KUNST

Schulinternes Fachcurriculum
Sek I und Sek II

Stand: November 2025

Arbeitsfelder	*Kompetenzbereiche*	*Prozesse*	*weitere Kompetenzen*	*Big Five der KKS*
1 Zeichnen	Wahrnehmen	Reflexion	(E) Fokus auf Europa	(B5-1) Demokratie und Umwelt schützen
2 Grafik	Beschreiben	Rezeption	(M) Medienkompetenz	(B5-2) andere Perspektiven nachvollziehen und sozial handeln
3 Malerei	Analysieren	Produktion		(B5-3) Verantwortung für sich und die eigene Zukunft übernehmen
4 Plastik und Installation	Interpretieren			(B5-4) eigenes sowie fremdes Wissen und Nicht-Wissen fundiert reflektieren
5 Medienkunst	Beurteilen			(B5-5) Chancen erkennen und Probleme lösen
6 Performative Kunst	Herstellen			
7 Architektur	Gestalten			
8 Produktdesign	Verwenden			
9 Kommunikationsdesign				

Grundlegendes zum Fach

Die Rahmenbedingungen für den Kunstunterricht in Schleswig-Holstein werden durch die Fachanforderungen vorgegeben. Das schulinterne Fachcurriculum stellt die Konkretisierung für die individuelle Schule dar. Auf Grundlage dieser beiden Dokumente gestaltet jede Lehrkraft ihren Unterricht. Das schulinterne Fachcurriculum wird durch die Fachschaft fortlaufend evaluiert und weiterentwickelt.

RAHMENBEDINGUNGEN DES KUNSTUNTERRICHTS AN DER KKS

Der Kunstunterricht beginnt an der KKS in der 5. Klasse und findet dann bis zur 10. Klasse statt.
Schüler*innen entscheiden sich in der Oberstufe, ob sie das Fach Kunst oder Musik weiter belegen wollen.

Kunstunterricht an der KKS

	WOCHEN-STUNDENZAHL	LEISTUNGS-NACHWEISE	BEMERKUNG
SEK I	**7**	**1**	
KLASSE 5	2	–	
KLASSE 6	1	–	epochaler Wechsel mit Textilem Werken
KLASSE 7	1	–	
KLASSE 8	1	–	
KLASSE 9	1	1	
KLASSE 10	1	–	
SEK II	**6**	**6**	
E-PHASE	2	2	
Q1-PHASE	2	2	
Q2-PHASE	2	2	Kunstunterricht nur für NaWi- und Sprachprofil

GRUNDSÄTZE ZUR LEISTUNGSBEURTEILUNG IM KUNSTUNTERRICHT AN DER KKS

In der Sekundarstufe I wird die Leistung der Schüler*innen anhand ihrer Mitarbeit im Unterricht bewertet sowie den entstandenen künstlerischen Arbeiten. Die Mitarbeit im Unterricht bezieht sich dabei nur in geringem Teil auf die mündlichen Beiträge, da das praktische Arbeiten im Fokus steht. Konzentriertes Arbeiten am eigenen Werk, Einholen und konstruktives Verarbeiten von Feedback sowie ein angemessenes Arbeitstempo bei sorgfältiger Arbeitsweise sind dabei als Gütekriterien zu nennen. Auf Hausaufgaben wird größtenteils verzichtet – bei Krankheit sind Werke zuhause nachzuarbeiten oder fertig zu stellen. In der 9. Klasse gibt es einen praktisch orientierten Leistungsnachweis, der einen Teil der Note ausmacht.

In der Sekundarstufe II verändert sich die Leistungsbewertung insofern, dass kunsttheoretische und -wissenschaftliche Inhalte einen größeren Anteil bekommen und somit auch die mündlichen Unterrichtsbeiträge. Trotzdem bilden die praktischen Arbeiten noch den Schwerpunkt, die vor allem durch Portfolioarbeit erfasst und bewertet werden, bei denen neben der künstlerischen Umsetzung auch die intrinsische Motivation sowie die eigenständige Zeiteinteilung der Schüler*innen wichtiger werden. In der gesamten Sekundarstufe II wird ein alternativer Leistungsnachweis (ALN) pro Halbjahr angefertigt, der durch eine schriftliche (und zum Teil gestaltete) Auseinandersetzung mit der eigenen Arbeit ergänzt wird. Die Mitarbeit im Unterricht und die Portfolioarbeit haben ein stärkeres Gewicht als der ALN.

