

Schulinternes Fachcurriculum Kunst
Klaus-Harms Schule
Mai 2025

5. Klassen 1 Jahr

Arbeitsfeld	Thema	Kompetenzbereiche							
		Verwenden	Wahrnehmen	Gestalten	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen
Zeichnen	Visualisieren von Ideen 1: Vorzeichnung als Anlage für farbige Bilder Technik: Umgang mit Bleistift, Umrisslinie, Binnendifferenzierung, Fläche, Form Beispiel: Portrait, Steinzeitkunst, Tierskizzen für Ton	X	X	X	X			X	
Grafik	Frottage, Collage	X	X	X					X
Malerei	Farbe: kritischer Umgang mit 12-teiligem Farbkreis, Farbkontraste (Hell-Dunkel; Kalt-Warm), Munsell-Modell (Farbton, Sättigung, Helligkeit) Technik: Deckfarbmalerie, Buntstiftzeichnung z.B. THEORIE: Naive Malerei, Steinzeitkunst/ Höhlenmalerei, Kunst d. Aborigines Beispiel: Farbmischübungen, Farben herstellen, Pinselexperimente, Safariplakat im Winter, Tierportraits mit Rastervergrößerung, Unterwasserlandschaft		X	X	X	X		X	X
Plastik und Installation	Allansichtigkeit, Tonplastiken Beispiel: Monsterfamilien, Tiere, Zoolandschaft	X	X	X	X		X		X
Architektur	Modellhafte Raumgestaltung Beispiel: Insel-Unterschlupf, Booknook, Baumhaus, Zoogehege	X	X	X	X	X		X	X

6. Klassen 1 Jahr

Arbeitsfeld	Thema	Kompetenzbereiche							
		Verwenden	Wahrnehmen	Gestalten	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen
Zeichnen	Visualisierung von Ideen 2: Skizzen als Ideensammlung, Grundlagen des Bildaufbaus/ Komposition, einfache raumschaffende Mittel Technik: Struktur und Oberfläche, Muster und Ornamente, Federzeichnung	X	X	X	X	X		X	X
Grafik	experimentelle Druckverfahren (Materialdruck, Monotypie) / Hochdruckverfahren (Stempeldruck) Beispiel: Collage Unterwasserwelt bzw. Dschungel; Märchenfigur; Winterlandschaft	X	X	X	X			X	X
Malerei	Farbkontraste: Leuchtend-Trüb-Kontrast, Komplementärkontrast, Farbauftrag, Mischtechniken, Farbwirkungen Technik: Deckfarben, Kreide, Buntstift z.B. THEORIE: Rousseau, Gauguin Beispiel: Friedensplakatwettbewerb	X	X	X	X	X	X	X	X
Plastik und Installation	Figur/ Relief/ Gebrauchskeramik Beispiel: Salz- und Pfefferstreuer, Wirbeltierrelief, Handpuppenbau		X	X	X			X	X
Architektur	Stadtmodelle und Raumplanung (ggf. Fächerübergreifend Ek) Zimmerplan, Zimmerbau, Grundriss zeichnen z.B. THEORIE: Romanik, Gotik Beispiel: Burg, Puppenhaus, Schlosszimmer, Brücken	X	X	X	X	X		X	X
Kommunikationsdesign	Spieldesign Beispiel: Typografie, Bilderschrift, Sprichwörter darstellen, Spieldesign (ggf. fächerübergreifend D)	X	X	X	X	X		X	X

7. Klassen 1 Jahr

Arbeitsfeld	Thema	Kompetenzbereiche							
		Verwenden	Wahrnehmen	Gestalten	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen
Zeichnen	Visualisierung von Ideen 3: einfache menschliche Darstellungen Beispiel: Comic, Figuren in Bewegung, Rizzi-Stadt		X	X	X			X	X
Grafik	(Isometrische) Parallelperspektive Beispiel: Buchstaben, Labyrinth, Auto		X	X	X	X		X	X
Malerei	Acrylmalerei, Farbverläufe, Mischtechnik, Farbperspektive Beispiel: Bild zum Lied, Landschaftsmalerei	X	X	X	X		X		X
Kommunikations- design	Schrift als Bild und Ausdrucksträger z.B. THEORIE: Street Art, Banksy Beispiel: Graffiti	X	X	X	X	X	X	X	X
Medienkunst	Stop-Motion-Film, Daumenkino Technik: Figuren aus Knete, Playmobil, Legetrick Beispiel: Zirkus	X	X	X				X	X
Plastik/Skulptur	Modellieren mit Gips oder Pappmaché Beispiel: Flugobjekte, Mobiles, Masken, Glücksprodukte	X	X	X	X			X	X

