

Fachcurriculum Kunst

Die Fachanforderungen des Ministeriums für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein geben die Rahmenbedingungen für den Kunstunterricht vor. Das schulinterne Fachcurriculum stellt die Konkretisierung für das Gymnasium Brunsbüttel dar. Auf Grundlage dieser beiden Ausarbeitungen gestaltet jede Lehrkraft ihren Unterricht an unserer Schule. Das schulinterne Fachcurriculum wird durch die Fachschaft KUNST fortlaufend evaluiert und weiterentwickelt.

Basale Kompetenzen

Die Weiterentwicklung der basalen Kompetenzen unserer Schülerinnen und Schüler sind uns wichtig: kognitive Kompetenzen (Konzentration, Ausdauer, Gedächtnisleistung, logisches Denken, Problemlösungsfähigkeit), sprachliche Kompetenzen (Sprachverständnis, Sprechfähigkeit, Wortschatz, Grammatik), motorische Kompetenzen (besonders der Feinmotorik), soziale Kompetenzen (Kommunikationsfähigkeit, Zusammenarbeit, Empathie wie beim wertschätzenden Kritisieren der künstlerischen Arbeit der Mit-Schülerinnen und Schüler) und die emotionalen Kompetenzen (Selbstwahrnehmung, Selbstregulation, Umgang mit Emotionen) unterstützen und stärken wir aktiv im Unterricht. Neben Einzelarbeit arbeiten wir auch regelmäßig in Gruppen: So werden zusätzlich zu den sozialen Kompetenzen die Fähigkeiten zur Kollaboration, dem produktiven Arbeiten im Team, dem Integrieren verschiedener Perspektiven und dem gemeinsamen Denken im Gruppenprozess aufgebaut und weiterentwickelt.

Unterrichtsraum/-möglichkeiten

Der Unterricht findet in Fachräumen am Gymnasium Brunsbüttel statt, diese zeichnen sich aus durch ihre Größe und den Platz. Jede Klasse/ jeder Kurs hat die Möglichkeit, in Schränken Arbeiten und Materialien aufzubewahren. Der Unterricht wird durch Präsentationen am Activeboard begleitet. Für Recherchezwecke, das Erstellen von Stop-Motion-Filmen etc. stehen den Schülerinnen und Schülern I-Pads zur Verfügung. Für die Produktion in den verschiedenen Arbeitsfeldern der Kunst stellt die Schule einen umfangreichen Geräte- und Materialfundus zur Verfügung.

Bewertung

Praktische Arbeitsergebnisse bilden den Schwerpunkt der Leistungsbewertung. Wir legen großen Wert auf die Nachvollziehbarkeit in der Notenfindung. Den Schülerinnen und Schülern werden daher beim Erarbeiten der bildlichen Lösungen die Bewertungskriterien mitgeteilt, die Bewertungsraster vorgestellt. Die Fachlehrerinnen und Fachlehrer

besprechen in Einzelgesprächen die Kunstwerke, die Unterrichtsbeiträge, die Arbeitshaltung und die Benotung mit den Schülerinnen und Schülern. Es können kleinere Leistungskontrollen durchgeführt werden. In der siebten und achten Klasse werden im zweiten Halbjahr entweder ein ALN (Alternativer Leistungsnachweis) erbracht oder eine Klassenarbeit geschrieben.

Rahmenbedingungen des Kunstunterrichts am Gymnasium Brunsbüttel

Der Kunstunterricht beginnt am Gymnasium Brunsbüttel mit der 5. Klasse und findet dann bis zur 6. Klasse für alle Schülerinnen und Schüler doppelstündig statt. Ab der siebten Klasse wählt man Kunst und Darstellendes Spiel epochal bis zur zehnten Klasse oder Musik ganzjährig. In der Oberstufe wählen die Schülerinnen oder Schüler, ob sie das Fach Kunst, Darstellendes Spiel oder Musik weiter belegen möchten.

	Wochen- stundenzahl	Leistungs- nachweise	Bemerkung
Sek I	9	2	
Klasse 5	2		
Klasse 6	2		
Klasse 7	1,5	1	epochaler Wechsel mit DS oder ganzjährig Mu
Klasse 8	1,5	1	epochaler Wechsel mit DS oder ganzjährig Mu
Klasse 9	1		epochaler Wechsel mit DS oder ganzjährig Mu
Klasse 10	1		epochaler Wechsel mit DS oder ganzjährig Mu
Sek II	4	4	
E.-Jg.	2	2	
Q I	2	2	
Q 2			

(DS - Darstellendes Spiel / Mu - Musik)

Arbeitsfelder/Kompetenzbereiche/Prozesse

Arbeitsfelder

- 1 Zeichnen
- 2 Grafik
- 3 Malerei
- 4 Plastik und Installation
- 5 Medienkunst
- 6 Performative Kunst
- 7 Architektur
- 8 Produktdesign
- 9 Kommunikationsdesign

Kompetenzbereiche

- Wahrnehmen
- Beschreiben
- Analysieren
- Interpretieren
- Beurteilen
- Herstellen
- Gestalten
- Verwenden

Prozesse

- Reflexion
- Rezeption
- Produktion

Gymnasium Brunsbüttel. Fachcurriculum Kunst (Stand Januar 2026)