DIFFERENZIERUNG – FÖRDERN UND FORDERN IM KUNSTUNTERRICHT AN DER KKS

Fordermaßnahmen für besonders begabte Schüler*innen:

- Präsentation von Arbeiten in schulinternen Ausstellungen
- Vergabe von schulinternen künstlerischen Aufträgen (Hausaufgabenheft, Weihnachtskarte, Plakatgestaltung für Schulkonzerte etc.)
- Anregung zur Teilnahme an externen Kunstwettbewerben
- Vorschlag zur Aufnahme in das Enrichment-Förderprogramm

Fördermaßnahmen für Schüler*innen mit hohem Förderbedarf:

- ¬ Stärkere Integration von Techniken des Kunstunterrichts in den häuslichen Alltag (ausschneiden, ausmalen, zeichnen etc.)
- ¬ Einzelberatung durch Lehrkraft
- ¬ Expertensystem – schwächere Schüler*innen holen sich Rat für die Umsetzung bei stärkeres Schüler*innen

BASALE KOMPETENZEN	¬ Verbesserung der Feinmotorik (das Zeichnen verbessert auch das Schreiben) ¬ Aufmerksamkeit auch bei praktischen Tätigkeiten beibehalten ¬ Eigene Stärken finden und die eigene Rolle festigen ¬ Wahrnehmen eigener Fertigkeiten und Stärken ¬ Problemlösefähigkeit (die Schüler*innen lernen ein Problem mit künstlerischem Blick zu betrachten und anzugehen)
HINWEISE ZUR LEISTUNGSBEWERTUNG	Orientierungsstufe ¬ Selbst- und Schüler-Schüler-Bewertung ¬ Einführung von Kompetenzrastern Mittelstufe ¬ kriterienorientierte Bewertungsbögen ¬ Selbstbewertungsbögen ¬ Schriftliche Rückmeldung Oberstufe ¬ Selbstbeobachtungsbögen und Kompetenzraster ¬ kriterienorientierte Bewertungsbögen ¬ Arbeitsprozessberichte ¬ Schriftliche Rückmeldung
VEREINBARUNGEN ZUR FACHSPRACHE	Im Zusammenhang mit den verbindlichen Aufgaben werden erste Fachbegriffe zu folgenden Themen erarbeitet: Orientierungsstufe ¬ Malerei (Farbe, Farbauftrag und Farbmischung) ¬ Grafik (Stempel) ¬ Produktdesign (Ansichtszeichnungen) Mittelstufe ¬ Architektur und Perspektive ¬ Zeichnen (Schattierung) ¬ Produkt- und Kommunikationsdesign (Zielgruppe, Schriftgestaltung) ¬ Grafik (Linolschnitt) Oberstufe ¬ Malerei (Farbe, Farbauftrag und Farbmischung) ¬ Grafik (Stempel) ¬ Produktdesign (Ansichtszeichnungen)

BEITRÄGE DES FACHES ZUR MEDIENBILDUNG	Orientierungsstufe ¬ Umgang mit einem iPad ¬ Bedienung eines Animationsprogramms ¬ Arbeiten mit einer Trickbox ¬ Grundlagen der Digitalfotografie ¬ einfache Techniken der Vertonung Mittelstufe ¬ Auseinandersetzung mit medialen Kanälen (Werbung) Oberstufe ¬ Umgang mit einem digitalen Zeichenprogramm zum Erstellen einer Vektorgrafik ¬ Recherche und Verarbeitung von Informationen ¬ Erstellen von Präsentationen
BEITRAG DES FACHES ZUM SCHULLEBEN	¬ Ausstellung der Schülerarbeiten im Schulgebäude (Wände, Vitrinen) oder im öffentlichen Raum ¬ Schulinterne Vorführungen von Animationsfilmen (z.B. in jahrgangsbezogenen Gruppen oder am Tag der offenen Tür) ¬ Veröffentlichung von Arbeiten auf der Website der Schule ¬ Planung und Durchführung von Ausstellungen im Schulgebäude
HILFSMITTEL UND MEDIEN	¬ Verwendung der Schul-iPads zur Aufnahme von Bewegungsabläufen ¬ Trickboxen ¬ diverse künstlerische Materialien (Ton, Zeichentusche, Wasserfarben etc.) ¬ Gliederpuppen ¬ Dokumentenkamera (zur Präsentation kleinformatiger Arbeiten) ¬ Verwendung der Schul-Laptops zur Erstellung von Vektorgrafiken

5. Klasse — 2 Halbjahre

Grundlegende und neue Techniken

6. Klasse — 1 Halbjahr

Malerei und Bewegtbild

»Jeder Mensch ist ein Künstler.« Joseph Beuys

In der 5. Klasse und 6. Klasse wird den Schüler*innen die Vielfalt an Techniken im Fach Kunst vorgestellt und jeweils mit Aufgaben vertieft. Nicht nur Malerei und Zeichnen stehen im Vordergrund, sondern werden ergänzt durch Grafik, Plastische Kunst, Medienkunst, Kommunikationsdesign und Architektur (anhand der Techniken Stempeln, Töpfern, Stop-Motion-Animation, Anfertigung architektonischer Entwürfe und Erstellen von Layouts). Ziel ist es, die Schüler*innen eigene Stärken in neuen Techniken erkennen zu lassen.

Zusätzlich gilt es auch die heterogenen Vorkenntnisse im Fach unter den Schüler*innen zu nivellieren, hervorgerufen durch die unterschiedliche Ausgestaltung des Fachs Kunst (ggf. fachfremder Unterricht) an den verschiedenen Grundschulen. Dafür werden grundlegende Techniken wiederholt und in neue Zusammenhänge gestellt. Als Beispiele sind Farbmischung, Zeichnen von Menschen und Tieren sowie Erzeugung von Perspektive zu nennen.

