

Bildungsplan 2016 Sekundarstufe I

*Innovatives
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für das Fach Bildende Kunst

Klasse 10

Mai 2017



Landesinstitut
für Schulentwicklung

Qualitätsentwicklung
und Evaluation

Schulentwicklung
und empirische
Bildungsforschung

Bildungspläne

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula	I
Fachspezifisches Vorwort	II
Übersicht	V
Bildende Kunst – Klasse 10	1
Grafik – Druck – Farbe	1
Form und Funktion – Produktdesign	3
Form und Funktion – Ausstellungsarchitektur	5
Medien	7
Aktion – Farbspuren	8
Anhang	10
Leitperspektiven	10
Weiterführende Materialien	11

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula

Beispielcurricula zeigen eine Möglichkeit auf, wie aus dem Bildungsplan unterrichtliche Praxis werden kann. Sie erheben hierbei keinen Anspruch einer normativen Vorgabe, sondern dienen vielmehr als beispielhafte Vorlage zur Unterrichtsplanung und -gestaltung. Diese kann bei der Erstellung oder Weiterentwicklung von schul- und fachspezifischen Jahresplanungen ebenso hilfreich sein wie bei der konkreten Unterrichtsplanung der Lehrkräfte.

Curricula sind keine abgeschlossenen Produkte, sondern befinden sich in einem dauerhaften Entwicklungsprozess, müssen jeweils neu an die schulische Ausgangssituation angepasst werden und sollten auch nach den Erfahrungswerten vor Ort kontinuierlich fortgeschrieben und modifiziert werden. Sie sind somit sowohl an den Bildungsplan, als auch an den Kontext der jeweiligen Schule gebunden und müssen entsprechend angepasst werden. Das gilt auch für die Zeitplanung, welche vom Gesamtkonzept und den örtlichen Gegebenheiten abhängig und daher nur als Vorschlag zu betrachten ist.

Der Aufbau der Beispielcurricula ist für alle Fächer einheitlich: Ein fachspezifisches Vorwort thematisiert die Besonderheiten des jeweiligen Fachcurriculums und gibt ggf. Lektürehinweise für das Curriculum, das sich in tabellarischer Form dem Vorwort anschließt.

In den ersten beiden Spalten der vorliegenden Curricula werden beispielhafte Zuordnungen zwischen den prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen dargestellt. Eine Ausnahme stellen die modernen Fremdsprachen dar, die aufgrund der fachspezifischen Architektur ihrer Pläne eine andere Spaltenkategorisierung gewählt haben. In der dritten Spalte wird vorgeschlagen, wie die Themen und Inhalte im Unterricht umgesetzt und konkretisiert werden können. In der vierten Spalte wird auf Möglichkeiten zur Vertiefung und Erweiterung des Kompetenzerwerbs im Rahmen des Schulcurriculums hingewiesen und aufgezeigt, wie die Leitperspektiven in den Fachunterricht eingebunden werden können und in welcher Hinsicht eine Zusammenarbeit mit anderen Fächern sinnvoll sein kann. An dieser Stelle finden sich auch Hinweise und Verlinkungen auf konkretes Unterrichtsmaterial.

Die verschiedenen Niveaustufen des Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I werden in den Beispielcurricula ebenfalls berücksichtigt und mit konkreten Hinweisen zum differenzierten Vorgehen im Unterricht angereichert.

Fachspezifisches Vorwort

Das vorliegende Curriculum ermöglicht eine beispielhafte Konkretisierung der im Bildungsplan formulierten Kompetenzen und der fachlichen Gestaltungs- und Reflexionsabsichten. Dabei wird der Bereich „Bild“ mit unterschiedlicher Gewichtung von Teilkompetenzen stets in die anderen inhaltlichen Kompetenzen einbezogen. In den Beispielcurricula wird exemplarisch auf die wichtigsten und treffendsten inhaltsbezogenen Kompetenzen verwiesen. Die Vernetzung mit anderen Arbeitsbereichen ist jederzeit möglich und wünschenswert. Auch fächerverbindendes Arbeiten bietet sich an.

