

Fachcurriculum Kunst am DBG

Stand: 22. Mai 2025

Dieses Fachcurriculum basiert auf den aktuellen Fachanforderungen (Allgemeiner Teil 2024) und den Vorgaben für schulinterne Fachcurricula (SIFC). Für die Klassenstufen 5, 6, 9, die Einführungsphase (E) sowie die Qualifikationsphase (Q1) werden nachfolgend die neun verbindlichen Bereiche des SIFC ausgeführt. Dabei sind die schulischen Entwicklungsziele des DBG – Selbstorganisiertes Lernen, Nachhaltigkeit und Gesunde Schule – integrativ berücksichtigt.

Einmal jährlich erfolgt in jeder Klassenstufe ein Schülerfeedback über den fachinternen elektronischen Fragebogen auf IServ. Das Curriculum wird regelmäßig evaluiert und im Sinne einer lernenden Schule weiterentwickelt.

Jede Klassenstufe ist klar strukturiert in die Bereiche:

1. Unterricht,
2. Überfachliche Kompetenzen,
3. Sprachbildung,
4. Differenzierung,
5. Lehr und Lernmaterial,
6. Medienkompetenz,
7. Basale/grundlegende Kompetenzen,
8. Leistungsbeurteilung sowie
9. Überarbeitung und Weiterentwicklung.

Das Fachcurriculum ist auf der Folgeseite in Kurzfassung dargestellt. Es enthält die verpflichtenden Arbeitsfelder und Schwerpunktsetzungen. In der Oberstufe können die Lehrkräfte zusätzlich Schwerpunkte aus dem Pool der Arbeitsfelder Zeichnen (1), Grafik (2), Malerei (3), Plastik und Installation (4), Performative Kunst (5), Medienkunst (6), Architektur (7), Produktdesign (8), Kommunikationsdesign (9) setzen. Es ist zu beachten, dass im Jahr 2027 ein Wechsel der Inhalte in Klasse 9 erfolgt.

Klassenstufe 5	
Arbeitsfeld	Schwerpunktsetzungen
Zeichen (1) Malerei (2)	Grunderfahrungen im Bereich der Farbenlehre / Farbkreis Werktechnische Übungen mit unterschiedlichen Techniken und Materialien

Klassenstufe 6	
Arbeitsfeld	Schwerpunktsetzungen
Plastik / Installation (4)	Plastische Arbeiten (Ton, Pappmaché...)
Zeichnung (1) Malerei (3)	Übungen zum Tiefenraum (Vorder, Mittel und Hintergrund)

Klassenstufe 9 bis 2027	
Arbeitsfeld	Schwerpunktsetzungen
Kommunikationsdesign (9) Zeichnen (1)	Gestaltungsmittel der Fotografie Technische Kenntnisse und Erfahrungen im Umgang mit Fotoapparaten
Architektur (7) Zeichnen (1)	Planung und Bau (z. B. Holz)

Klassenstufe 9 ab 2027	
Arbeitsfeld	Schwerpunktsetzungen
Grafik (2) Zeichnen (1)	Druckverfahren (z. B. Linoldruck, Radierung)
Architektur (7) Zeichnen (1)	Planung und Bau (z. B. Holz, Fachwerkhaus)

Klasse E	
Arbeitsfeld	Schwerpunktsetzungen
Zeichnen (1) Malerei (3)	Zeichnen im 1. Halbjahr der Einführungsphase Sinnvoller Wechsel und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen den Arbeitsfeldern der Künstlerischen Strategien (26) und anwendungsorientierten Arbeitsfeldern (79)

Klasse Q1	
Arbeitsfeld	Schwerpunktsetzungen
Zeichnen (1)	Sinnvoller Wechsel und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen den Arbeitsfeldern der Künstlerischen Strategien (26) und anwendungsorientierten Arbeitsfeldern (79)

Leitungsbewertung in der Oberstufe: Klausur 30%, bei zwei Klausuren 40% der Gesamtnote; 70%, bzw. 60% der Gesamtnote entsprechen den Anforderungsbereichen I, II und III. In jedem Halbjahr werden alle Kompetenzbereiche angesprochen möglichst unter Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte.

Fachcurriculum Kunst – Klassenstufe 5

1. Unterricht

- Einführung in die grundlegenden Gestaltungstechniken Zeichnen und Malen
- Erarbeitung einfacher Themen mit Bezug zur Lebenswelt der Kinder (z. B. indirektes Selbstportrait)
- Einbindung von Farbenlehre, Farbkreis und Grundtechniken wie Stricharten und Raumaufteilung (Vorder-/Hintergrund).