5. Klasse — 2 Halbjahre

Grundlegende und neue Techniken

ARBEITSFELDER	INHALTE	KOMPETENZ-BEREICHE	AUFGABENBEISPIELE	FÖRDERUNG KKS-SPEZIFISCHER KOMPETENZEN
1 Zeichnen 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	¬ Zeichnen im Entwurfskontext ¬ Funktionen des Designs ¬ Zielgruppenspezifische Gestaltung ¬ Designprodukte mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten ¬ Gestaltungsmittel (Material, Form, Farbe) ¬ Formen des Umgangs mit Designobjekten (Gebrauch)	Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	**Namensschilder** — Was macht das perfekte Namenschild aus? Standfest, sicher, ansprechend, persönlich	**(B5-5)**
1 Zeichnen 3 Malerei	¬ Perspektive schaffen durch Größe und Farbe ¬ Techniken des Bildaufbaus	Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	**Landschaftsmalerei** — eine Berglandschaft nach Caspar David Friedrich gestalten mit der Technik der Luft- und Farbperspektive. *Erweiterungsmöglichkeit:* *Umwandlung zum Wimmelbild, indem die Landschaft belebt wird (Häuser, Schafe, Wege …).*	
3 Malerei 9 Kommunikationsdesign	¬ Beobachtung von vorhandenen Malereien ¬ Beschreibung und Imitation von Untergründen ¬ Techniken für die Imitation von Naturmaterialien ¬ Farbmischung ¬ Nachahmung von Zeichenstilen ¬ Grundlagen der Komposition ¬ Geschichten erzählen in einfachen Bildern ¬ In Gruppenarbeit abstimmen über künstlerische Vorstellungen ¬ Rolle in der Gruppe finden, sich mit den eigenen Stärken einbringen in die gemeinsame Arbeit	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	**Höhlenmalerei** — Malen wie die ersten Künstler Europas vor 30.000 Jahren. Vorgehensweise: _Höhlenhintergrund mit Deckfarben imitieren. _Mit dem Haarpinsel feine Linien für die Tierdarstellungen üben. _Vereinfachte Tierdarstellungen abmalen. _Eine spannungsvolle Komposition mit einem Schwerpunkt erschaffen. *Erweiterungsmöglichkeit:* *In Gruppenarbeit ein gemeinsames großes Höhlenbild (DIN A1 oder 70cm × 100cm) anfertigen*	**(E)** **(B5-2)**

2 Grafik	¬ Aktive Wahrnehmung und Beobachtung ¬ Grafische Techniken (Stempelbau und -druck) ¬ Grafische Gestaltungsmittel (Form, Farbe) ¬ Strategien zur Ideenfindung (Zufallsverfahren, Collage)	Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	**Tiere/Monster** — Durch Stempeln Bilder gestalten. Die Technik des Stempelns durch Anfertigung von Moosgummi Stempeln erlernen. Aus verschiedenen (eigenen und fremden) Stempeln werden Figuren zusammengesetzt.	
1 Zeichnen 2 Grafik	¬ Aktive Wahrnehmung und Beobachtung ¬ Bewusstes Wahrnehmen von botanischen Strukturen und biologischen Feinheiten ¬ Erste Übungen zur naturalistischen Darstellung ¬ Versuchen Vorstellungsbild und gezeichnetes Bild überein zu bringen	Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	**Fauna & Flora** — **Blumen** zeichnen nach Maria Sybilla Merian. Naturbeobachtungen auf dem Schulhof mit dem Zeichenblock festhalten. Kolorierung der Zeichnungen mit Deckfarben und zuletzt nachzeichnen der Umrisse mit Fineliner. **Insekten** nach Vorlage zeichnen mit Fineliner oder Zeichenfeder und Tusche. Genaue Beobachtung der Formen (Beinansätze, Segmente …). **Tiere** mithilfe von vereinfachten Schemata zeichnen – vom Groben ins Feine ausarbeiten.	**(B5-1)**
4 Plastik und Installation	¬ Dreidimensionales Gestalten als künstlerische Audrucksform erfahren ¬ Kennenlernen eines neuen Materials ¬ Umgang mit Ton – Verbindungstechniken, Konstruktion, Stabilität	Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	**Weihnachts-/Osteranhänger** — Erster Zugang zum Material Ton über die bekannte Technik des Ausrollens und Ausstechens. **Pokale** — Vertiefung in die tatsächliche Dreidimensionalität durch Anfertigung eines Pokals. Dieser sollte stabil stehen können und nicht in Einzelteile zerfallen.	
9 Kommunikationsdesign	¬ Entwicklung eines spannungsvollen Layouts ¬ Schrift inszenieren ¬ Text-Bild-Kombinationen erproben	Wahrnehmen Beurteilen Herstellen Gestalten	**Weihnachts-/Oster-/ Muttertagskarten** — Kartengestaltung als Übung für Komposition und Layout.	