Die Unterrichtseinheiten und Aufgabenstellungen des Faches Bildende Kunst werden von den Unterrichtenden eigenständig und situationsgerecht konzipiert und umgesetzt. Sie stehen beispielhaft für einen thematischen und altersspezifischen Ansatz, der sich verknüpfend an den Inhaltsbereichen Fläche, Raum oder Zeit orientiert. Dabei werden insbesondere entwicklungspsychologische Bedingungen und Interessen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt.

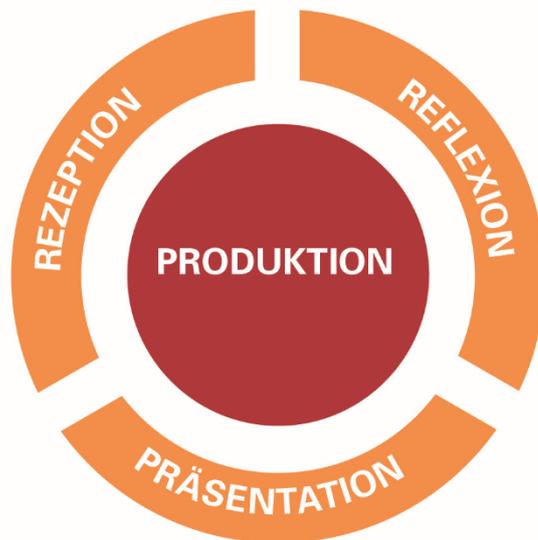
Das vorliegende Kerncurriculum umfasst drei Viertel eines einstündigen Unterrichts in der Klassenstufe 10. Die Stundenverteilung basiert auf der vom Kultusministerium vorgeschlagenen Kontingenzstundentafel.

In Klasse 10 ist aus den Bereichen Raum - Plastik und Architektur und Zeit - Medien und Aktion je nur ein Teilbereich abzudecken. Im vorliegenden Beispielcurriculum ist eine Wahl zwischen „Form und Funktion – Produktdesign“, mit dem Schwerpunkt Plastik und „Form und Funktion – Ausstellungsarchitektur“, mit dem Schwerpunkt Architektur zu treffen. Ebenso gibt es die Wahl zwischen „Medien“ und „Aktion - Farbspuren“.

Das Schulcurriculum kann Themen vertiefen oder situationsbedingt ergänzen.

Die einzelnen Unterrichtsvorhaben sind nicht chronologisch geordnet, wobei sie dennoch in sich nach einer logischen Abfolge aufgebaut sind.

Innerhalb der Themenbereiche werden alle prozessbezogenen Kompetenzen erworben. Im Kunstunterricht steht der Bereich Produktion besonders im Mittelpunkt. Je nach Unterrichtsvorhaben und Thema werden individuell Schwerpunkte gesetzt.



Prozessbezogene Kompetenzen „Produktion“ (2.3 im Bildungsplan)

Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich ein grundlegendes Spektrum künstlerischer Techniken, Verfahren und Strategien aneignen und dabei Erfahrungen mit verschiedenen Materialien, Medien und Methoden machen
2. gestaltende Handlungsmöglichkeiten und Aktionsformen nutzen und erproben
3. fokussiert und konzentriert bildnerisch arbeiten
4. bei der Suche nach individueller Gestaltung und eigener Lösung Experimentierfreude entwickeln
5. den Prozess des Verwerfens und Überarbeitens als produktives Element bildnerischer Arbeit erfahren und entwickeln Ausdauer in der Verfolgung ihrer Ziele
6. kooperative Arbeitsformen nutzen und erproben
7. durch praktische Auseinandersetzung vielfältige Aspekte kreativer Gestaltungsberufe kennenlernen

Prozessbezogene Kompetenzen „Rezeption“ (2.1 im Bildungsplan)

Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich zunehmend offen und kritisch mit eigenen Wahrnehmungen und Deutungen auseinandersetzen
2. Strategien entwickeln, um ihre Wahrnehmungen zu schärfen, ihre Imagination zu vertiefen und ihre Empfindungen differenziert zu äußern
3. sich sachgerecht und wertschätzend mit einem grundlegenden, angemessenen fachsprachlichen Repertoire zu fremden und eigenen Bildern artikulieren
4. Bilder in historischen Zusammenhängen, in Bezug zu gesellschaftlichen Strukturen und in Auseinandersetzung mit anderen Kulturen wahrnehmen, diese einordnen und sie angemessen beurteilen