2. Überfachliche Kompetenzen

- Stärkung der Selbstwirksamkeit, indem individuelle Gestaltungsideen entwickelt, eigenständig umgesetzt und im Anschluss reflektiert werden
- Einübung von Geduld, Ausdauer und Eigenverantwortung beim Arbeiten
- Stärkung der Problemlösefähigkeit, indem gestalterische Herausforderungen eigenständig oder im Austausch mit anderen durch Ausprobieren, Vergleichen und Reflektieren verschiedener Lösungswege sowie Überarbeiten eigener Entwürfe bewältigt werden
- Förderung nachhaltigen Handelns im Umgang mit Materialien

3. Sprachbildung

- Nutzung sprachsensibler Methoden zur Förderung des Fachwortschatzes
- Erlernen und Verwenden einfacher Fachbegriffe (z. B. Linie, Kontur, Fläche, Textur, Anschnitt, Überschneidung, Farbton und Farbkontrast)
- Eigene Arbeiten anhand zuvor festgelegter Kriterien beschreiben und deren Wirkung nachvollziehbar begründen

4. Differenzierung

- Offene Aufgabenstellungen ermöglichen Spielraum für individuelle Interpretationen sowie unterschiedliche Niveaus und Herangehensweisen
- Flexible Zeitvorgaben und Hilfestellungen auf unterschiedlichen Niveaus
- Je nach Interesse und Fähigkeit Wahlmöglichkeiten zwischen verschiedenen Techniken und Themen

5. Lehr und Lernmaterial

- Nutzung kindgerechter Bildbeispiele zur Anregung.
- Einsatz von Bleistiften, Buntstiften und Wasserfarben
- Sensibilisierung für einen bewussten Umgang mit Materialien und Ressourcen im Sinne der Nachhaltigkeit (z.B. Verwendung gesundheitsverträglichen Farben)

6. Medienkompetenz

- Erste Orientierung im Umgang mit digitalen Bildquellen (z. B. Fotos)

7. Basale/Grundlegende Kompetenzen

- Stärkung der Feinmotorik sowie der selektiven Aufmerksamkeit, der Wahrnehmung und der Konzentration beim Zeichnen und Malen
- Entwicklung bildnerischer Ideen und Umsetzung in konkreten Produkten

8. Leistungsbeurteilung

- Beobachtung der Prozessbeteiligung, Kreativität und Sorgfalt sowie formative Lernkontrollen und individuelle Rückmeldungen durch die Lehrkraft.

9. Überarbeitung und Weiterentwicklung

- Jährliches Schülerfeedback über den fachinternen elektronischen Fragebogen auf IServ
- Regelmäßige Evaluation durch die Fachkonferenz mit Bezug auf Entwicklungsziele

Fachcurriculum Kunst – Klassenstufe 6

1. Unterricht

- Raumdarstellung durch Vorder, Mittel und Hintergrund
- Einführung in Gestaltungsmittel, welche die Illusion von Tiefenraum in Bildern erzeugen
- Weiterführung der Mal und Zeichnungstechniken sowie Einführung in einfache Perspektive
- Arbeiten mit plastischen Materialien (z. B. Ton, Pappmaché, Gips)

2. Überfachliche Kompetenzen

- Stärkung der Ausdauer, Problemlösefähigkeit und Planungskompetenz, indem individuelle Gestaltungsideen entwickelt, mögliche Lösungswege diskutiert und eigenständig oder in Partnerarbeit umgesetzt sowie im Anschluss reflektiert werden
- Stärkung von Selbstwirksamkeit, Selbstbehauptung und Selbstreflexion sowie Kooperationsfähigkeit und ggf. konstruktivem Umgang mit Konflikten und Vielfalt durch künstlerische Prozesse bei plastischen Partner/Gruppenprojekten (Teamarbeit)
- Förderung von Verantwortungsbewusstsein beim Umgang mit Materialien im Sinne der Nachhaltigkeit

3. Sprachbildung

- Erweiterung des Fachwortschatzes (z. B. Perspektive, Komposition, Volumen, Oberfläche)
- Vertiefung der Fähigkeit, eigene Arbeiten und Arbeitsprozesse zu beschreiben und deren Wirkung nachvollziehbar zu begründen

4. Differenzierung

- Offene Aufgabenstellungen ermöglichen Spielraum für individuelle Interpretationen sowie unterschiedliche Niveaus und Herangehensweisen
- Flexible Zeitvorgaben und Hilfestellungen durch die Lehrkraft auf unterschiedlichen Niveaus
- Je nach Vorerfahrung Auswahl unterschiedlicher Materialien und Werkzeuge möglich

5. Lehr und Lernmaterial

- Verwendung von Bleistiften, Wasserfarben, Ton, Gips oder Draht und Pappmaché
- Digitale Präsentationen zur Bildbetrachtung: Raumdarstellungen in der Malerei und Tierdarstellungen in der Bildhauerei
- Arbeitsblätter zur Einführung in Raumdarstellung oder Perspektive
- Sensibilisierung für einen bewussten Umgang mit Materialien und Ressourcen im Sinne der Nachhaltigkeit

