



Fachgruppe Kunst: Arbeitsplan nach G9 - KC 2016/17

„Erkennen, begreifen, gestalten“

Ausgearbeitet im September 2016 (PIP, MAS) nach dem niedersächsischen KC für das Fach Kunst, Stand August 2016. Zuletzt bearbeitet von PIP, 20.03.2017 und beschlossen von der Fachkonferenz Kunst am 30.03.2017. Aktualisiert im Februar 2019 (PIP) aufgrund der Planungen zur Digitalisierung der neuen Schule. **Beschlossen in der FK Kunst am 24.04.2019**

Wir verstehen ästhetische Bildung vor allem als Angebot an unsere Schülerinnen und Schüler, sich in der Welt von Bildern zurechtzufinden und eigene Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten zu entwickeln; ganz im Sinn unseres Schulmottos „Erkennen, begreifen, gestalten“.

„Das Unterrichtsfach Kunst ist zentraler und unverzichtbarer Bestandteil der ästhetischen Bildung als Ausdruck kultureller und damit auch allgemeiner Bildung. Es vermittelt grundsätzlich Qualifikationen im Umgang mit den fachspezifischen Erkenntnisweisen der **Produktion** und **Rezeption** von Bildern, übt den Umgang mit künstlerischen Strategien und Konzepten sowie medialen Verständigungssystemen und erschließt den Schülerinnen und Schülern Wege zur kulturellen Teilhabe. Auch fördert es die Entwicklung der Persönlichkeit, indem es über das kognitive Lernen hinaus die verschiedenen Dimensionen der ästhetischen Wahrnehmung und Gestaltung eröffnet und zur Entwicklung kultureller Deutungs- und Wertesysteme beiträgt. [...]

Die Ästhetisierung des Alltags, die **Inszenierung virtueller Bildwelten in den digitalen Medien**, das Tempo gesellschaftlicher und technischer Umwälzungen, das **Entstehen neuer medialer Kommunikationsformen** und die **Digitalisierung von Bildern** sind grundlegende Ereignisse, deren Komplexität für die Orientierung der Jugendlichen eine hohe Herausforderung darstellt. Zentraler Gegenstand des Faches Kunst sind **Bilder**, verstanden als umfassender Begriff für zwei- und dreidimensionale Objekte, Artefakte, visuell geprägte Informationen, Prozesse und Situationen visueller und weiterer sinnlicher Erfahrung.“ Auszug aus dem Vorwort des aktuellen KC: (<http://www.cuvo.nibis.de>)

Zum vorliegenden schuleigenen Arbeitsplan

Das niedersächsische Kerncurriculum fasst jeweils die Jahrgänge 5/6, 7/8 und 9/10 zu Doppeljahrgängen zusammen. Die Fachkonferenz Kunst am Campe Gymnasium hat wegen der leichteren Abstimmung der Arbeit eine Zuordnung der Themen zu Jahrgängen und Halbjahren vorgenommen. Bei gekürztem Unterricht sollten sich die unterrichtenden Fachlehrer abstimmen über die Reduzierung der Themen. Die Fachgruppe hat zudem die Freiheiten des niedersächsischen KC genutzt und in allen Jahrgängen zusätzliche Workshops zur Vertiefung und Verknüpfung der Themen eingearbeitet. Verknüpfungen zwischen den Themen eines Doppeljahrgangs sollten vorgenommen werden.

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen finden sich in den Spalten zu den Kerninhalten. In **Rot** werden Bezüge zur Kunstgeschichte dargestellt und in **Grün** Bezüge zu schuleigenen Konzepten. In **Blau** werden zu erwerbende Fachbegriffe gekennzeichnet.

Die neuen **Operatoren** (Stand 2016 für das Abitur 2018) sollen ab Klasse 9 gezielt angewendet und geübt werden.