MÖGLICHE ZUSATZAUFGABEN	
Wenzel Hablik	Auseinandersetzung mit Habliks Architekturentwürfen zunächst über Ausmalbilder. Entwicklung eines eigenen Kristallpalasts nach Wenzel Hablik.
Stop-Motion- Animation	Klassenprojekt: Erstellung eines Films aus im Unterricht entstandenen Kunstwerken (z.B. Tierzeichnungen) durch Stop-Motion-Animation auf einer Tafel/einem Whiteboard.
Meine Hand Kreativ	Plastizität durch lineare Darstellungsformen

6. Klasse — 1 Halbjahr

Malerei und Bewegtbild

ARBEITSFELDER	INHALTE	KOMPETENZ-BEREICHE	AUFGABENBEISPIELE	FÖRDERUNG KKS-SPEZIFISCHER KOMPETENZEN
3 Malerei	¬ Aktive Wahrnehmung und Beobachtung ¬ Farbmischung ¬ Nachahmung von Malstilen ¬ Bildkomposition ¬ Malerische Gestaltungsmittel (Farbauftrag)	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Herstellen Gestalten	**Feuerbild** — Malen wie Wenzel Hablik. Betrachten und Skizzieren von Habliks Feuer. Besonderheiten bei Farben und Formen herausstellen. Entwurf eines eigenen Feuers mit ähnlichen Formen. Imitation der Farbigkeit mithilfe von Deckfarben. Mgl. tiefere Auseinandersetzung mit Habliks Malweise über Abgrenzung mit naturalistischer Darstellung eines Feuers.	
3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Medienkunst	¬ Bewegungen festhalten ¬ Verbindung von Inhalt, Gestaltung und Wirkung ¬ Analoge und digitale Techniken (Zeichnung, Fotografie, Animation) ¬ Medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten ¬ Präsentationsform von Medienkunst (Animation)	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	**Bewegtes Feuer** — Legetrickanimation mit der Trickbox. Belebung des eigenen Kunstwerks.	**(M)**

1 Zeichnen	¬ durch Ergänzung von wichtigen Gelenken eine realistischere Darstellung menschlicher Figuren erreichen ¬ Beobachtung der Veränderung bei verschiedenen Posen	Wahrnehmen Gestalten	**Strichmännchenoptimierung** — Benennung der wichtigen (bei einem Strichmännchen fehlenden) Gelenke. Ergänzung dieser bei Strichmännchen. Übertragung der Strichmännchenfigur mithilfe von Klebeband (Krepp) auf Schülerinnen. Darstellung verschiedener Posen und Beobachtung der Veränderung der Linien. Weitere Ausarbeitung des Strichmännchens durch »Ummantelung«.	

MÖGLICHE ZUSATZAUFGABEN

Forschungstagebuch	Forschen, Notieren, Bebildern, Arbeiten mit einem Skizzenbuch zu einem bestimmten Thema (z.B. Wildpark Eekholt).

7. Klasse — 1 Halbjahr

Naturalismus und Schrift

8. Klasse — 1 Halbjahr

Einstieg in Perspektive und Proportion

»Kunst gibt nicht das Sichtbare wieder, sondern macht sichtbar.« Paul Klee

In den Jahrgängen 7 und 8 werden die grundlegenden gestalterischen und technischen Kompetenzen aus Klasse 5 und 6 gezielt erweitert. Im Mittelpunkt stehen die Auseinandersetzung mit naturalistischen Darstellungsformen, Schrift als Gestaltungsmittel sowie der Einblick in angewandte Gestaltungsbereiche wie Architektur, Produkt- und Kommunikationsdesign.

Die Schüler*innen vertiefen ihre Fähigkeiten in Zeichnung, Malerei und plastischem Gestalten und wenden gezielt Mittel wie Schattierung, Proportion, Perspektive und Bildkomposition an. Schrift wird sowohl formal als auch inhaltlich reflektiert und experimentell erprobt.

Im 8. Jahrgang erfolgt eine Einführung in räumliches und konstruktives Zeichnen (z. B. Isometrie), das entwicklungsorientierte Arbeiten in 2D und 3D sowie die Reflexion gestalterischer Entscheidungen unter Berücksichtigung von Funktion, Zielgruppe und gesellschaftlichen Kontexten.

Ziel ist es, die Schüler*innen zu einer differenzierten Bildwahrnehmung, reflektierten Gestaltungspraxis und selbstständigen Anwendung gestalterischer Strategien zu befähigen.