6. Medienkompetenz

- Fotos von Plastiken oder Skulpturen zur Reflexion und Präsentation erstellen
- Nutzung ausgedruckter Bilder

7. Basale/Grundlegende Kompetenzen

- Stärkung der Feinmotorik und der HandAugeKoordination

- Schulung des räumlichen Denkens über die Herstellung dreidimensionaler Kunstwerke
- Mathematische Grundbegriffe in der Perspektivzeichnung (z. B. Fluchtpunkt)

8. Leistungsbeurteilung

- Produktqualität (z. B. Stabilität, Sorgfalt, Formgebung), Beobachtung der Prozessbeteiligung (Idee, Kreativität, Umsetzung) und Teamfähigkeit in Partner/Gruppenarbeiten
- formative Lernkontrollen und individuelle Rückmeldungen durch die Lehrkraft

9. Überarbeitung und Weiterentwicklung

- Jährliches Schülerfeedback über den fachinternen elektronischen Fragebogen auf IServ
- Regelmäßige Evaluation durch die Fachkonferenz mit Bezug auf Entwicklungsziele

Fachcurriculum Kunst – Klassenstufe 9 – bis 2027

1. Unterricht

- Kommunikationsdesign: Gestaltungsmittel der Fotografie, technische Kenntnisse im Umgang mit Kameras
- Architektur: Planung und Bau z. B. mit Holz
- Zeichnen als unterstützendes Gestaltungsmittel in allen Bereichen

2. Überfachliche Kompetenzen

- Förderung von Teamarbeit und eigenverantwortlichem Arbeiten (v. a. bei Architekturprojekten)
- Schulung von Reflexionsfähigkeit bei der Bewertung fotografischer und medialer Gestaltung

3. Sprachbildung

- Verwendung von Fachbegriffen (z. B. Komposition, Perspektive, Bildausschnitt)
- Verschriftlichung von Bildanalysen
- Förderung mündlicher Ausdrucksfähigkeit durch Präsentation und Diskussion der Arbeiten

4. Differenzierung

- Aufgabenstellungen mit Wahlmöglichkeit des Sujets

5. Lehr und Lernmaterial

- Kameras, Tablets, Architekturpappe, Holz, Zeichenmaterialien
- Nutzung von Vorbildern aus Fotografie und Architektur

6. Medienkompetenz

- Umgang mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen
- Auseinandersetzung mit Bildrechten und ethischen Fragen im medialen Kontext
- Gestalterischer Einsatz von Fotografie und digitalen Medien

7. Basale/Grundlegende Kompetenzen

- Entwicklung bildnerischer Ideen und Umsetzung in konkreten Produkten
- Erlernen und Anwenden technischer Fertigkeiten in der Fotografie und im Modellbau
- Strukturiertes Planen und Durchführen komplexer gestalterischer Prozesse

8. Leistungsbeurteilung

- Beurteilung der gestalterischen Qualität, Eigenständigkeit, Kreativität und Reflexionsfähigkeit
- Berücksichtigung von Planungsunterlagen, Skizzen, Prozessdokumentationen

9. Überarbeitung und Weiterentwicklung

- Jährliches Schülerfeedback über den fachinternen elektronischen Fragebogen auf IServ
- Regelmäßige Evaluation durch die Fachkonferenz mit Bezug auf Entwicklungsziele

Fachcurriculum Kunst – Klassenstufe 9 – ab 2027

1. Unterricht

- Einführung in Grafikdesign, Praktische Arbeiten zu Drucktechniken, Layout
- Modellbau mit Holz zur Vertiefung architektonischer Gestaltung und Architekturzeichnung.

2. Überfachliche Kompetenzen

- Kritische Reflexion von Gestaltung und Wirkung.
- Projektmanagement in längeren Arbeitsphasen.
- Entwicklung von Verantwortungsbewusstsein und ästhetischer Urteilskraft.

3. Sprachbildung

- Fachsprache zur Beschreibung und Reflexion der eigenen gestalterischen Prozesse.

4. Differenzierung

- Projektorientierung mit individueller Themenwahl.
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade bei der Umsetzung von Drucktechniken.
- Erweiterte Aufgabenstellungen für besonders Interessierte.

5. Lehr und Lernmaterial

- Linolschnittwerkzeuge, Holz, Bleistift, Linolplatten, Druckfarben etc.
- Powerpointpräsentationen

6. Medienkompetenz

- Benutzung von Bildvorlagen

7. Basale/grundlegende Kompetenzen

- Visuelle Analysefähigkeit, strukturierte Entwurfsarbeit.
- Sorgfältiger Umgang mit Werkzeugen und Materialien.
- Förderung analytischer und kreativer Denkprozesse.