Prinzip Werkstatt

Zunehmend sollen in diesem Zusammenhang die Eigentätigkeit und selbständige Planung und Durchführung der Arbeiten und Projekte durch die Schüler erfolgen, so dass im Jahrgang 10 das Arbeiten nach dem Prinzip Werkstatt (vgl. KC SEK II) eingeführt werden kann.

Leistungsbewertung

In den Jahrgängen 5 bis 10 wird eine schriftliche Lernkontrolle pro Schuljahr durchgeführt, eine zweite sollte durch eine Präsentation, Referat oder fachpraktische Arbeit ersetzt werden. In den Jahrgängen 5/6 werden etwa 30 Minuten, in den Jahrgängen 7/8 45 Minuten und in den Jahrgängen 9/10 90 Minuten geschrieben. Ab Klasse 10 sollte alternativ eine Arbeit mit praktischen und eine mit theoretischem Schwerpunkt zur Auswahl stehen. Die Gewichtung einer Klassenarbeit entspricht der einer großen fachpraktischen Arbeit, in der Regel 30% einer Halbjahresnote (vgl. Festlegungen der Fachkonferenz 2016).

Gegenstand der Leistungsbewertung sind neben den zu beachtenden Kompetenzen und fachpraktischen Arbeiten und deren Präsentation auch Organisation der Arbeitsabläufe, Führen einer Kunstmappe/eines Werkstattbuches, Umgang mit Material, Teamfähigkeit und mündliche Mitarbeit bei Werkbetrachtungen im Unterricht oder Feedback. Praktische Aufgaben können zum Zweck der pünktlichen Fertigstellung nach Absprache mit dem Lehrer in Ausnahmefällen teilweise zu Haus angefertigt werden.

Wettbewerbe

Alle zwei Jahre (2015, 2017...) findet der Landeswettbewerb „**Jugend gestaltet**“ statt, zu der Teilnahme sollen besonders begabte Schülerinnen und Schüler ermuntert und beraten werden. Die Schule erhält über die Fachobleute die Ausschreibungsunterlagen.

Für die Jahrgänge 8 und 10 ist die Teilnahme am jährlichen Regionalwettbewerb **Filmklappe Weserbergland** (www.filmklappe.com) empfehlenswert.

