

Kunst 1. Klasse Mittelschule

Kompetenzziele: Die Schülerin, der Schüler kann

- visuelle Botschaften von Kunstwerken und Medien lesen, beschreiben und deuten
- Kunstwerke als Ausdruck eines Zeitgeistes verstehen und sie mit gesellschaftlichen Veränderungen in Zusammenhang setzen
- Kunstwerken und Kulturgütern Wertschätzung entgegenbringen und die Wichtigkeit ihrer Erhaltung und Pflege begründen
- beim künstlerischen Gestalten unterschiedliche Techniken, Materialien und Medien verwenden, planvoll vorgehen und aussagekräftige Gestaltungselemente einsetzen

	Fertigkeiten und Fähigkeiten	Kenntnisse	Kompetenzen	Teilkompetenzen mit <i>methodisch- didaktischen Hinweisen</i>	Mögliche Inhalte	Querverweise
Visuelle Botschaften erfassen	Visuelle Botschaften in Kunst und Werbung lesen und interpretieren	Visuelle Sprache, ihre Codes und Gesetzmäßigkeiten	1,2	Grundlegende Bildelemente aus dem Bereich der Kunst und Medien erkennen, bewerten und einordnen <i>Über Wirkungskraft von Farbe, Form, Inhalt bei Kunstwerken, in Werbung, bei Fotos sprechen</i> <i>Aussagekraft bestimmter Gesetzmäßigkeiten vergleichen, deren Bedeutung in den Medien, bei der Werbung untersuchen</i> Farben mit allen Sinnen erleben	FARBENLEHRE Wirkung der Farben Farbenmischung mit den Hauptfarben Komplementärkontrast Symbolkraft der Farben Ausdruckskraft der Farben	
	Über Merkmale von Kunst- und Kulturschätzen aus verschiedenen Epochen nachdenken und sprechen	Ausgewählte Kunst- und Kulturschätze	2,3,4	Ausgewählte Werke aus der Kunstgeschichte betrachten und besprechen Höhlenmalerei <i>Ägyptische, Griechische, römische Stilmerkmale</i> <i>Durch Anordnungen von geometrischen Figuren und Mustern einen Dekor für Vasen oder Teller entwerfen</i>	Höhlenmalerei Malerische Zeitreise nach Ägypten, Griechenland oder Rom Griechische Vasenmalerei Betrachtung moderner Bilder(Klee, Kandinsky, Expressionisten)	
Gestalten	Formen, Flächen und Körper nach grafischen und malerischen Grundsätzen gestalten	Grafische und malerische Gestaltungselemente, Regeln und Techniken	4	Mit verschiedenen malerischen und grafischen Techniken experimentieren <i>Farbaufräge</i> <i>Grafische Struktur, Schraffur</i>	Federzeichnung, Temperamalerei, Aquarell, Bleistiftzeichnung, Mischtechnik, Kratztechnik, Einfache Drucktechniken	
	Flächen, Körper und Räume perspektivisch darstellen	Zwei- und dreidimensionale Darstellung, Perspektive	4	Illusion von Raum und Tiefe mit eingelernten Methoden darstellen <i>Selbst eine Landschaft entwerfen nach den Gesetzmäßigkeiten der Farbperspektive</i>	Farbperspektive, Darstellung einer Fantasie-Landschaft, Raumgestaltung,	
	Wirklichkeit und innere Bilder eigenständig durch entsprechende Ausdrucksformen darstellen	Farbgebung, Kompositionsregeln, Ausdrucksformen für expressives Gestalten	4	Inneres Erleben mit passenden malerischen, grafischen oder plastischen Techniken ausdrücken <i>Bildausschnitt einkleben und eigenständig weitergestalten</i>	Frottage, Ölkreiden, Reizbildcollage, Arbeiten aus Papier	
	Botschaften mit unterschiedlichen Techniken und Materialien ins Bildhafte umsetzen	Künstlerische Techniken	4	Eigene Vorstellungen und Betrachtetes bildhaft umsetzen <i>Bilddiktat nach Anweisungen der Lehrperson anfertigen</i> <i>Mit Punkt und Linie Motive gestalten und unterschiedliche Bildwirkungen erzielen</i>	Insekten, Tiere zeichnen, Fantasiebilder malen, abstrakte Bildkompositionen, geometrische Bildkompositionen, Bilddiktat,	
	Mit audiovisuellen und multimedialen Elementen experimentieren	Audiovisuelle und multimediale Ausdrucksformen	1,4	Einige Möglichkeiten der künstlerischen Nutzung aus dem audiovisuellen und multimedialen Bereich kennen <i>Merkmale der Comiczeichnungen kennen lernen und anwenden; selbst eine Comicfigur entwerfen</i>	Comics	

Kunst 2. Klasse Mittelschule

Kompetenzziele: Die Schülerin, der Schüler kann

- visuelle Botschaften von Kunstwerken und Medien lesen, beschreiben und deuten
- Kunstwerke als Ausdruck eines Zeitgeistes verstehen und sie mit gesellschaftlichen Veränderungen in Zusammenhang setzen
- Kunstwerken und Kulturgütern Wertschätzung entgegenbringen und die Wichtigkeit ihrer Erhaltung und Pflege begründen
- beim künstlerischen Gestalten unterschiedliche Techniken, Materialien und Medien verwenden, planvoll vorgehen und aussagekräftige Gestaltungselemente einsetzen

