

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C auf der Grundlage der neuen Rahmenlehrpläne

Fach: KUNST, 1,5 Wochenstunden / Schuljahr				Jahrgangsstufe 8	
Themen / Inhalte	Kompetenzbereich/ Standardbezug ¹ Niveaustufe		Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung / Standards <i>Bezüge zum SP und zu den BC/ÜT²</i>	Zeitleiste (Stunden- umfang: ca...)	Formen der Leistungsüberprüfung
<p>Darstellungstechniken: Perspektive Zeichnen Parallelperspektive – zeichnerische Konstruktion z.B. Labyrinth des Minotaurus, Tetris Zentralperspektive z.B. mein Zimmer, New York von oben, Straßenschluchten z.B. Perspektiven verfremden und surreale Räume erfinden</p> <p>Bildbetrachtung und -analyse Entwicklung der perspektivischen Darstellung in der Kunstgeschichte und als wesentliches Gestaltungselement der Kunst z.B. Leonardo da Vinci (Renaissance), Giorgio de Chirico (Surrealismus)</p>	<p>Wahrnehmen</p> <p>Gestalten</p> <p>Reflektieren</p>	F	BC: Medienbildung BC: Sprachbildung ÜT 9: Kulturelle Bildung	15 h	Test / 1.Halbjahr (20% der Note) Projektdokumentation im Visual Journal als Ersatzleistung (20% der Note)/ 2.Hj. Praktische Arbeiten (60% der Note) Präsentation eigener Arbeiten mündliche Mitarbeit (20% der Note)
<p>Produktgestaltung AIDA, Marketingstrategie für ein Produkt, Zielgruppenorientierung Produkt- und Verpackungsdesign, Layout Typografie Logo-Entwurf Werbekampagnen für eigene Produkte erstellen z.B. Süßwarenverpackung, Etiketten für Energydrinks, „Mogelpackungen“ (Chips gegen</p>	<p>Wahrnehmen</p> <p>Gestalten</p> <p>Reflektieren</p>	F	BC: Sprachbildung BC: Medienbildung ÜT 9: Kulturelle Bildung ÜT 13: Verbraucherbildung	15 h	

¹ Erläuterungen s.u.

² SP = Schulprogramm

BC = Basiscurricula (Sprachbildung und Medienbildung), vgl. RLP Teil B

ÜT = Übergreifende Themen, vgl. RLP Teil B

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C auf der Grundlage der neuen Rahmenlehrpläne

<p>Pickel), Verfremdung einer Werbung, Umdeutung eines Werbemaskottchens (Milka-Kuh, Michelin-Männchen)</p> <p>Bildbetrachtung und -analyse Analyse von Werbekampagnen und Produkten mit Hilfe der AIDA-Formel kritische Betrachtung existierender Werbestrategien</p>					
<p>Projektarbeit Selbstständiges Planen und Gestalten eines vorgegebenen Formats in Teamarbeit Digitales Projekt (computergestützt)</p> <p>z.B. Plakat für eine schulische Veranstaltung („MFG goes Classic“, „..got's talents“, Valentinsball), eigene Themenfindung durch die Lerngruppe</p>	<p>Wahrnehmen</p> <p>Gestalten</p> <p>Reflektieren</p>	<p>F</p>	<p>BC: Sprachbildung</p> <p>BC: Medienbildung</p> <p>ÜT 13: Verbraucherbildung</p>	<p>8 h</p>	

Es ist wünschenswert, dass alle aufgeführten Themen und Unterrichtsinhalte und die damit verbundenen Kernkompetenzen unterrichtet werden. Dies ist allerdings abhängig von der Lerngruppengröße und den räumlichen und zeitlichen Bedingungen. Es wird auf die Interessen und besonderen Fähigkeiten der Lerngruppe und aktuelle Projektangebote außerschulischer Lernorte eingegangen, des Weiteren sollen Wettbewerbsbeteiligungen möglich sein.

Es können in allen Themen die Übergreifenden Themen (ÜT) 1 – 13 unterrichtet werden.

Kompetenzen, Standards und Niveaustufen laut RLP Teil C:

Wahrnehmen

	Material erkunden	Ästhetische Praktiken, Werkzeuge, Techniken und künstlerische Strategien erkunden	Mögliche Bedeutungen zum Ausdruck bringen
	Die Schülerinnen und Schüler können...		
F G	Material als Anregung für eigene Vorhaben beschreiben und analysieren Material für eigene Vorhaben recherchieren Alternativen und Möglichkeiten des Materialgebrauchs beschreiben	zu kunstrelevanten Themen Rechercheergebnisse präsentieren die künstlerischen Strategien in Beziehung zu den eigenen künstlerischen Vorhaben setzen Kunstwerke in ihren Entstehungszusammenhängen beschreiben	unterschiedliche Deutungen vergleichen und sich mit anderen darüber austauschen ästhetische Phänomene und Kunstwerke als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Vorstellungen einschätzen und kontextualisieren

Gestalten

	Material einsetzen und nutzen	Ästhetische Praktiken, Werkzeuge, Techniken und künstlerische Strategien anwenden	Eigene Gestaltungsvorhaben entwickeln
	Die Schülerinnen und Schüler können...		
F G	aus einer Vielfalt von Material eine Auswahl treffen und dieses Material in eigenen Vorhaben zielgerichtet einsetzen	ihre zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und medialen Gestaltungsfähigkeiten gezielt erweitern und anwenden Präsentationsformen für individuelle oder gemeinsame Vorhaben finden und realisieren	eigene Recherchen durchführen Rechercheergebnisse in ihren Gestaltungen sichtbar machen

Reflektieren

	Entscheidungen begründen	Arbeitsprozesse und Ergebnisse beurteilen	Adäquate Kommunikationsformen verwenden
	Die Schülerinnen und Schüler können...		
F G	die für ihre eigenen Vorhaben durchgeführten Recherchen, z. B. in Museen, Bibliotheken und Werkstätten, beschreiben die für das eigene Vorhaben verwendete Materialauswahl begründen	künstlerische Werke diskutieren, deuten und kriteriengeleitet beurteilen	unterschiedliche Erfahrungen mit künstlerischen Prozessen, Kunstwerken und kulturellen Phänomenen diskutieren Kunstwerke, ästhetische Objekte und kulturelle Phänomene untersuchen und dazu eigene Positionen begründen