Bild des Menschen		Bild der Zeit		
Inzenierung, Bildergeschichte I		Bildergeschichte II		
<p>Kerninhalte:</p> <p>1. Ein inszeniertes Porträt mit Mimik, Gestik, Attributen, Umgebung erstellen</p> <p>2. Eine Fotobuch zum Kennenlernen gestalten „Mein Kuschtier erkundet die Schule“</p>	<p>Praktische und rezeptive Kompetenzen: die Wirkung verschiedener fotografischer Einstellungen und Perspektiven, Inzenierungen von Orten kennenlernen, anwenden, analysieren und reflektieren (Medienkonzept) Bezüge zwischen Mitteln der Inzenierung vor und hinter der Kamera erläutern! Gestaltungsmittel an Bildbeispielen untersuchen (Methodenkonzept) Bildpräsentation und Feedback üben (Methodenkonzept) Kunstmappe beginnen</p> <p>Beispiele aus der Kunstgeschichte: Goya Bildnis Don Manuel (Mdk32, 35), Velazquez Meninhas Mdk39, Velazquez Prinz Felipe Prospero (Werkstatt Kunst 1, S. 10), Selbstbildnis Dürer als 13-jähriger, Hine Mädchen in der Spinnerei, Colville (Mdk 34), August Sander Zusatz: Optische Täuschungen durch Fotografie, Inzenierung und Beleuchtung</p>	<p>3. Workshop Grundlagen: Farbe</p> <p>Grundlagen zur Farbe Farbmischungen experimentell erkunden, z.B. einen Farbfächer herstellen und Farbzeichnungen erfinden, die Systematisierung von Farben kennenlernen (Farbkreis, Farbzeichnungen, Kontraste)</p> <p>Anwendungsmöglichkeiten: Regenbogen malen., Bild zu Farbschlurfen herstellen und dabei den Komplementärkontrast anwenden</p> <p>Indisches Holyfest nachempfinden durch Überarbeiten einer Fotografie mit Pastellkreiden, Zufallstechniken</p> <p>Bilder der Moderne auf Farbkonzepte untersuchen: z.B. Marianne Werefkin, Monet, van Gogh, Menzel Eisenwalzwerk, Kandinsky</p>	<p>Kerninhalt:</p> <p>4. Eine Bildsequenz durch Kombination unterschiedlicher Techniken und Verfahren planen und gestalten</p> <p>5. Workshop Grafische Grundlagen:</p> <p>Gestaltungsmöglichkeiten mit Bleistiften und Farbstiften kennenlernen, Materialdruck und Zufallsverfahren experimentell erfahren und zielgerichtet anwenden</p> <p>Grafische Möglichkeiten zu Hell-Dunkel und Oberflächenstrukturen kennenlernen und anwenden</p> <p>Anwendungsmöglichkeiten: Einen Wolpertinger aus Frottagen collagieren (nach Max Ernst, Der Ausbrecher)</p> <p>Nach A. Dürer Rhinozeros grafische Spuren und Strukturen entwerfen</p>	<p>Mittels eines Storyboards eine Geschichte planen, Kenntnisse aus der Fotoarbeit anwenden und Kompositionsprinzipien, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Horizont, Ballung, Streuung anwenden Farbwirkungen und Kontraste bei der Anwendung beachten</p> <p>Reflektieren Verknüpfung zwischen Bild und Text, Layout und Montage</p> <p>Anwendungsmöglichkeiten: Eine Bildergeschichte zu einem Wesermärchen zeichnen/malen/drucken (Aschenputtel Dornröschen, Dr. Eisenbart...), nach Leo Lionni (Swimmy, Frederick, Jedem seine eigene Farbe) eine gedruckte Bildergeschichte entwickeln.</p> <p>Bildergeschichten/Comics/Mangas kennenlernen und deren Aufbau und Gestaltung untersuchen (Einstellungen, Perspektiven, Technik, Farbkonzept).</p>

Fächerverbindend:
Funktionen eines Familienfotos (GE)
Bildbeschreibung, Bildergeschichte,
Märchen (DE, GE, RE), Steinzeitgrafik (GE), Musikerporträt (ästhetisches Porträt (MU) Schwingung/Klang/Ton/Geräusch: Projekt Klangskulptur (MU), Malen nach Musik (Tonhöhen, Rhythmus, grafische Notation)

Eine Klassenarbeit im Schuljahr: 30 Minuten

Bild des Raumes

Fantastische Räume – Bildsequenz – Inszenierung

Kerninhalt:

1. Einen fantastischen Raum/Bau entwerfen und im Modell bauen

Praktische und rezeptive Kompetenzen:

eine fantastische raumhafte Konstruktion imaginieren, erfinden, skizzieren und bauen
Wirkungen von Räumen und Gebäuden erkennen, benennen und begründen

Grundlegende Bau- und **Konstruktionsprinzipien** kennenlernen (vgl. Kälberer, Bauen und Gestalten) anwenden
Räume und Bauten nach ästhetischen und konstruktiven Merkmalen bauen, Materialien und Verbindungen erproben.
Fantastische Architektur und deren Kriterien untersuchen:

Hundertwasser, Gaudi

Praktische mögliche

Anwendungsmöglichkeiten:

Hundertwasser Architektur als Pop-Up-Karte oder Papp-Modell nachempfinden

Robinson-Crusoe Behausung (Campe-Text)

Wohnboot, Zeltstadt, **Gruselgrünes Geisterhaus** bauen (vgl. Kälberer, Bauen und Räumliches Gestalten),

Fantasietierbauten für ein Fantasietier bauen (Grafik – Vorkenntnisse aus 5), **Dürer, Halbritter**

Halbritter

Kerninhalt:

2. Bildergeschichte III:

Fantastische Architektur als Ort eines Geschehens/ **Gruselgeschichte** (Deutsch) inszenieren und eine digitale **Fotosequenz** planen und erstellen oder **eine Bildsequenz zeichnen** (grafische Strukturen, Einstellungen, Perspektiven) (**Medienkonzept**)

Vorkenntnisse aus 5 (Inszenierung Raum/Figuren, fotografische **Einstellungen, Komposition, Farbwirkungen, Layout**) anwenden

Alternative:

Kulissenbau/Spielfiguren nach Antje Damm „Warten auf Goliath“

Alternative:

Bildsequenz/Illustrationen zu Weser-Sage **Rattenfänger** zeichnen/drucken/als Fotostory digital bearbeiten (**Medienkonzept**)

Fächerverbindend:

Bildergeschichte, Sagen,
Gruselgeschichte (DE)
Weltmusik Tanz (MU)

Projekt:

Campe-Tag: Robinson Crusoe

Eine Klassenarbeit im Schuljahr: 30 Minuten

Bild der Dinge Objektdarstellung		Bild des Menschen Figurative Plastik			
<p>Kerninhalt: 1. Ein themenbezogenes Stilleben gestalten</p>	<p>Grafische und malerische sowie evtl. druckgrafische Verfahren erproben und anwenden, Lösung von rein naturalistischen Vorstellungen, Abstraktion</p> <p>Objekte nach der Anschauung grafisch und malerisch darstellen und präsentieren Kompositionsprinzipien, Techniken und Verfahren kennenlernen und anwenden; ggf. digitales Zeichnen (Medienkonzept)</p> <p>Motto-Beispiele: „Der Inhalt meiner Tasche“ „Süßigkeiten“ „Maltisch“</p> <p>Einführung von Teilen des Analyseleitfadens: Beschreibung, Analyse von Plastizität und Stofflichkeit, Komposition, Kompositionsskizzen</p> <p>Mögliche Beispiele aus der Kunst: Giorgio Morandi, Georg Flegel Kunstmappe</p>	<p>2. Workshop (optional):</p> <p>Vorübungen zum Thema figurative Plastik:</p> <p>Stilleben plastisch als Relief/Assemblage gestalten, Haptik der Bildelemente nachempfinden (nach Georg Flegel, Pieter Claesz) Ggf digitale Bildbearbeitung und –erstellung (Medienkonzept)</p> <p>Dingtiere entwickeln und bauen aus Materialien und Gips (Picasso: Stierkopf) Tiere zeichnen (Plastizität, Stofflichkeit, Proportionen)</p> <p>Landart: „Stilleben“ in der Natur und mit der Natur gestalten nach grafischen, farblichen, malerischen, räumlichen und/oder inhaltlichen Kriterien und abfotografieren (Vorkenntnisse aus 5: Fotografie, 7: Komposition (Christo, Robert Smithson „Spiral Jetty“, Andy Goldsworthy))</p>	<p>Kerninhalt: 3. Eine menschliche Figur dreidimensional als Modell gestalten</p>	<p>Räumliche Wirkungen von menschlichen Körpern durch experimentelles Nachstellen von Erwin Wurms 1-Minuten-Skulpturen erproben und fotografisch/zeichnerisch festhalten</p> <p>Montierte Selbstporträts abfotografieren</p> <p>Plastiken oder Skulpturen (abstrakt-gegenständlich) entwickeln, gestalten und präsentieren, durch Körpersprache einen Ausdruck kreieren, Materialgerechtigkeit erfahren und beachten</p> <p>Entwürfe aus verschiedenen Ansichten mit Körperschatten zeichnen (Vorkenntnisse aus 7.1) , wenden 8-er Kanon an, zielgerichtet Materialien und Verbindungen, Farben, Strukturen anwenden und Sockel oder Aufhängungen zur Präsentation gestalten Gestalterische Mittel von Plastiken oder Skulpturen analysieren und interpretieren:: z.B. Ägypt. Kanopen, Erwin Wurm, Giacometti, Rodin, Niki de Saint Phalle, Jean Tinguely, Alexander Calder Plastik-Analyseleitfaden Kunstmappe</p>	<p>4. Workshop (Optional):</p> <p>Zeichnerische Umsetzung :</p> <p>Die eigene praktische Arbeit zeichnerisch erfassen und aus verschiedenen Absichten plastisch zeichnen (Vorkenntnisse aus 7.1)</p> <p>Optional:</p> <p>Einen Partner in einer bestimmten Haltung fotografieren und abzeichnen, Körperachsen, Körperhaltung, Körpersprache, Proportionen und Plastizität beachten</p>