7. Klasse — 1 Halbjahr

Naturalismus und Schrift

ARBEITSFELDER	INHALTE	KOMPETENZ-BEREICHE	AUFGABENBEISPIELE	FÖRDERUNG KKS-SPEZIFISCHER KOMPETENZEN
3 Malerei 4 Plastik und Installation	¬ Naturdarstellung mit Wasserfarben ¬ Farbmischung ¬ Bildaufbau — Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund ¬ Perspektive erzeugen (auch möglich als Diorama)	Wahrnehmen Analysieren Herstellen Gestalten	**Urwaldbild nach Rousseau** — Bildaufbau (Staffelung durch Vorder-, Mittel- und Hintergrund) **Natur malen** — Bäume malen ohne Schemata zu verwenden, Perspektive erzeugen und eine Allee aufbauen, wahlweise im Schuhkarton	**(B5-1)**
1 Zeichnen	¬ Näherung an das naturalistische Zeichnen ¬ Erzeugung von Plastizität durch Schattierung ¬ genaue Beobachtung und Übertragung von Details	Wahrnehmen Gestalten	**Meine tätowierte Hand** — Umriss von Hand und Unterarm werden auf ein A3 Blatt übertragen und zeichnerisch ausgearbeitet mit Feinheiten und Schattierungen. Anschließend wird ein Bildkonzept für Tattoos entwickelt und übertragen. Mit verschiedenen Bleistiften werden sämtliche Graunuancen ausgeschöpft.	
1 Zeichnen 2 Grafik 9 Kommunikationsdesign	¬ Schriftgestaltung und experimentieren mit Schrift ¬ persönliches Monogramm entwickeln ¬ Buchstaben- und Wortgestaltung	Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Gestalten Verwenden	**Illustration mit Schrift** — verschieden Techniken zur Schriftgestaltung erproben (Schrift nach Inhalt gestalten, Monogramme entwickeln, Initialen und Schmuckbuchstaben entwerfen) und bei einer Gedichtillustration anwenden.	

MÖGLICHE ZUSATZAUFGABEN

Pop-Up Karten	Anfertigung von Weihnachts-, Oster-, Danksagungs- oder Grußkarten unter Anwendung von Pop-Up-Techniken

8. Klasse — 1 Halbjahr

Einstieg in Perspektive und Proportion

ARBEITSFELDER	INHALTE	KOMPETENZ-BEREICHE	AUFGABENBEISPIELE	FÖRDERUNG KKS-SPEZIFISCHER KOMPETENZEN
1 Zeichnen 3 Malerei 7 Architektur	¬ Skelettbauweise in der Architektur ¬ Freies Entwerfen von Architektur ¬ erstes dreidimensionales Zeichnen ¬ Isometrie als Darstellungsart für architektonische Entwürfe	Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	**Skelettbauweise** – in 2D und 3D mit Papierstreifen nachahmen. **Grünes Wohnen** — Architektur und Natur verbinden und als Isometrie darstellen. Anschließend mit Buntstiften kolorieren. Hablik Villa — **Isometrie** nach Habliks Entwürfen anfertigen und kolorieren.	
4 Plastik und Installation 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	¬ Strategien der Werbung entschlüsseln und hinterfragen ¬ Zielgruppen kennen und Gestaltung auf diese abstimmen ¬ Formgebung von Konsumgütern	Wahrnehmen Analysieren Gestalten	**Schokolade!** — Über das Töpfern werden zunächst bekannte Pralinen nachgeahmt und dann eigene erfunden. Anschließend wird ein Verpackungsdesign für Pralinen/ Schokolade/Schokoriegel unter Berücksichtigung von spezifischen Zielgruppen entworfen und aus Papier konstruiert. Nachhaltigkeit oder Gesundheit können als Motivation festgelegt werden indem Zuckermengen oder Produktionsbedingungen beleuchtet werden. **Plakatdesign** — Entwurf von Plakaten zur Drogenprävention oder zum Naturschutz.	**(B5-1)** **(B5-2)** **(B5-3)**

1 Zeichnen	¬ Menschliche Proportionen anhand von Regeln vertiefen und dadurch figürliches Zeichnen verbessern ¬ Proportionsregeln hinterfragen und anwenden ¬ Figurinen anfertigen ¬ Erprobung des figürlichen Zeichnens (z.B. auf Bewegungen oder mit Kleidungsentwürfen) ¬ Proportionsregeln für Gesichter kennen und hinterfragen, gegenseitiges porträtieren ¬ mit Proportionen spielen/sie bewusst verzerren	Wahrnehmen Analysieren Gestalten	**Modekollektion** — Entwurf einer Modekollektion, Ausarbeitung der Kleidung auf selbst gezeichneten Figurinen.	

MÖGLICHE ZUSATZAUFGABEN

Turnschuhe	Auseinandersetzung mit Tinker Hatfield und seinen Entwürfen der Air Jordans. Erstellung eines eigenen Turnschuh-Designs.

9. Klasse — 1 Halbjahr

Perspektivische Konstruktion vs. Druckgrafische Technik

10. Klasse — 1 Halbjahr

Vielfalt künstlerischer Techniken

»Die Perspektive ist die Sprache der Malerei.« Leonardo da Vinci

In Klasse 9 und 10 liegt der Schwerpunkt auf der Vertiefung zeichnerischer Genauigkeit und der Erweiterung der technischen Ausdrucksmöglichkeiten. Perspektivische Konstruktionen und grafische Techniken bieten den Schüler*innen neue Wege zur Darstellung von Raum, Struktur und Fläche.

In Klasse 9 werden grundlegende Prinzipien der linearen Perspektive erlernt und in freien sowie angewandten Aufgabenstellungen umgesetzt. Ergänzend dazu steht die Einführung in klassische Drucktechniken (insbesondere Hochdruck) im Fokus – von der motivischen Planung bis zur beispielhaften fertigen Linolschnittarbeit.