8. Klassen 1 Jahr

Arbeitsfeld	Thema	Kompetenzbereiche							
		Verwenden	Wahrnehmen	Gestalten	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen
Zeichnen	Visualisierung von Ideen 4: Entwurfsskizzen, menschliche Proportionen Beispiel: Entwürfe eines Porzellansets, Modedesign	X	X	X	X			X	X
Grafik	Drucktechniken: Hochdruck, Linolschnitt		X	X	X	X	X	X	X
Architektur	Fluchtpunktperspektive, ggf. Surrealismus (Magritte) Beispiel: Entwurf Traumzimmer		X	X	X	X	X	X	X
Kommunikations- design	Tontrennung oder Scherenschnitt Beispiel: Plakatgestaltung, Stencilart	X	X	X	X	X	X	X	X
Malerei	Körperhaftigkeit, lasierendes vs. pastoses Malen, Farbverläufe; Technik: Pastellkreide oder Acryl z.B. THEORIE: Impressionismus/ Expressionismus Beispiel: Stilleben, Tanz der Vielfalt, Großaufnahme Blüten		X	X	X	X		X	X
Medienkunst	Fotografie, Einstellungsgrößen, Perspektiven, Layout Beispiel: Fotostory (Gemälde als Schlüsselszene, Lost Places)	X	X	X	X	X	X	X	X
Produktdesign	Gebrauchskeramik mit Muster od. Ornament/ Modedesign/ Pappmaché Beispiel: Geschirrset zu einem Thema (z.B. Großstadt), Verpackungen, Brillendesign	X	X	X	X	X		X	X

9. Klassen entfällt

[illegible]

10. Klassen 1 Jahr

Arbeitsfeld	Thema	Kompetenzbereiche							
		Verwenden	Wahrnehmen	Gestalten	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen
Zeichnung	Portrait (Vorübungen, verschiedene Ansichten, Plastizität) Beispiel: Karikaturen, Selbstportrait mit persönlichen Elementen		X	X				X	X
Architektur	Darstellen von Räumlichkeit durch Hell- Dunkel und perspektivische Darstellung mit zwei Fluchtpunkten Beispiel: Pavillon, Schulkiosk, Wohnhaus, Stadt	X	X	X	X	X	X	X	X
Malerei	Einführung in die Bildanalyse Beispiel: Kurzreferate mit kreativen Aufgaben		X		X	X	X	X	
Performative Kunst	Analyse von Performanceaktionen Zeichnerische Protokolle anfertigen Beispiel: Erwin Wurm: One-minute-sculptures, Marina Abramovic	X	X		X	X	X	X	
Medienkunst	Drehbuch, filmische Mittel, Filmschnitt Beispiel: Kurzfilm		X	X				X	X
Produktdesign	Analyse von Designobjekten, Gebrauchskeramik Beispiel: Schuhdesign, Blumentöpfe mit Gesicht	X	X	X	X	X		X	X

Klassenarbeit: 1

- gestalterischer Schwerpunkt mit theoretischem Anteil ODER
- Entwurf eines gestalterischen Vorhabens

Kunst in der Oberstufe

Arbeitsfeld	EI	EII	Q1 -I	Q1-II	Q2	
Zeichnen	Naturalistische Welt Beispiele: Grundlagen der Zeichnung, Ölmalerei	Wege zur Abstraktion Beispiele: expressionistischer Linoldruck, surrealistische/ kubistische Malerei, Geräusche darstellen/ Klangkunst			N.e.E	
Grafik						
Malerei						
Plastik und Installation						
Medienkunst			Ich und die Anderen Beispiele: Fotografie/ Film/ Layout/ Werbung			Kunst und öffentlicher Raum Beispiele: Performance, Street Art, Architektur, Design, Plastik u. Installation
Performative Kunst						
Kommunikationsdesign						
Produktdesign						
Architektur						
Profilseminar (nur Ästhetisches Profil)			Ästhetische Forschung	Verbindung mit einem Neigungsfach (z.B. Darstellendes Spiel, Musik, Biologie, Geschichte, Philosophie)	Ausstellung	

Klausurformate:

- gestalterischer Schwerpunkt mit theoretischem Anteil
- Entwurf eines gestalterischen Vorhabens
- theoretischer Schwerpunkt mit gestalterischem Anteil
- rein theoretisch

Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Bewertungskriterien werden bei Aufgabenerstellung erläutert. • Bewertung erfolgt durch diese Kriterien und wird transparent erläutert. • Bewertung von Klausurersatzleistungen in der Oberstufe erfolgt mit Korrekturbögen und Erwartungshorizont. • Zur Bewertung kann der Arbeitsprozess hinzugezogen werden.
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> • Begabtenförderung durch Mappenabgabe, Einzelförderungen, Einzelausstellungen in der Schule • Wettbewerbsteilnahme • Studieninformationen • Binnendifferenzierung
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> • Sukzessive Einführung von Fachsprache • Fachtermini der Oberstufe in Anlehnung an das Schulwerk DUDEN Kunst
Beitrag zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie, Film, Kommunikationsdesign • Kritische Auseinandersetzung mit bildgenerierender KI bzw. medial vermittelter Wirklichkeit
Beitrag zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> • Beiträge zur Außengestaltung • Vitrinengestaltung • Permanente Ausstellung von Schülerarbeiten durch ca. 50 Bilderrahmen • Flurgalerie mit 90 Künstlerarbeiten • Gestaltung bei Schulveranstaltungen • Wettbewerbe (z.B. Friedensplakatwettbewerb)
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Mappenwerke • Plakatsammlung • 3 Beamer mit PC Anlage • 2 Panels • 6 Camcorder, 2 Systemkameras • 3 OH Projektoren • Schulbuchsätze
Einbeziehung außerschulischer Angebote durch:	<p>Exkursionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exkursion NordArt, Kunsthalle Kiel, Kunsthalle Hamburg, Museumsberg Flensburg • Muthesius Kunsthochschule, grafische Sammlung Kiel • Atelierbesuche • Werkkunstschule <p>Projekte: Teilnahme an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Friedenswettbewerb • Europäischer Wettbewerb • Kunsthochschule • Kinder Kunst Club, Kunst für Angeln e.V. • Kooperationen mit Regionskontor Sonderjylland • Scheersberg • Schulkinowoche Capitol Kappeln