Fächerverbindend:
Sport (Fotografische Dokumentation von menschlicher Bewegung)

Bild des Raums Raumdarstellung		Bild der Zeit Sequentielle Arbeiten	
<p>Kerninhalt: 1. Einen Innen- oder Außenraum perspektivisch gestalten</p>	<p>Verfahren zur Erzeugung von Räumlichkeit erproben und anwenden. (<i>Staffelung, Verkleinerung, Überdeckung</i>) Parallelperspektive kennenlernen und anwenden Beispiele für die Praxis: ggf. digitales Zeichnen (Medienkonzept) Buchstabenmonument nach Magritte</p> <p>Mein Zimmer</p> <p>Einführung von Teilen des Analyseleitfadens: Räumlichkeit</p> <p>Analyse von möglichen Beispielen aus der Kunst: Dürer, Giotto, Leonardo da Vinci Verkündigung, van Gogh Schlafzimmer, Hogarth, Escher</p> <p>Kunstmappe, Leitfaden</p>	<p>2. Workshop optional:</p> <p>Malerische Verfahren zur Erzeugung von Räumlichkeit erproben und anwenden (<i>Luft- und Farbperspektive</i>) (Aquarell, Deckfarben, Acrylmalerei auf Leinwand)</p> <p>Analyse von Beispielen aus der Kunst: Leonardo da Vinci, C.D. Friedrich</p>	<p>Kerninhalt: 2. Eine Fotosequenz erstellen 3. Einen Trickfilm erstellen</p> <p>Einen Bewegungsablauf fotografisch darstellen. ZB Abläufe liegend inszenieren und fotografieren (<i>Sports on the floor</i>), Fotografische Einstellungen/Perspektiven anwenden (siehe Klasse 5), Kriterien wie Ballung, Streuung, Komposition kennenlernen und anwenden</p> <p>Einen Trickfilm (Real-, Lege-, Knete-, Zeichentrickfilm) planen (Plot, Figuren, Kulissen, Storyboard, Kameraführung, Ton, Schnitt), im Team erstellen und präsentieren (<i>s. Methodenkonzept, s Medienkonzept</i>)</p> <p>Beispiele von möglichen Trickfilmen kennenlernen: Eduard Muybridge, Shawn das Schaf, Flatworld, Peanuts, Micky Maus: Steamboat Willie</p> <p>Beispiele künstlerischer Fotografie zwischen statischer Bildinszenierung und bewegtem Bildmoment kennenlernen und analysieren: Cartier Bresson; Bildbeispiele: Balla, Duchamp</p>

Fächerverbindend:

Mathematik:
Strahlensatz,
Geometrie

Wettbewerb
Filmklappe Weserbergland

Fächerverbindend: Sport:
einen Bewegungsablauf
fotografisch festhalten
Geräuschwörter (MU)
Filmmusik (MU)