Prozessbezogene Kompetenzen „Reflexion“ (2.2 im Bildungsplan)

Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich fachspezifische Methoden und Verfahren im Umgang mit Bildern aneignen und diese zum Erkenntnisgewinn nutzen
2. ihre bildnerischen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse beschreiben, diese hinterfragen und bewerten
3. verbale, bildhafte und handelnde Problemlösestrategien entwickeln
4. zunehmend konstruktiv und kontrovers über Bilder und bildnerische Prozesse diskutieren

Prozessbezogene Kompetenzen „Präsentation“ (2.4. im Bildungsplan)

Die Schülerinnen und Schüler können

1. unterschiedliche Präsentationsformen nutzen
2. verschiedene Methoden, Medien und Sozialformen einsetzen, um ihre Gestaltungs- und Arbeitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen
3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen
4. sich bei Ausstellungen, künstlerischen Projekten, Wettbewerben oder Kooperationen in und außerhalb der Schule einbringen und mitwirken

Um dem gestalterischen Arbeiten der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden, verzichten der Bildungsplan und die Curricula in Bildender Kunst in den fachpraktischen Bereichen auf Niveaudifferenzierung. Die inhaltsbezogenen Teilkompetenzen in diesem Bereich sind auf mittlerem Niveau abgebildet. Niveaudifferenzierungen im Bereich Bild sind bei der Umsetzung des Beispielcurriculums entsprechend der konkreten Aufgabenstellung zu berücksichtigen.

Ebenso können Bezüge zu einzelnen Leitperspektiven unter Berücksichtigung einer konkreten Lerngruppe und Aufgabenstellung hergestellt werden.

Verbindungen der Inhaltsbereiche zu den Leitperspektiven und Hinweise zu weiteren Materialien finden sich im Anhang.

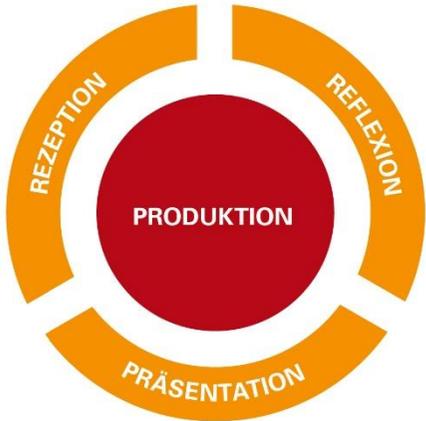
Übersicht

		ca. Stundenzahl
	Grafik – Druck – Farbe	6
Wahloption I	Form und Funktion Produktdesign	12
	oder	
	Form und Funktion Ausstellungsarchitektur	12
Wahloption II	Medien	9
	oder	
	Aktion – Farbspuren	9
		27

Bildende Kunst – Klasse 10

Grafik – Druck – Farbe

ca. 6 Std.

Grafik – Druck – Farbe			
ca. 6 Std.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.2.1 Grafik (1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen anwenden (3) Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen</p> <p>3.3.2.2 Malerei (1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmateriale und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden</p> <p>(2) die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse für gegenständliche und ungegenständliche Darstellung nutzen</p> <p>3.3.1 Bild (3) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge</p>	<p>Experimentelle Druckverfahren</p> <p>Ein- oder Mehrfarbigkeit</p> <p>Grafische und malerische Strukturen durch Materialien, Farbauftrag, Farbschichtung</p> <p>gegenständliche oder ungegenständliche Motive</p> <p>Bildbeispiele</p>	<p>z.B. Monotypie, Materialdruck, im Handdruckverfahren Durchreibe- oder Walztechnik</p> <p>Verwendung farbiger Papiere, Drucken auf vorbereiteten Materialien, Weiterführung z.B. durch Übermalung, wechselseitige Prozesse, Serie</p>

	Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren		Mögliche Vertiefung im Profilfach Bildende Kunst GMS
--	-----------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------