	Fertigkeiten und Fähigkeiten	Kenntnisse	Kompetenzen	Teilkompetenzen mit <i>methodisch- didaktischen Hinweisen</i>	Mögliche Inhalte	Querverweise
Visuelle Botschaften erfassen	Visuelle Botschaften in Kunst und Werbung lesen und interpretieren	Visuelle Sprache, ihre Codes und Gesetzmäßigkeiten	1,2	Merkmale der eigenen Umwelt mit Werken aus dem Bereich der Kunst und Medien vergleichen und ihre Wirkung überprüfen	Graffiti ,Collagen, Malerei, Bühnenbilder. Gestalten von kleinen Bühnen in denen Szenen dargestellt werden	
	Über Merkmale von Kunst- und Kulturschätzen aus verschiedenen Epochen nachdenken und sprechen	Ausgewählte Kunst- und Kulturschätze	2,3	Exemplarische Werke aus der Kunstgeschichte erkennen und einordnen	Gotische Stilmerkmale Renaissance Stilmerkmale Barock Stilmerkmale Architekturelemente verschiedener Epochen zeichnen, oder aus Papier nachbauen	
Gestalten	Formen, Flächen und Körper nach grafischen und malerischen Grundsätzen gestalten	Grafische und malerische Gestaltungselemente, Regeln und Techniken	4	Eingelernte malerische und grafische Techniken mit einer geeigneten Arbeitsmethode umsetzen <i>Grafische Strukturen Collage</i>	Dreidimensionale Darstellung, Bleistiftzeichnung, Schattieren, plastisches arbeiten mit Papier, Federzeichnungen Fantasiegestalten und Fabelwesen zeichnen, Collage	
	Flächen, Körper und Räume perspektivisch darstellen	Zwei- und dreidimensionale Darstellung, Perspektive	4	Flächen, Körper und Räume darstellen und diese kreativ gestalten <i>Parallelperspektive</i>	Räume entwerfen, fantasievolle Raumgestaltung Bühnenbildentwürfe	
	Wirklichkeit und innere Bilder eigenständig durch entsprechende Ausdrucksformen darstellen	Farbgebung, Kompositionsregeln, Ausdrucksformen für expressives Gestalten	4	Mit malerischen, grafischen oder plastischen Techniken kreativ und fantasievoll umgehen	Abklatschtechnik Drucktechniken Plastische Darstellung mit Farben	
	Botschaften mit unterschiedlichen Techniken und Materialien ins Bildhafte umsetzen	Künstlerische Techniken	4	Mit den erlernten Techniken eigene Eindrücke, Vorstellungen und Ideen umsetzen	Tierdarstellungen Portrait Selbstporträt	
	Mit audiovisuellen und multimedialen Elementen experimentieren	Audiovisuelle und multimediale Ausdrucksformen	1	Audiovisuelle und multimediale Mittel zur Ideen- und Gestaltungsfindung, Werkschau und Bildbetrachtung nutzen	Einfache Arbeiten mit Fotobearbeitungsprogrammen Entwürfe für Plakate am Computer	

Kunst 3. Klasse Mittelschule

Kompetenzziele: Die Schülerin, der Schüler kann

- visuelle Botschaften von Kunstwerken und Medien lesen, beschreiben und deuten
- Kunstwerke als Ausdruck eines Zeitgeistes verstehen und sie mit gesellschaftlichen Veränderungen in Zusammenhang setzen
- Kunstwerken und Kulturgütern Wertschätzung entgegenbringen und die Wichtigkeit ihrer Erhaltung und Pflege begründen
- beim künstlerischen Gestalten unterschiedliche Techniken, Materialien und Medien verwenden, planvoll vorgehen und aussagekräftige Gestaltungselemente einsetzen

	Fertigkeiten und Fähigkeiten	Kenntnisse	Kompetenzen	Teilkompetenzen mit <i>methodisch- didaktischen Hinweisen</i>	Mögliche Inhalte	Querverweise
Visuelle Botschaften erfassen	Exemplarisch ausgewählte Kunstwerke analysieren	Form und Inhalt, visuelle Kommunikation und Komposition	1,2	Kunstwerke formal, inhaltlich und im Bezug auf ihre Aussage erfassen	Caspar David Friedrich, Vincent van Gogh, Eduard Munch, Picasso	
	Kunst und Kulturgüter mit gesellschaftlichen Veränderungen im Laufe der Zeit in Zusammenhang bringen	Künstlerische, kunsthistorische und denkmalpflegerische Aspekte	2,3	Einige Kunstepochen und –Richtungen und ihre Bedeutung und Wirkung für die damalige und jetzige Zeit kennen lernen	Romantik Impressionismus Expressionismus Kubismus Surrealismus Abstrakte Malerei	
Gestalten	Wirklichkeit, innere Bilder, visuelle Botschaften und Themen durch eigenständig ausgewählte und kombinierte Ausdrucksformen darstellen	Wirkungen und Gesetzmäßigkeiten von Techniken, Darstellungsformen und Gestaltungsmöglichkeiten	4	Eigene Vorstellungen und Wahrnehmungen mit passenden Techniken fantasievoll und kreativ umsetzen	Zentralperspektive Beispiele aus der Kunstgeschichte, Malerische Interpretationen berühmter Porträts, nachahmen verschiedener Malstile und Techniken, abstrakte Malerei	
	Audiovisuelle und multimediale Elemente künstlerisch anwenden	Elemente audiovisueller, multimedialer Ausdrucksformen	4	Mit Bildern aus dem fotografischen, multimedialen und elektronischen Bereich arbeiten <i>Fotos mit Digitalkamera</i>	Bildcollagen am Computer mit verschiedenen Bildbearbeitungsprogrammen erstellen, Porträt und Landschaft mit der Digitalkamera,	
	Ein Kunstobjekt planen, erstellen und den Herstellungsprozess dokumentieren	Planungsphasen	4	Persönliche Einfälle mit den erlernten Techniken planen und umsetzen	Einen Gebrauchsgegenstand entwerfen Planung für eine Wandmalerei	