Eine Klassenarbeit im Schuljahr: 45 Minuten

Bild der Dinge		Bild des Menschen	Bild des Raums	
Design		Inszeniertes Porträt	Raumdarstellung II	
<p>Kerninhalt:</p> <p>1. Ein Designobjekt planen, zeichnen und als Modell herstellen</p>	<p>Designkriterien anwenden und ein Designobjekt entwerfen, gestalten und präsentieren</p> <p>Kreativitätstechniken kennenlernen und anwenden: Mindmap, Brainstorming, Sampleboard, SCAMPER, 635 Methode.</p> <p>Inspirationen in einem Sampleboard festhalten, vielfältige Scribbles und Skizzen zeichnen, eine optimierte Entwurfszeichnung und ggf. technische Zeichnungen anfertigen, ein Modell bauen (Vorwissen aus 6, 7 anwenden)</p> <p>Einen Kurzvortrag im Kontext zur eigenen Arbeit zu einem Designer/Designstil vorbereiten und präsentieren (PPT, s. Medienkonzept)</p> <p>Ein Design/Modebuch führen</p> <p>Verschiedene Designer kennenlernen (s. Powerpoint): Bauhaus... Modedesigner Ggf. Besuch im MARtA Design- Museum Herford Analyseleitfaden Design</p>	<p>2. Workshop Grafikdesign optional:</p> <p>Gestalterisches Vorwissen in Bezug auf grafische, malerische und fotografische Verfahren zur Darstellung von Objekten bzw. Menschen/Kleidung an Menschen anwenden:</p> <p>Modeillustration/Modefotografie bzw. Werbefoto/Illustration für eine Werbekampagne erstellen. (z.B. Antonio Lopez, Tim Walker)</p> <p>Grafikdesign: verschiedene Schriftstile entwerfen, einen passenden Schriftzug für das Designobjekt entwickeln und in einen Flyer oder Plakat für eine Werbekampagne integrieren.</p> <p>Digitales Arbeiten mit Apps (Medienkonzept)</p> <p>Layoutkriterien und gestalterische Aspekte von Flyern und Plakaten kennenlernen und anwenden, Designkriterien anwenden</p> <p>Analyse von Schriftzügen und Slogans: z.B. Coca Cola, Nivea, Persil, Rittersport (Werbung auf Bahnhöfen)</p> <p>Leitfaden Plakatgestaltung (Methodenkonzept, Methodentag)</p>	<p>Kerninhalt:</p> <p>3. Ein Porträt planen, inszenieren und gestalten, dabei freie Wahl der Technik (Ästhetisches Porträt als Buch, Leporello, Malerei, Grafik, Montage, Collage, Tontrennung, Pappdruck, naturalistisches Porträt...)</p> <p>Kunstgeschichtliche Aspekte der Menschendarstellung zwischen Abbildhaftigkeit und Abstraktion kennenlernen und analysieren sowie interpretieren (mögliche Beispiele: Albrecht Dürer, Rembrandt, Vermeer van Delft, Manet, Otto Dix, Picasso, August Sander, Christian Schad, Andy Warhol, Cindy Sherman, Christian Boltanski...) digitale Bildanalysemethoden kennenlernen und anwenden (Medienkonzept)</p> <p>Optional:</p> <p>Japanische Manga-Kunst kennenlernen, erläutern, vergleichen mit realen Menschen/Porträts</p> <p>Ein menschliches Porträt nach Fotovorlage oder nach Modell anfertigen, Kopfschema beachten. Plastizität herstellen durch Schummern, Schraffieren. Etüden mit verschiedenen Verfahren erarbeiten (K&U 1/2017)</p> <p>Mittels Tontrennung eine Druckvorlage für einen Pappdruck herstellen (Andy Warhol) Digitale Fotobearbeitung und digitales Zeichnen/Malen/Verfremden (Medienkonzept)</p>	<p>Workshop</p> <p>4. Ein Landschaftsbild gestalten</p> <p>5. Eine Raumdarstellung mit Fluchtpunktperspektive gestalten</p> <p>Linearperspektivische Konstruktionen in einer Fluchtpunktkonstruktion erproben und anwenden</p> <p>Übereckperspektive kennenlernen und zeichnerisch erproben Grafische und malerische Verfahren zur Erzeugung von Räumlichkeit anwenden (Kenntnisse aus 8, Luft- und Farbperspektive)</p> <p>Straßenflucht nach Reinhold Nägele zeichnen</p> <p>Erstellung einer großen Arbeit „Landschaft“ ggf. nach einer Fotovorlage in Acryl/Leinwand oder Deckfarben/Papier</p> <p>Analyse-Leitfaden</p> <p>Auflösung von Raum: Impressionismus, Expressionismus (z.B. Monet, van Gogh, Heckel), Gurski:)digitale Kunst; Medienkonzept)</p>

