

Schulinternes Fachcurriculum

für das Fach Kunst

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II



am Gymnasium Marne Europaschule

Stand 07.10.2025

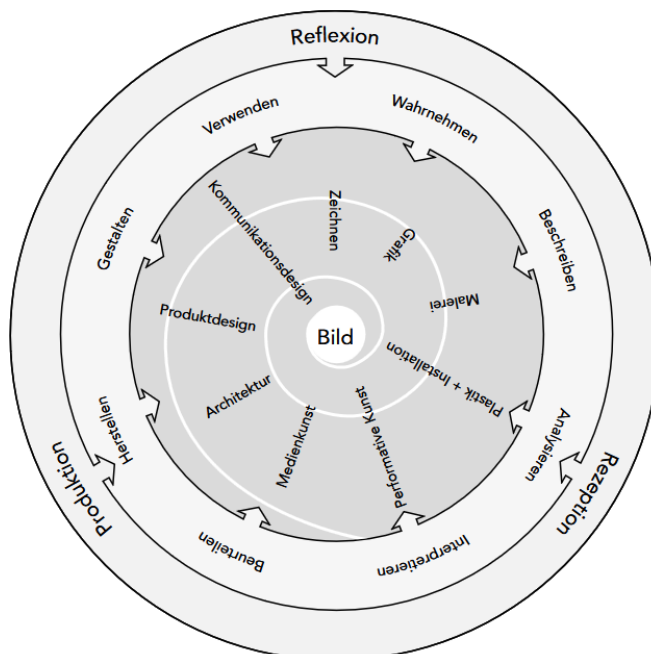
1. Vorüberlegungen zum Bildbegriff und zur Aufgabe des Fachunterrichts

Bilder beeinflussen unser Leben und damit auch unsere Vorstellungen in nachhaltiger Weise. Dabei ist es egal, ob es sich um Bilder unserer alltäglichen Umwelt oder um wissenschaftliche, kulturelle oder künstlerische Ausprägungen des Bildes handelt. Bilder begegnen uns überall, sind somit allgegenwärtig. Zudem sind Bilder neben der Sprache ein wichtiges Medium der Kommunikation, eine Möglichkeit sich „sprachlos“ auszudrücken, mitzuteilen, zu informieren bzw. zu appellieren.

Von daher ist es folgerichtig, im Fach Kunst, welches sich ohnehin traditionell mit kulturellen und künstlerischen Werken befasst, das Bild in den Mittelpunkt der Auseinandersetzung zu stellen. Dennoch muss betont werden, dass ein erweiterter Bildbegriff¹ gemeint ist.

Die Schülerinnen und Schüler stehen tagtäglich einer Fülle durch Medien verbreiteter, vor allem visueller Informationen gegenüber. Der Kunstunterricht will sie dazu befähigen, sich in der Medienwelt zurechtzufinden, Gestaltungsabsichten zu erkennen und zu beurteilen und die Bedeutung visueller Botschaften zu erfassen. Dabei erfahren sie, dass sowohl die freie Kunst als auch die Gestaltung der Umwelt in Architektur, Design und Medien von gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bedingungen abhängen. Der Kunstunterricht befähigt die Schülerinnen und Schüler eigene gestalterische Konzepte zu entwickeln und umzusetzen. Im gestalterischen Prozess, von der Ideenfindung bis zum Gestaltungsergebnis, entdecken sie Möglichkeiten, eigene Vorstellungen zu realisieren.

2. Fachspezifische Arbeitsfelder und Kompetenzen



Dimensionen

:
Rezeption,
Produktion,

Arbeitsfelder:

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

Kompetenzbereiche:

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

Dimensionen:

¹ Vgl. Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): Fachanforderungen Kunst. Allgemein bildende Schulen. Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Kiel 2015; hier: S. 12.