8. Leistungsbeurteilung

- Bewertung der Konzeption, Umsetzung und Präsentation.

9. Überarbeitung und Weiterentwicklung

- Jährliches Schülerfeedback über den fachinternen elektronischen Fragebogen auf IServ
- Regelmäßige Evaluation durch die Fachkonferenz mit Bezug auf Entwicklungsziele

Einführungsphase (E)

1. Unterricht

- Techniktraining in Zeichnung.
- Vertiefung gestalterischer Grundlagen sowie der Analyse und Interpretation.
- Reflexion gestalterischer Entscheidungen im Kunstkontext.
- Sinnvoller Wechsel und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen den Arbeitsfeldern der Künstlerischen Strategien (2–6) und anwendungsorientierten Arbeitsfeldern (7–9).

2. Überfachliche Kompetenzen

- Selbstständige Projektplanung.
- Entwicklung von Eigenverantwortung, Ausdauer und Entscheidungsfähigkeit.

3. Sprachbildung

- Verwendung komplexerer Fachsprache (z. B. Farbkontraste, Bildkomposition).
- Training in der Analyse von Kunstwerken.

4. Differenzierung

- Individuelles Sujet bei praktischen Arbeiten.
- Differenzierte Feedback-Formate (z. B. Kolloquium, Bildbesprechung).

5. Lehr und Lernmaterial

- Kohle, Tusche, Acrylfarben, wasserlösliche Ölfarben, hochwertige Zeichenmaterialien.
- Reproduktionen von Kunstwerken.
- Arbeitsblätter und Dateien zur Analyse und Planung.

6. Medienkompetenz

- Nutzung von digitalen Präsentationsformen möglich.
- Auseinandersetzung mit Bildrechten und Zitaten in der Kunst.
- Reflexion des Medieneinsatzes in der Kunstproduktion.

7. Basale/grundlegende Kompetenzen

- Eigenständige Organisation längerer Arbeitsphasen.
- Fähigkeit zur Selbstkritik und zielgerichteten Überarbeitung.
- Förderung strukturierten Arbeitens und ästhetischen Denkens.

8. Leistungsbeurteilung

- Bewertung nach Konzept, Durchführung, Reflexion.
- Berücksichtigung von Planung, Prozessorientierung und Umsetzung.
- Klausur oder Klausurersatzleistung, die 30% der Gesamtnote entspricht.

9. Überarbeitung und Weiterentwicklung

- Jährliches Schülerfeedback über den fachinternen elektronischen Fragebogen auf IServ.
- Regelmäßige Evaluation durch die Fachkonferenz mit Bezug auf Entwicklungsziele.

Qualifikationsphase (Q1)

1. Unterricht

- Sinnvoller Wechsel und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen den Arbeitsfeldern der Künstlerischen Strategien (2–6) und anwendungsorientierten Arbeitsfeldern (7–9).
- Integration von Kunsttheorie, Analyse und Praxis durch projektorientierten Unterricht.

2. Überfachliche Kompetenzen

- Stärkung der Selbstreflexion und ästhetischen Urteilskompetenz.
- Entwicklung von Planungskompetenz im Rahmen freier Aufgabenstellungen.
- Förderung kritischen Denkens und Eigenverantwortung bei der künstlerischen Arbeit.

3. Sprachbildung

- Präzisierung von Fachsprache (z. B. Bildanalyse, kunstgeschichtliche Begriffe).
- Anwendung komplexer sprachlicher Mittel zur Darstellung von Analyse und Kritik.

4. Differenzierung

- Individuelle Wahlmöglichkeiten bei Sujets.

5. Lehr und Lernmaterial

- Verwendung hochwertiger Materialien sowie digitaler Werkzeuge zur Unterstützung individueller Ausdrucksformen.
- Reproduktionen, digitale Sammlungen und Fachliteratur zur Recherche.

6. Medienkompetenz

- Nutzung von digitalen Präsentationsformen
- Gestaltung von Arbeiten mit digitalen Medien (z. B. Layout).
- Reflexion über Medienwirkung, Bildmanipulation, Copyright.

7. Basale/grundlegende Kompetenzen

- Verknüpfung von bildnerischer mit sprachlicher, analytischer und technischer Kompetenz.
- Förderung strukturierten Arbeitens, Durchhaltevermögen und Qualitätsbewusstsein.

8. Leistungsbeurteilung

- Bewertung nach Konzept, Durchführung, Reflexion.
- Berücksichtigung von Planung, Prozessorientierung und Umsetzung.
- Klausur oder Klausurersatzleistung, die 30% der Gesamtnote entspricht.

9. Überarbeitung und Weiterentwicklung

- Jährliches Schülerfeedback über den fachinternen elektronischen Fragebogen auf IServ.
- Regelmäßige Evaluation durch die Fachkonferenz mit Bezug auf Entwicklungsziele.