

Fach:Kunst

Curriculum der Sekundarstufe I

Stufe	Fachspezifische Methodenkompetenzen	Mögliche Themen und fächerübergreifende Bezüge	Lehrgänge und Experimentierfelder	Besondere Beiträge des Faches zum Schulprofil
5	<p>Aneignung von technischen Grundlagen des Malen, Zeichnens, Drucken und Plastizierens, Einführung in Verfahren der experimentellen Bildrezeption und Reflexion</p> <p>Aneignung einer sachbezogenen, konzentrierten Arbeitshaltung</p>	<p>Buchillustration einer Farbkreisgeschichte-</p> <p>Deutsch: Beziehung Bilder /Text</p> <p>Physik: Optik d.Farbe</p> <p>Materialcollagen zum Thema Tier-Biologie: Mimikry,</p> <p>Materialdruck u. „Schlangenknäuel m. Schwarz-Weiß Ornamenten-</p> <p>Mathematik: Geometrie</p>	<p>Malen mit Wasser- und Acrylfarben (Farbkreis, Primär- u. Sekundärfarben)</p> <p>reliefartige Oberflächen durch Zerschneiden u. Aufkleben gestalten</p> <p>grafische Grundelemente durch eine „Druckwerkstatt“ erfahren und ornamentale Strukturen entwickeln und anwenden</p>	<p>Teilnahme an außerschulischen Wettbewerben, Präsentation der Schülerarbeiten am Tag der offenen Tür, Elternsprechtag, Schulfesten</p> <p>Besuch des Emil Schuhmacher Museums</p>

6	<p>Vertiefung malerischer u. zeichnerischer Kompetenzen und Aneignung grundlegender Fertigkeiten in einfachen Drucktechniken, sowie in Verfahrensweisen des Plastizierens und Bauens</p> <p>Erarbeitung eines fachgebundenen Wortrepertoires zur Bildbeschreibung. Aneignung weiterer produktiv-rezeptiver Verfahren (z.B. Nachstellen von Bildern oder Textproduktionen zu Bildern)</p> <p>Kooperationsbereitschaft entwickeln</p>	<p>Graffiti-Schriftzug in Parallelprojektion-Mathematik: Raum und Volumen</p> <p>einfache Druckverfahren z.B. Schablonendruck nach Motiven von Matisse-Biologie: organische Formen</p> <p>Handpuppen aus Pappmaschee anfertigen</p> <p>„ Wer wohnt denn da?“- stabiles Themenhaus aus Pappe bauen-Gesellschaftswissenschaften: Lebensraumgestaltung</p>	<p>Maltechniken mit Wasser- u. Acrylfarben (Farbmodulation, Raumillusion, Farb-Größen- und Luftperspektive)</p> <p>Kenntnisse über die Werkmittel der Graphik: z.B. Bleistift, Tusche, Kohle, einfache Druckverfahren ausdifferenzieren</p> <p>grundlegende plastische Verfahren kennenlernen-die Körper/Raumbeziehung erfahren</p> <p>Anleitungen lesen und verstehen und zu stabilen Modellen umsetzen</p>	<p>Teilnahme an außerschulischen Wettbewerben, Beiträge zur Schülerzeitung, z.B. durch Comics.</p> <p>„Malen im Museum“, das Museum als kreativen Ort erleben.</p>
7	<p>Gestaltungskompetenzen werden ausdifferenziert, dabei wird</p>	<p>Zeichenportfolio zu einem Gegenstand erstellen</p>	<p>Sachzeichnen, (Umriß, Schraffur, Struktur, Plastizität,</p>	<p>Exkursionen zu aktuellen Ausstellungen</p>

	<p>zunehmend der Wunsch nach konkretem Handeln mit dem Verständnis allgemeiner Prinzipien verknüpft u. die Erarbeitung eines komplexeren Themas durch Skizzenarbeit und „Feldstudien“ eingeführt.</p>	<p>Optische Täuschung untersuchen und selber dazu Modelle herstellen</p> <p>Großplastiken aus Draht und Pappmachee herstellen und dazu eine eigene Ausstellungskonzeption entwickeln</p> <p>Linolschnitte entwerfen und umsetzen</p>	<p>Stofflichkeit) Wahrnehmungsgesetze kennenlernen</p> <p>Die Körper/Raumbeziehung weiter untersuchen und zu ganzheitlicheren Ausstellungskonzepten gelangen.</p> <p>Eine Bildvorlage in einen Druckstock umsetzen und abdrucken</p>	
8	<p>Abbildende, die „objektive“ Wahrnehmung in den Mittelpunkt stellende Darstellungsverfahren werden jetzt mit individuellem Ausdruck in Einklang gebracht .</p> <p>Zur Deutung von Bildern werden zunehmend Texte und Kontexte zu Rate gezogen.</p> <p>Ästhetische Qualitätskriterien</p>	<p>„Unwirkliche Räume“ nach zentralperspektivischen Gesetzen wird ein Raum mit vielen Durchbrüchen konstruiert um dann durch einen farbigen Kontrapunkt ein surrealistisches Gesicht zu bekommen-Geschichte:Renaissance</p> <p>Erstellung eines „fake“: Ein selbstgebautes</p>	<p>Zentralperspektive, Renaissance und die besondere Bedeutung von A.Dürer, dem Erfinder des Glastafelapparates.</p> <p>Arbeit mit einem Bildbearbeitungsprogram. Digitale Bildbearbeitung als künstlerische Strategie.Dabei werden ebenfalls Chancen und Risiken moderner Informationsgesellschaften</p>	<p>Im Differenzierungsbereich nehmen die Schüler regelmäßig am Wettbewerb der Designfirma „Zweitsinn“ teil.</p>

	werden deutlicher reflektiert .	<p>UFO wird digital in einen Hintergrund „montiert“. Informatik, Deutsch</p> <p>„Gleichzeitiges sichtbar machen- Darstellung von Geschwindigkeit“- Bewegungsbilder Sport</p> <p>„Re-design“- Neues aus Abfallmaterialien- Gesellschaftswissenschaften: Umwelt</p>	<p>ausgelotet.</p> <p>Körper/Raum/Bewegung – die proportionale Darstellung eines Menschen</p> <p>Design: Möbel, Mode etc.</p>	
9	Zunehmend selbstständige Organisation der Gestaltungsarbeit/ Komplexere Projektvorhaben/ Gruppenarbeit		<p>Plakate Werbung/Trickfilm</p> <p>Umgestaltung von Schaufensterpuppen nach einem Motto</p>	Teilnahme am traditionellen Hagener Schaufensterwettbewerb
10	Perzept als experimentelle Methode der Werkanalyse	<p>Architekturzeichnung/Architekturmodelle</p> <p>unterschiedliche Gesichter..“/ vier davon werden ausgewählt und kleinformatig ausgearbeitet</p>	<p>Architekturzeichnung in Zwei-Fluchtpunktperspektive</p> <p>Selbstdarstellung</p>	Aktionen zu „Emil-Schuhmachers Geburtstag“

