

Käthe-Kollwitz-Schule Kiel. Schulinternes Fachcurriculum Kunst (Stand Juli 2025)

Klasse	5	6	7 (einstündig)	8	9	10
AF (Arbeitsfelder)	Malerei	Zeichnen	Kommunikationsdesign / Grafik	Plastik + Installation	Produktdesign	Architektur
	Plastik + Installation	Performative Kunst		Medienkunst	Grafik	Kommunikationsdesign
AF Zeichnen (verbindlich in jeder Jahrgangsstufe)	<u>Zeichnen</u> Zeichnerische Verfahren (z.B. Federzeichnung) und Techniken (z.B. Schraffur)		<u>Zeichnen</u> Zeichnerisch skizzieren und entwerfen.		<u>Zeichnen</u> Formen der Zeichnung in der Kunst. Zeichnung zwischen Experiment und naturgetreuer Darstellung. Zeichnen aus der Vorstellung, Erinnerung, Anschauung, Raumdarstellung und Perspektive.	
Inhalte	<u>Malerei:</u> Malerei verschiedener Epochen, Kulturen und Wirklichkeitbezüge, Bildikonen; Farbwahrnehmung und Farbvorlieben; Einführung in grundsätzliche Maltechniken, Farbbeziehungen, (z.B. Farbfamilie und Kontraste); grundlegende Farbqualitäten (Farbton und Farbhelligkeit)	<u>Zeichnen:</u> Zeichnungen verschiedener Kontexte (z.B. Alltag, Kunst) und Funktionen (z.B. Illustration, künstlerischer Ausdruck) kennenlernen und gestalten. Grundlagen zur Komposition (z.B. Bildausschnitt, Ordnungsprinzipien) <u>Performative Kunst</u>	<u>Kommunikationsdesign / Grafik</u> Schwerpunkte Typographie / Comic Grundkenntnisse Typografie (Einblick in die Geschichte der Schriftformen, typografische Fachbegriffe) Grundlagen zur Darstellung der menschlichen Figur (Proportions-schemata)	<u>Plastik und Installation</u> Schwerpunkt: Keramik: verschiedene Aufbautechniken erproben (z.B. Plattentechnik, Wulsttechnik), Oberflächen-gestaltungen (strukturieren, bemalen, glasieren), Material und Werkzeug-Kunde <u>Medienkunst:</u> Schwerpunkt	<u>Produktdesign:</u> Praktische, ästhetische, symbolische Funktion von Produkten. Entwurf und Gestaltung eines Produkts. Produktdesign früher und heute (Schwerpunkt Nachhaltigkeit). <u>Grafik:</u> Schwerpunkt: Druckgrafik: Kennenlernen	<u>Architektur:</u> Wahrnehmung gebauter Umwelt mit Bezug zu Ökologie, Nachhaltigkeit oder Mobilität. Entwurfs- und Planungsprozesse in der Architektur (z.B. Entwurfszeichnung, Modellbau) <u>Kommunikationsdesign:</u> Umgang mit Medienbildern im digitalen Zeitalter. Verstehende,

	<p>Bildgattung Landschaft</p> <p>Einfache, raumschaffende Mittel</p> <p><u>Plastik/ Installation:</u> Modellieren (additives und integrales Formen) mit dem Material Ton</p>	<p>Handlung als Kunst: Übungen zu performativen Grundelementen Zeit, Raum, Körper, Ort und Interaktion (z.B. Bildherstellung als Handlung; Handlungen mit Alltagsgegenständ en.) Kennenlernen exemplarischer, künstlerischer Positionen</p>		<p>Fotografie und Film: Analoge und digitale Medienkunst kennenlernen und gestalten.</p> <p>Konzepte in der Medienkunst (z.B. Dokumentation, Inszenierung, Zufall, Narration) Bildgattung Porträt, Proportionsschema ta von Gesicht/ Kopf</p>	<p>eines druckgrafischen Verfahrens (z.B. Monotypie/ Hoch-/ Tief-/ Flach- oder Durchdruck) und exemplarischer, künstlerischer Positionen der Druckgrafik.</p> <p>Ideenfindung (Kreativitäts- methoden)</p> <p>Bildgattung Stillleben.</p> <p>Aspekte naturgetreuer Darstellung: (z.B. Form, Proportion, Detailgenauigkeit, Farbe, Oberfläche/ Stofflichkeit, Licht und Schatten, Plastizität, Räumlichkeit.)</p>	<p>gestaltende und kritische Auseinander- setzung mit Plakaten/ Werbung/ Markendesign.</p> <p>Kennenlernen von Strategien (z.B. AIDA/ KISS)</p> <p>Bildmanipulation</p>
Fachsprache	Fachbegriffe der AF bzw. Themen					

fachspezifische Methoden		Skizzenheft, Gestaltung einer Ausstellung		Kennenlernen einer Präsentationsform von Medienkunst (z.B. Dokumentation, Projektion, Installation)	Moodboard Kreativitätsmethoden	Portfolio
Diagnostik, Differenzierung, Leistungsbewertung	Diagnostik zur Kompetenz Herstellen im AF Malerei / Plastik					Klassenarbeit
Außerschulische Lernangebote	Museumsbesuch (Kunstklasse)					Architektur der Schulumgebung
Medienkompetenz				K1 (z.B. Bildrecherche), K2 (z.B. digital kommunizieren) und K3 (z.B. digitale Produkte gestalten; Produzieren und Präsentieren)		K4 (z.B. persönliche Daten schützen) und K5 (z.B. digitale Werkzeuge kreativ anwenden) und K6 (z.B. Mediengebrauch reflektieren)
Fachkompetenz	Herstellen, Gestalten, Beurteilen, Verwenden					
	Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren			Interpretieren		
Besonders wichtige Teilkompetenz	Herstellen: Regeln und Rituale zur Materialverteilung, den Arbeitsplatz einrichten, den Kunstraum aufräumen	Verwenden: Gestaltung einer Ausstellung	Beschreiben: detailliert, strukturiert und mit Fachbegriffen beschreiben	Wahrnehmen: dreidimensionale und/ oder zeitbezogene Kunst mit passenden Methoden wahrnehmen	Analysieren: Form- Wirkungsbezüge beschreiben Gestalten: Strategien zur Ideenfindung	Interpretieren: Verbindung von Inhalt, Form und Wirkung erkennen

				Beurteilen: ästhetische Urteile begründen		
--	--	--	--	---	--	--