Die 10. Klasse bietet eine intensive Auseinandersetzung mit der Vielfalt künstlerischer Materialien und Techniken. Unterschiedliche Malmittel wie Aquarell, Acryl, Pastell oder Kreide werden in Hinblick auf ihre Wirkung, Handhabung und gestalterischen Möglichkeiten erprobt. Dabei entstehen sowohl naturalistische als auch abstrahierte Arbeiten, die eigene Bildideen fördern.

Ziel ist es, die Schüler*innen zur bewussten Materialwahl, zur differenzierten Bildgestaltung und zur reflektierten Anwendung künstlerischer Mittel zu befähigen. Der individuelle Ausdruck sowie die Entwicklung eines persönlichen gestalterischen Repertoires stehen zunehmend im Vordergrund.

9. Klasse — 1 Halbjahr

Perspektivische Konstruktion vs. Druckgrafische Technik

ARBEITSFELDER	INHALTE	KOMPETENZ-BEREICHE	AUFGABENBEISPIELE	FÖRDERUNG KKS-SPEZIFISCHER KOMPETENZEN
1 Zeichnen 2 Grafik 7 Architektur	¬ Perspektivische Konstruktionen Kennenlernen ¬ Anwenden der Fluchtpunktperspektive mit einem, zwei und drei Fluchtpunkten ¬ Wiederholung: raumschaffende Mittel, Erzeugung von Tiefe	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	**ALN — Anfertigung einer Sammelmappe mit verschiedenen Arten der Fluchtpunktperspektive und einer künstlerischen Anwendung.** **Kunst explodieren lassen** — Gestaltung einer Collage mit perspektivischen Konstruktionen **Häuserschlucht** — zeichnen eines Straßenverlaufs mit Hochhäusern	
2 Grafik	¬ Druckverfahren kennenlernen (Hochdruck, Tiefdruck, Durchdruck) ¬ Besonderheiten Hochdruck und Linolschnitt ¬ Anforderungen an die Gestaltung eines Linolschnitts sowie Gütekriterien desselben ¬ Anfertigung eines Linolschnitts ¬ Drucken eines Linolschnitts	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	**Naturdarstellung** — Vögel zeichnen anhand von grafischen Vorlagen. Strukturen erkennen und in Linolschnitt übertragen und verfremden und dabei ornamentale Gestaltungen herausarbeiten.	

MÖGLICHE ZUSATZAUFGABEN

Getränke entwickeln	Ein neuartiges Getränk erfinden und mit einen Corporate Design sowie einer Kampagne bekannt machen und bewerben.
Judge a Book	Entwurf eines Covers für ein Buch. Durch verschiedene Techniken umsetzbar (digital oder analog).
Performative Kunst mit Papier	Erstellung einer kleinen (Gruppen-)Performance mit einfachsten Mitteln

10. Klasse — 1 Halbjahr

Vielfalt künstlerischer Techniken

ARBEITSFELDER	INHALTE	KOMPETENZ-BEREICHE	AUFGABENBEISPIELE	FÖRDERUNG KKS-SPEZIFISCHER KOMPETENZEN
1 Zeichnen 3 Malerei	¬ verschiedene Malmittel kennenlernen (Acryl, Aquarell, Kreide ...) ¬ Farbmischung, -modulation und Kontraste ¬ Farbperspektive und Kompositionslehre ¬ Naturalistische Darstellungen üben und vertiefen im zwei- und dreidimensionalen Bereich ¬ Farbmodulation mit den verschiedenen Materialien üben und Unterschiede festhalten ¬ Vorstellungsbild und entstehendes Bild weiter in Einklang bringen ¬ Kennenlernen eigener Vorlieben und Stärken durch die verschiedenen Materialien	Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Herstellen	**Naturstudien** — An einfachen Objekten (Äpfel, Schleichtiere, Buchecken, Blätter) naturalistische Darstellungen mit verschiedenen künstlerischen Materialien üben und Eigenheiten erkennen (Bleistift, Kohle, Pastellkreiden, Ölpastelle, Aquarellfarben, Acrylfarben, Ton).	
3 Malerei	¬ abstrakte vs. konkrete Kunst ¬ Einblick in die Epoche des Surrealismus ¬ surrealistische Kreativtechniken erproben ¬ Anwenden des gelernten Umgangs mit spezifischen Malweisen	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	**Surrealismus** — Anfertigung eines naturalistischen, surrealistischen Stilllebens als Aquarellmalerei. Künstlerische Strategien kennenlernen (naturalistische Nachahmung, Verfremdung, Abstraktion).	

MÖGLICHE ZUSATZAUFGABEN	
Zeichenkarussell	Übereinandergelagerte Kombination von Bleistiftzeichnung, Kohlezeichnung und Aquarell (ggf. auch Zeichentusche) um Zufallsgestaltungen zu evozieren.

