verschiedenen Konstruktionen und Materialien (Stahlbau, Fachwerk, Zeltkonstruktionen etc.) • Denkmälern und Denkmalschutz • Fragen der Ökologie, Nachhaltigkeit, Mobilität, Individualität, Verantwortung • Entwurfs- und Planungsprozessen und Methoden zu deren Dokumentation • Ausführung eigener Gestaltungsvorhaben in Zeichnung und Modell (analog und digital) • kritische Reflektion und Verantwortung 	<ul style="list-style-type: none"> • wahrnehmen • beschreiben • analysieren • reflektieren • interpretieren • beurteilen • herstellen • gestalten • verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Werkbetrachtung • Experimente, praktische Übungen (analog und digital) • Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses • Reflexion eigener und fremder Arbeiten • Architekturanalyse • Planung eines Bauwerks • Optional: Modellbau, Fassadenbau, Fassadenornamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefungswissen • Zusatzaufgaben • Einzel- und Gruppenberatung • gemeinsame und/ oder wechselseitige Korrektur • Einzelkorrektur 	<ul style="list-style-type: none"> • praktische Ergebnisse • Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.) • Skizzenbuch • Selbstbeobachtungsbogen • Verbalisierung • individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur • Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse Ergebnispräsentation, Ausstellung • Klausur

INHALTE UND THEMEN	KOMPETENZEN	METHODEN, AUFGABEN UND MEDIEN	DIFFERENZIERUNG	LEISTUNGSNACHWEISE
<p>Themenfelder von Design. kennen lernen und anwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produktdesign, Industriedesign an Alltagsgegenständen (analog und digital) • Funktionen und Bewertungsebenen von Design • Entwurfstechniken • Arbeitsschritte des Herstellungsprozesses • Marktanalyse, Scribble, Reinzeichnung, Prototyp • Grenzen zwischen Design und Kunst 		<ul style="list-style-type: none"> • Inhalte und Verfahren kennen lernen und praktisch nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden • analog und digital Methoden kennen lernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen • Mit unterschiedlichen Materialien experimentieren. • Prozesshaftes Entwickeln von sinnvollen Designlösungen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefungswissen • Zusatzaufgaben • Einzel- und Gruppenberatung • gemeinsame und/ oder wechselseitige Korrektur • Einzelkorrektur <ul style="list-style-type: none"> • praktische Produkte als Ergebnisse von Planungsprozessen. • Dokumentation gestalterischer Prozesse (Design-Entwürfe, Fotos etc.) • Beobachtungsbögen • Selbstbeobachtungsbogen • Verbalisierung • individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur
<p>Kommunikationsdesign kennen lernen und anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inhaltlich wie künstlerisch kritisch beurteilender Auseinandersetzung mit Plakat, Werbung, Markendesign, Public Relation und Corporate Identity und den politischen, wirtschaftlichen und/oder ökonomischen Kontexten • Fotografie als gestalterisches Mittel (analog und digital) • Printmedien (Flyer, Cover, Zeitung etc.) • Grundlagen der Typografie, Textgestaltung und des Layouts (analog und digital) • Experiment mit Bild, Text und Layout in neuen Medien (analog und digital) • kritisches Bewusstsein und Verantwortung in Bezug auf aktuelle Medien (Werbung, Dokumentarfilm, Trailer, social Networks) (analog und digital) 		<ul style="list-style-type: none"> • Inhalte und Verfahren kennen lernen und praktisch nachvollziehen • Analysieren • Interpretieren • Beurteilen • Herstellen • Gestalten • Verwenden/wieder-verwenden • Wahrnehmen • Beschreiben • Reflektieren • Vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> • technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern • Ergebnispräsentation, Ausstellung • Skizzenbuch • Klausur

INHALTE UND THEMEN	KOMPETENZEN	METHODEN, AUFGABEN UND MEDIEN	DIFFEREN-ZIERUNG	LEISTUNGSNACHWEISE
<p>Medienkunst</p> <p>kennen lernen und anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedenen Medien (Fotografie, Film, Animation etc.) • Geschichte und Grundlagen der Fotografie • Technische Grundlagen der Fotografie • Grundlagen des Filmschnitts • Experiment mit analogen und digitalen Medien • Pressefotografie • unterschiedlichen Wirklichkeitsbezügen (Dokumentation, Illusion, Simulation und Propaganda, etc.) • Fotografische Manipulation • kritisches Bewusstsein und Verantwortung 	<ul style="list-style-type: none"> • Verfahren kennenlernen und praktisch nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden • Methoden kennen lernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefungswissen • Zusatzaufgaben • Einzel- und Gruppenberatung • gemeinsame und/ oder wechselseitige Korrektur • Einzelkorrektur 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Skizzenbuch • Klausur
<p>Performativ Kunst</p> <p>kennen lernen und anwenden von</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeit, Raum, Körper, Ort, Interaktion, Zufall als Grundelemente • Unterschiedliche Ausdrucksformen (Intervention, mit und ohne fixiertes Handlungsprinzip) • intermedialen Kunststrategien und Handlungsfelder (kulturell, sozial, rituell etc.) • Inszenierung / Performance • fächerübergreifende Projekte • kritisches Bewusstsein und Verantwortung 	<ul style="list-style-type: none"> • Beziehungen zwischen Figuren in vorgegebenem Handlungs- und Zeitablauf entwickeln, erfassen, beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • spielerische Entwicklung gezielter Abläufe • themenbezogene Reflexion und Korrektur 		