Form und Funktion – Produktdesign

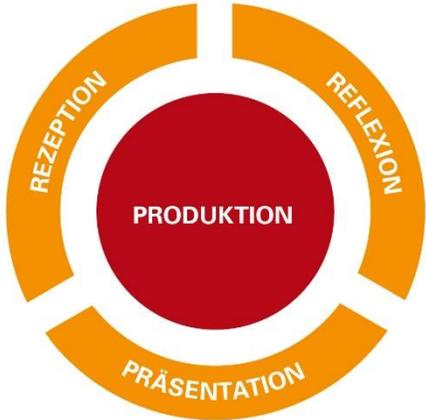
ca. 12 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.3.1 Plastik (3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch entwickeln (z. B. Ideen, Skizzen, Konzept, Entwurf, Modell)</p> <p>3.3.2.1 Grafik (2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen</p> <p>3.3.3.1 Plastik (1) ein Bewusstsein für plastische Materialien und Kategorien entwickeln (z. B. Skulptur, Plastik, Objekt, Montage, Installation, Environment, Land Art, Medieninstallation)</p> <p>(2) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen (z. B. Standort, Ausstellung, Installation)</p> <p>3.3.1 Bild (1) Bilder mit geeigneten Mitteln beschreiben, analysieren und interpretieren (2) Bezüge zu kunsthistorischen, kul-</p>	<p>Entwicklung eines Gebrauchsgegenstandes</p> <p>Form und Funktion untersuchen</p> <p>Idee</p> <p>Konzept entwickeln</p> <p>Skizzen und Entwürfe erstellen</p> <p>Materialien untersuchen</p> <p>Modell gestalten</p> <p>Präsentationsformen entwickeln</p> <p>Bilder und Objekte analysieren und vergleichen</p>	<p>Sammeln von Gegenständen und Objekten</p> <p>Ausstellung</p> <p>Werbekonzept erstellen und medial umsetzen (z.B. Flyer, Plakat, Filmclip, Aktion)</p> <p>z.B. Designklassiker, Kunstobjekte, Kitsch, Anti-Design, Alltagsgegenstände</p>

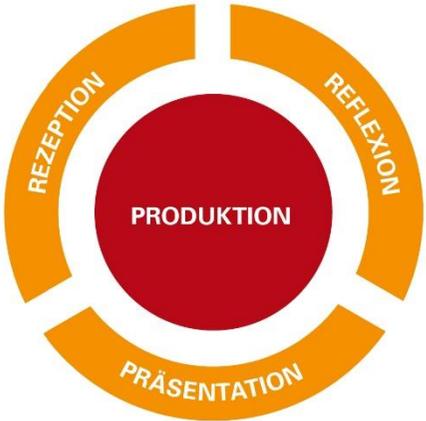
	turellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen		Mögliche Weiterführung und Vertiefung im Profilfach Bildende Kunst GMS
--	--------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------

Form und Funktion – Ausstellungsarchitektur

ca. 12 Std.

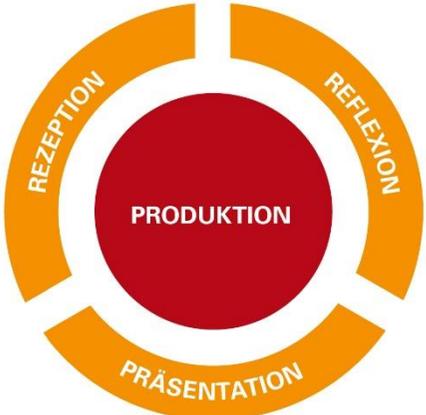
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.3.2 Architektur (1) architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (z. B. Baukörper, Fassade, Material) (2) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und diese in eigenen Entwürfen erproben (3) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese umsetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell) (4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen und sie auf ihre Beziehung hin untersuchen (z. B. Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)</p> <p>3.3.2.1 Grafik (2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen</p> <p>3.3.1 Bild (2) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen un-</p>	<p>Entwicklung eines funktionsorientierten architektonischen Konzeptes</p> <p>Form, Konstruktion und Wirkung untersuchen</p> <p>Idee</p> <p>Konzept entwickeln</p> <p>Skizzen und Entwürfe erstellen</p> <p>Materialien untersuchen</p> <p>Modell gestalten</p> <p>Raumkonzepte, Architektur untersuchen und vergleichen</p>	<p>z.B. Messestand, Ausstellungspavillon, Museum</p> <p>mobil, flexibel, ortsgebunden</p> <p>z.B. Skelettbau, Flächentragwerk, Modulbau</p> <p>Fläche, Raum, Volumen Material, Oberfläche, Licht</p>