Fächerverbindend:
Einen Werbespot zum Designprodukt erstellen (EN, MU, DE), Komponistenporträt (MU)

Bild der Zeit Kurzfilm		Bild des Raums Raumdarstellung III –Architektur		Schulspezifisches Thema: Was ist Kunst?
Kerninhalt: 1. Einen Kurzfilm planen und erstellen	Einführung Werkstatt-Prinzip (s. KC SEK II) Im Team Plot , Figuren, Drehort entwickeln, Drehplan mit Storyboard erstellen, Aufnahmeeinstellungen, Ton und Schnitt planen und Film digital erstellen (max. 15 Minuten) Tutorials zur Filmerstellung kennenlernen und anwenden, Aspekte der Filmanalyse kennen und anwenden (Medienkonzept) Leitfaden Filmanalyse Kurzfilm-Beispiele analysieren: Tom Tykwer True, Lola rennt; Pepe Danquart Schwarzfahrer u.a. Ein Filmbuch zur Dokumentation führen	Kerninhalt: 3. Eine zeitgemäße Architektur entwerfen, zeichnen und als Modell erstellen	Werkstatt-Prinzip Ein Gebäude planen hinsichtlich Standort und Nutzung; Darstellungsverfahren Grundriss, Aufriss, Isometrie kennenlernen. Ggf. digitales Zeichnen und Entwerfen (Medienkonzept) Maßstabgerechte Entwürfe zeichnen Ein Modell planen und bauen Alternativen: Einen Innenraum gestalten , Interieur entwerfen Ein Bühnenbild entwerfen und bauen Eine Installation planen und als Modell bauen Baugeschichte: wesentliche europäische Architekturstile an ausgewählten Beispielen kennenlernen (Sakral- und Profanarchitektur) Funktionen von Architektur (ästhetisch, praktisch, symbolisch) kennenlernen und anwenden, Aspekte Bauen und Natur/Energie/Umwelt beachten Mögliche Beispiele aus der Architektur: Corbusier, Behnisch und Behnisch, Coop Himmelb(l)au, Zaha Hadid, Daniel Libeskind, Antoni Gaudi, Frank Gehry, Renzo Piano, Bosco Verticale in Mailand... Leitfaden Architektur-Analyse Besuch der HAWK Holzminden	Gegenwartskunst und künstlerische Verfahren kennenlernen, analysieren und interpretieren (z.B. Installation, Performance, Videokunst, Lichtkunst, Kinetische Kunst ...) Malerische, grafische, druckgrafische (Radierung), plastische Verfahren ausprobieren, Etüden mit verschiedenen Verfahren erarbeiten zu einem Thema (K&U 1/2017) Einen modernen Künstler in einer kurzen Präsentation vorstellen Im Team ein eigenes Projekt entwickeln unter einer gemeinsam festgelegten Thematik, Verfahren wird freigestellt (Werkstattprinzip) Ausstellung konzipieren Werkstattbuch führen Optional: Sprengel Museum in Hannover

Wettbewerb
Filmklappe Weserbergland

Fächerübergreifend: Mu, DE
Handlung, Dialoge, Filmmusik

Fächerverbindend
optional:

Theater AG,
Seminarfach
Theater
(Bühnenbild)

Eine Klassenarbeit im Schuljahr: 90 Minuten
–Auswahl zwischen theoretischem und praktischem Schwerpunkt!–