Erfrischend anders

„Und, was macht man eigentlich so im Kunstunterricht?“, wurde ich neulich gefragt.

„Nun“, begann ich schwärmerisch, „wir erträumen ganz einfach neue Welten, wir erfinden neue Pflanzen, wir erschaffen neue Wesen, wir bereisen alle Länder der Phantasie, tauchen hinab in die Vergangenheit und wagen uns in die Zukunft. Wir mischen Farben, die noch kein Mensch zuvor gesehen hat, wir untersuchen den Zauber einer einfachen Linie und die Geheimnisse der dreidimensionalen Form. Wir schauen uns die Natur genau an, erforschen die Falten unserer Hand, entdecken unser Gesicht im Spiegel neu, wir beobachten die Welt des Lichts und ihre Schattenseiten und wir lernen, zeichnerisch den Raum zu beherrschen. Aus dem feuchten, kalten Ton gestalten wir Gefäße und Figuren und brennen sie in der roten Glut des Ofens. Wir bauen traumhafte Baumhäuser, entwerfen gewagte Türme oder Häuser der Zukunft und wir trauen uns an die Ingenieurskunst des Brückenbaus.“

Wir wagen uns an Mode- oder Industriedesign und entwerfen zum Beispiel unsere persönliche Kollektion, den eigenen Stuhl oder recyceln Abfälle zu witzigen Gebrauchsgegenständen. Wir spiegeln uns selbst in unserem individuellen Graffiti und erforschen, was Schrift alles sein und leisten kann. Wir machen uns die Kameratechnik und die Tricks der Fotografie zu eigen und im Fotolabor erleben wir, wie scheinbar aus dem Nichts ein atmosphärisches Bild erwächst. Mit den Werkzeugen des Computers lernen wir, die digitalen Bilder unseren Vorstellungen anzupassen und überzeugende Plakate zu layouten. Und auch der Film ist uns nicht fremd: Wir kreieren unterhaltsame Stop-Motion-Filme oder versuchen uns in der hohen Kunst der Regie und werden Hauptdarsteller/in, Ausstatter/in oder Schnittprofi.“

„Das hört sich sehr vielversprechend an, aber ist das alles?“

„Nein, wirklich nicht, denn das ist nur die Oberfläche der Dinge. Eigentlich tauchen wir ein in uns selbst und merken, wie einzigartig unsere Phantasie ist. Wir schauen uns Meisterwerke alter Epochen an und fragen uns, welche Umstände und Lebensentwürfe, welche Träume und Kulturen nötig waren, um diese Werke hervorzubringen. Wir üben, uns in andere hineinzuversetzen, erfahren andere Sichtweisen auf die Welt und lernen, das Fremde und Unbekannte zu schätzen. Wir diskutieren, analysieren und interpretieren, wir lachen und scherzen, wir strengen uns an, unser selbstgestecktes Ziel zu erreichen. Wir brauchen dafür nicht nur Begeisterungsfähigkeit, sondern oft auch Ausdauer und Geduld. Aber am Ende sind wir stolz auf unsere Leistung und unser Werk.“

Und wir machen großartige, gemeinschaftliche Projekte: Wir führen ein Puppen- oder Schattenspieltheater auf, verbringen Stunden im Wald oder am Strand, um vergängliche Land-Art herzustellen oder die Kunst der Performance zu praktizieren. Wir nehmen an Wettbewerben teil, gestalten unsere Flure und Klassenräume, schmücken den Tannenbaum und malen Plakate für den Frieden. Wir unternehmen Exkursionen zu großen Kunstausstellungen oder besuchen Kunstschaaffende in ihren Ateliers, wir stellen im Rathaus, in der Kirche oder in der Touristinformation aus und wir zeigen unsere Werke in den Vitrinen und Fluren unserer Schule.“

„Beeindruckend, das alles schafft ihr?“

„Das ist er noch lange nicht alles, denn der Fundus an Möglichkeiten ist schier unbegrenzt. Und das ist es, was man zweifelsfrei vom Kunstunterricht sagen kann: Er ist immer erfrischend anders!“