	<p>tersuchen (3) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren (4) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen in Beziehung setzen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ) (5) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern bewusst nutzen</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Medien			
ca. 9 Std.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.4.1 Medien (1) visuelle Medien hinsichtlich ihrer Erscheinungsformen, Gestaltungsmittel, Funktionen und Wirkungen untersuchen (z. B. Bildreportage, Clip, Spielfilm und Dokumentation)</p> <p>(2) eigene visuelle Medienprodukte entwickeln, planen und umsetzen (z. B. Kommunikationsdesign, künstlerisches Projekt)</p> <p>3.3.1 Bild (1) Bilder mit geeigneten Mitteln beschreiben, analysieren und interpretieren (5) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern bewusst nutzen</p>	<p>Künstlerisch experimentelle und/oder kommerzielle visuelle Medien (z.B. Satzgestaltung/Typografie, Bilderzeugung, Corporate Design, Schnitt, Montage, ...)</p> <p>Übungen zu Inhalt und Form</p> <p>Scribbles (z.B. Illustration, Grafik, Anzeige, Plakat, Layout von Zeitschrift, Zeitung, Webseite)</p> <p>Gestaltung eines selbst konzipierten Medienprodukts (z.B. Printprodukt, filmische Animation)</p>	<p>Grafikdesign, Webdesign, interaktives Design, Fotografie oder Film AIDA-Prinzip</p> <p>kurzfristige Gestaltungsaufgaben oder begleitendes Projekt (z.B. Gestaltung der Abschlussfeier: Plakat, Eintrittskarten, Programmheft, Fotopräsentation)</p> <p>freie, experimentelle, realitäts- oder auftragsbezogene Aufgaben</p> <p>Mögliche Weiterführung und Vertiefung im Profulfach Bildende Kunst GMS</p>

Aktion – Farbspuren

ca. 9 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.2.2 Malerei</p> <p>(2) die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse für gegenständliche und ungegenständliche Darstellung nutzen</p> <p>(1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden</p> <p>3.3.4.2 Aktion</p> <p>(1) intermediale Aktionsformen reflektiert entwickeln</p> <p>(2) sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (z. B. Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst)</p> <p>3.3.1 Bild</p> <p>(1) Bilder mit geeigneten Mitteln beschreiben, analysieren und interpretieren</p>	<p>Erzeugen von Farbspuren</p> <p>Finden und Erproben eines eigenen Malgeräts</p> <p>Systematisches Ausloten der Möglichkeiten des Malgeräts und seiner Spuren (z. B. Duktus, Dynamik, Rhythmus)</p> <p>Planung und Durchführung eines Maldialogs</p> <p>Präsentation der Ergebnisse</p> <p>Gemeinsame Malaktion (ca. 6 Schüler/innen pro Aktion)</p> <p>Bildbeispiele</p>	<p>Materialparcours mit Gegenständen, die verschiedene Spuren erzeugen</p> <p>z. B. Stock, Gartengerät, Putzgerät</p> <p>2-3 Schüler/innen, 1 Farbe pro Person, parallel ablaufende Aktionen</p>

	<p>ren</p> <p>(3) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren</p> <p>(4) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen in Beziehung setzen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Anhang

Leitperspektiven

Im Fach Bildende Kunst lassen sich die Leitperspektiven nicht einzelnen inhaltsbezogenen Teilkompetenzen zuordnen, daher wird im Folgenden aus dem jeweiligen Bereich auf einzelne Leitperspektiven verwiesen.

Bereich	Leitperspektive
Bild	BTV (Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen)
	MB (Medienanalyse)
Grafik	MB (Produktion und Präsentation)
Architektur	VB (Bedürfnisse und Wünsche)
Medien	MB (Medienbildung)
	PG (Selbstregulation und Lernen)
	VB (Medien als Einflussfaktoren)

Weiterführende Materialien

Weitere Anregungen zur Vertiefung einzelner Aspekte finden sich unter folgenden Adressen.

Landesbildungsserver

lehrerfortbildung-bw.de/faecher/kunst

Landesmedienzentrum

lmz-bw.de

unterrichtsmodule-bw.de

Schulkunstarchiv

archiv.schulkunst-bw.de