Klasse	5 und 6	7 und 8 (epochal, ein Halbjahr drei- stündig)	9 und 10 (epochal, ein Halbjahr zwei- stündig)
Arbeitsfelder (AF)	Zeichnen Malerei Medienkunst Kommunikationsdesign: Plastik und Installation	Produktdesign Architektur Grafik Malerei Plastik und Installation Zeichnen	Kommunikationsdesign Medienkunst Grafik Zeichnen Malerei
Inhalte	<p><u>Zeichnen:</u> Materialien und Werkzeuge, Zeichnungen verschiedener Kontexte (z.B. Alltag, Kunst) und Funktionen (z.B. Illustration) kennenlernen und verwenden</p> <p><u>Malerei:</u> Farbwahrnehmung und Farbvorlieben; Einführung in grundsätzliche Maltechniken, Farbbeziehungen, (z.B. Farbfamilie und Kontraste); grundlegende Farbqualitäten (Farbton und Farbhelligkeit)</p> <p><u>Kommunikationsdesign:</u> Einführung Typografie (z.B. ein Plakat gestalten)</p>	<p><u>Produktdesign:</u> Praktische, ästhetische, symbolische Funktion von Produkten. Entwurf und Gestaltung eines Produkts oder einer Verpackung.</p> <p><u>Architektur:</u> Wahrnehmung gebauter Umwelt. Entwurfs- und Planungsprozesse in der Architektur (z.B. Entwurfszeichnung, Modellbau)</p> <p><u>Grafik:</u> Herstellen von Collagen, Frottagen</p> <p><u>Malerei:</u> (z.B. Selbstporträt)</p> <p><u>Plastik/ Installation:</u> Modellieren (additives und integrales Formen) mit dem Material Ton</p>	<p><u>Kommunikationsdesign:</u> Umgang mit Medienbildern im digitalen Zeitalter. Bildmanipulation (z.B. – Bildbearbeitung, Exkurs zu Photoshop und anderer Software)</p> <p><u>Medienkunst:</u> Schwerpunkt Fotografie Analoge und digitale Medienkunst: kennenlernen und gestalten</p> <p><u>Grafik:</u> mit dem Schwerpunkt Druckgrafik: Kennenlernen eines Tiefdruckverfahrens (z.B. Linolschnitt);</p> <p><u>Zeichnen:</u> Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Comic.</p>

	<p><u>Medienkunst</u>: Herstellen eines Stop-Motion-Films. <u>Plastik/ Installation</u>: Modellieren (additives und integrales Formen) mit dem Material Ton; Grundlagen zur Komposition (z.B. Ordnungsprinzipien, raumschaffende Mittel)</p>	<p>Zeichnen: Isometrie; Aspekte naturgetreuer Darstellung: (z.B. menschliche Proportionen)</p>	<p><u>Malerei</u>: Grundlagen zur Komposition (z.B. Ordnungsprinzipien, raumschaffende Mittel, Goldener Schnitt), Farbwirkung</p>
	<p>Bilder aus der Kunstgeschichte werden innerhalb der Produktion mit den Aufgaben verknüpft, besprochen und analysiert</p>		
Fachsprache	<p>Fachbegriffe der AF bzw. Themen</p>		
Fachspezifische Methoden	<p>Portfolio</p>	<p>Portfolio</p>	<p>Portfolio, Moodboard</p>
Diagnostik	<p>Diagnostik zur Kompetenz „Herstellen“ im AF Zeichnen</p>		
Medienkompetenz	<p>K1 (z.B. Bildrecherche), K5 (z.B. digitale Werkzeuge kreativ anwenden)</p>	<p>K1 (z.B. Bildrecherche), K5 (z.B. digitale Werkzeuge kreativ anwenden)</p>	<p>K5 (z.B. digitale Werkzeuge kreativ anwenden) und K6 (z.B. Mediengebrauch reflektieren)</p>
Fachkompetenz	<p>Herstellen, Gestalten, Beurteilen, Verwenden</p>		
	<p>Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren</p>	<p>Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren und Interpretieren</p>	
Besonders wichtige Teilkompetenz	<p>Herstellen: Regeln und Rituale zur Materialverteilung, den Arbeitsplatz einrichten, den Kunstraum aufräumen</p>	<p>Beschreiben: detailliert, strukturiert und mit Fachbegriffen. Beschreiben/Gestalten: Strategien zur Ideenfindung</p>	<p>Beschreiben: detailliert, strukturiert und mit Fachbegriffen.</p>

		Beurteilen: ästhetische Urteile begründen	Interpretieren: Verbindung von Inhalt, Form und Wirkung erkennen Beurteilen: ästhetische Urteile begründen
--	--	---	---

Oberstufe/Themen:

In jedem Halbjahr steht eines der neun ARBEITSFELDER (Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performative Kunst, Medienkunst, Architektur, Produktdesign, Kommunikationsdesign) im Mittelpunkt. Übergänge und Grenzbereiche zu anderen Arbeitsfeldern sollen berücksichtigt werden, sodass Unterrichtsthemen und Übungen möglichst mehrere Arbeitsfelder berühren. Verpflichtend steht das Arbeitsfeld ZEICHNEN im ersten Halbjahr der elften Klasse im Zentrum des Unterrichts.