11. Klasse/E-Jahrgang — 2 Halbjahre

Vom Blatt zum Buch

Zeichnen, Layouten, Verarbeitung und Vermittlung von Informationen

12. Klasse/Q1-Jahrgang — 2 Halbjahre

Erforschung des Dreidimensionalen

Plastik, Installation, Architektur

13. Klasse/Q2-Jahrgang — 2 Halbjahre

Kunst als Dienstleistung

Illustration und Logogestaltung

»Kunst wäscht den Staub des Alltags von der Seele.« Pablo Picasso

In der gymnasialen Oberstufe steht die vertiefte Auseinandersetzung mit künstlerischen Verfahren, Materialien und Ausdrucksformen im Zentrum. Die Schüler*innen erweitern ihre technischen und gestalterischen Kompetenzen, reflektieren komplexe Bildinhalte und entwickeln eigene bildnerische Positionen im Spannungsfeld zwischen freier und angewandter Kunst.

Im 11. Jahrgang liegt der Fokus auf der zweidimensionalen Darstellung: Zeichnerische Mittel, verschiedene Maltechniken sowie Elemente des Kommunikationsdesigns werden erprobt, reflektiert und in einem individuell gestalteten Künstler*innenbuch zusammengeführt. Dabei werden auch Aspekte der Bildanalyse und kunstgeschichtlichen Einordnung einbezogen.

Der 12. Jahrgang widmet sich dem dreidimensionalen Arbeiten in den Bereichen Plastik, Installation und Architektur. Die Schüler*innen entwickeln eigene Konzepte im Raum, setzen sich mit Körperlichkeit, Materialität und Raumwirkung auseinander und reflektieren die Wechselwirkung zwischen Form, Funktion und Inhalt.

Im 13. Jahrgang steht die Kunst im Kontext von Dienstleistung und Kommunikation im Fokus. Illustration, Logogestaltung und medienbezogene Arbeitsfelder verbinden künstlerische Kreativität mit funktionalen Anforderungen. Gestaltungsprozesse werden planvoll, zielgruppenorientiert und kritisch begleitet.

Ziel der Oberstufe ist die Befähigung zur selbstständigen künstlerischen Arbeit, zur theoretischen Durchdringung gestalterischer Prozesse sowie zur Reflexion gesellschaftlicher, kultureller und medialer Zusammenhänge.

11. Klasse — 2 Halbjahre

Vom Blatt zum Buch — Zeichnen, Layouten, Informationen verarbeiten und vermitteln

ARBEITSFELDER	INHALTE	KOMPETENZ-BEREICHE	AUFGABENBEISPIELE	FÖRDERUNG KKS-SPEZIFISCHER KOMPETENZEN
1 Zeichnen	¬ Erlernen verschiedener Darstellungstechniken im Zeichnen (linear, plastisch) ¬ Erproben verschiedener Schattierungsmöglichkeiten (Schraffieren, Schummern, Punkte, spezifisches Muster) ¬ Erlernen von buchbinderischen Techniken bei der Anfertigung einer Präsentationsmappe	Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	**Zeichenportfolio** — Anfertigung einer Sammelmappe, in der Übungen, Studien und Zeichnungen festgehalten werden. ALN: Anfertigung eines Stillleben	
2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Medienkunst 6 Performative Kunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	¬ gestaltete Präsentation eines*r Künstler*in ¬ Seitenaufbau und -abfolge planen ¬ Informationen sammeln, verarbeiten und interessant aufbereiten ¬ Bildbeschreibung und Bildanalyse/-interpretation (nach Panofsky) ¬ Papierkonstruktion, Pop-Up-Elemente verwenden ¬ Nachempfindung und Imitation einer künstlerischen Arbeit	Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	**Künstler*innenbuch** — Recherche zu einer europäischen Malerin bzw. Maler der letzten 150 Jahre, Auseinandersetzung mit dieser*m in einem Skizzenbuch, Entwicklung einer künstlerischen Arbeit in Anlehnung an gewählte Person.	**(M)** **(E)** **(B5-2)** **(B5-4)**

MÖGLICHE ZUSATZAUFGABEN

Surrealistische Collage	Mithilfe von viktorianischen Produktkatalogen Collagen erstellen in Anlehnung an Max Ernst »La semaine de bonte«
Surrealistische Filme	Stop-Motion-Animation der surrealistischen Collagen durch Legetrick

12. Klasse — 2 Halbjahre

Erforschung des Dreidimensionalen — Plastik, Installation, Architektur

ARBEITSFELDER	INHALTE	KOMPETENZ-BEREICHE	AUFGABENBEISPIELE	FÖRDERUNG KKS-SPEZIFISCHER KOMPETENZEN
4 Plastik und Installation	¬ Abgrenzung Plastik, Skulptur, Relief ¬ Analysemethoden von plastischen Werken ¬ wechselseitigen Einfluss von Material, Oberfläche und Körper erkennen und benennen ¬ Unterschiede zwischen abtragendem und aufbauendem Arbeiten praktisch erforschen ¬ Ausdrucksmöglichkeiten durch dreidimensionale Kunst erproben ¬ Bedeutung der Dokumentation: plastische Werke fotografisch inszenieren	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Gestalten	**Gegensätze plastisch gestalten** — unter Berücksichtigung eines Adjektivs, wird eine Kleinplastik aus Ton angefertigt und ein gestalterisches Gegenstück aus Seife geschnitzt. In einer gestalteten Dokumentation werden die Herangehensweise sowie die künstlerischen Gedanken dargelegt.	
7 Architektur	¬ bewusstes Wahrnehmen des architektonischen Raums, in dem wir uns bewegen (das eigene Zuhause und/oder der öffentliche Raum) ¬ Erforschung vom räumlichen Bedarf (was ist wie groß, wieviel Platz benötigt man, um sich zu bewegen) ¬ Beobachtung und Beurteilung der Nutzung (was verhindert/unterstützt eine ideale Nutzung) ¬ Gestaltung eines eigenen architektonischen Projekts und Umsetzung als Modell	Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	**Schrebergarten** — Entwicklung eines Konzepts für eine Parzelle und ein Gartenhäuschen für eine konkrete Zielgruppe (Familien, Rentner, Studierende ...). Umsetzung als kleines Landschaftsmodell und als vergrößertes Architekturmodell. **Platzgestaltung** — Entwicklung eines Nutzungskonzepts für einen öffentlichen Platz in Itzehoe unter Berücksichtigung der diversen Zielgruppen und Behebung der wahrgenommenen Mängel.	**(B5-5)**

MÖGLICHE ZUSATZAUFGABEN

Hipster Mode	Collage — Gestaltung einer Modekollektion für Adam und Eva von Lukas Cranach
Kinderspielzeug	Designpoker, Grundlagen der Formgebung, Wahrnehmungsskala

13. Klasse — 2 Halbjahre

Kunst als Dienstleistung – Illustration und Logogestaltung

ARBEITSFELDER	INHALTE	KOMPETENZ-BEREICHE	AUFGABENBEISPIELE	FÖRDERUNG KKS-SPEZIFISCHER KOMPETENZEN
9 Kommunikationsdesign	¬ Erkennen der Bedeutung von Zielgruppen ¬ Techniken des Designs kennenlernen (Benchmark-Analyse, Vergleich, Kombination und Re-Kombination ...) ¬ Reduktion auf des Wesentliche in der Gestaltung (z.B. durch Weglassen von Farben, Entfernung von Details oder Umwandlung von Linien zu Flächen) ¬ Kommunikation durch Symbole, Piktogramme und Zeichen und deren Bedeutung ¬ Verschiedene Nutzungen eines Logos in der Gestaltung berücksichtigen (unterschiedlichen Größen – auf Kugelschreiber oder Bannern – und Farbigkeiten – farbig, schwarz-weiß, hell auf dunkel) ¬ Digitales Umsetzen zur Vektorgrafik mithilfe von Grafikprogrammen	Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	**Logogestaltung** — auf Basis einer realen Organisation mit Bezug zu Itzehoe oder der KKS wird eine Analyse des bestehenden Corporate Designs – insbesondere des Logos – und der Corporate Identity vorgenommen. Mithilfe verschiedener Techniken, wie Benchmark, Morphologische Matrix und Kombination wird ein neues Logo entworfen. Das Logo wird sowohl analog als Scherenschnitt als auch digital als Vektorgrafik umgesetzt. In einer Präsentation werden die Entwürfe hergeleitet, begründet und die Entwicklung dokumentiert.	**(M)** **(B5-2)**
3 Malerei	¬ Gewinn eines kunstgeschichtlichen Überblicks in der Malerei ¬ Wahrnehmung und Vergleich von verschiedenen Stilen ¬ Schwerpunktsetzung durch Künstler*innen bei Illustration biblischer Geschichten erkennen ¬ Interpretation durch Analyse von künstlerischen Stilmitteln erlernen ¬ Eigene malerische Umsetzung bewusst wählen, gestalten und begründen	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Gestalten	**Griechische Mythologie** — zu einem konkreten Mythos werden Szenen ausgewählt und als Malerei illustriert. In einer begleitenden Dokumentation wird die Szenenauswahl begründet und die Wahl der künstlerischen Mittel dargelegt.	

Glossar

Zeichnen

- Körperschatten
- Schlagschatten
- Kernschatten
- Formschraffur/Formstrich
- Kreuzschraffur
- Negativform
- Parallelprojektion
- Isometrie
- Fluchtpunktperspektive (Zentralperspektive, Frontalperspektive, Übereck-Perspektive)

Grafik

- Drucktechniken (Hochdruck, Tiefdruck, Durchdruck)

Malerei

- Farbauftrag (lasierend, deckend)
- Lasur
- kolorieren
- Duktus
- Primärfarben, Sekundärfarben
- Farbkontraste (Primär, Sekundär, Kalt/Warm, Hell/Dunkel …)
- Kontraste (Groß/Klein, Nah/Fern, scharf/unscharf …)
- Komposition (Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund)

Plastik und Installation

- Plastik, Skulptur
- Relief, Vollplastik, Allansichtigkeit
- Volumen, Masse
- Bozetto

Medienkunst

- Augmented Reality
- Animation
- multimedial
- Bildformate (JPG, SVG)

Performative Kunst

- Happening, Intervention, Live Art
- Ephemerität
- Interaktion

Architektur

- Wand, Sturz, Laibung
- Schauseite, Fassade

Produktdesign

- Typografie
- Zielgruppe

Kommunikationsdesign

- Layout
- Typografie
- Zielgruppe