Erwerb von Bildkompetenz in neun Arbeitsfeldern durch acht Kompetenzbereiche sowie durch Berücksichtigung der drei übergeordneten Dimensionen²

3. Anzahl der Unterrichtsstunden in den einzelnen Jahrgangsstufen gemäß der Kontingenzstundentafel³

Jahrgangsstufe	
5	2
6	2
7	1 (möglichst epochal zu unterrichten)
8	-
9	2
10	2
11 – E0	2
12 – Q1	2
13 – Q2	wird zurzeit nicht angeboten

4. Themenübersicht

Schulinternes Fachcurriculum für die Sekundarstufe I

Die folgende Übersicht zeigt das schulinterne Fachcurriculum für die Sekundarstufe I. Es orientiert sich an der Kontingenzstundentafel bzw. an deren entsprechender Umsetzung am Gymnasium Marne Europaschule (siehe Punkt 3).

Die Übersicht führt alle Kompetenzbereiche und alle Arbeitsfelder an. Diejenigen Kompetenzbereiche bzw. Arbeitsfelder, die bezüglich der jeweiligen Klassenstufen in Fettdruck erscheinen, sind verbindlich von den Fachlehrkräften zu bearbeiten, wobei das Arbeitsfeld Zeichnen wegen seiner grundlegenden Bedeutung für sämtliche Themen durchgängig in allen Jahrgangsstufen als verpflichtend erscheint. Im Zusammenhang mit altersgerechten Themenstellungen werden im Hinblick auf die verschiedenen Arbeitsfelder entsprechende Methoden und Verfahren eingeübt, aber auch entsprechendes Fachvokabular eingeführt.

JAHRGANGSSTUFE 5/6		JEWELS ZWEISTÜNDIGER UNTERRICHT
KOMPETENZ- BEREICHE	ARBEITSFELDER	INHALTE (AUCH: WICHTIGE FACHBEGRIFFE)
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnen Graphik Malerei Plastik u. Installation Performative Kunst Medienkunst Architektur Produktdesign Kommunikations- design	- Punkt, Linie, Fläche - verschiedene Zeichenmaterialien in Bezug auf ihre gestalterischen Qualitäten erproben - Frottage - Collage - Hochdruck - Perspektive: Parallelperspektive - Farbauftrag: deckend, transparent - Aufhellen, Abdunkeln einer Buntfarbe - Farbkreis nach Itten - Farbkontraste: Farbe-an-sich-, Kalt-Warm-, Hell-Dunkel-, Komplementärkontrast

² Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): Fachanforderungen Kunst. Allgemein bildende Schulen. Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Kiel 2015; hier: S. 15.

³ Grundlage für die Stundenverteilung des Faches Kunst in den einzelnen Jahrgangsstufen ist die noch aktuelle Kontingenzstundentafel: https://www.schleswig-holstein.de/DE/fachinhalte/S/schulrecht/Downloads/Erlasse/Downloads/Kontingenzstundentafeln_2025_quer.null?__blob=publicationFile&v=3

		<ul style="list-style-type: none"> - einen Künstler und seine Arbeitsweise kennen lernen - einfache Aufbautechnik (Ton) - Designprozess kennen lernen, Teamarbeit: Planung: Produktkriterien erarbeiten und ein Moodboard erstellen, Gestaltung: Zeichnung und Modell
--	--	--

JAHRGANGSSTUFE 7		EINSTÜNDIGER UNTERRICHT
KOMPETENZ-BEREICHE	ARBEITSFELDER	INHALTE (AUCH: WICHTIGE FACHBEGRIFFE)
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnen Graphik Malerei Plastik u. Installation Performative Kunst Medienkunst Architektur Produktdesign Kommunikations-design	<ul style="list-style-type: none"> - Perspektive: Fluchtpunktperspektive mit einem Fluchtpunkt - Alltagsgegenstände / Wegwerfgegenstände verfremden - Plastiken aus Papier / Pappe: falten, biegen, stecken, ohne / mit Klebstoff ... - Architekturzeichnung: Grundriss - Haus / Zimmer zeichnerisch entwerfen und plastisch gestalten

JAHRGANGSSTUFE 9/10		JEWELS ZWEISTÜNDIGER UNTERRICHT
KOMPETENZ-BEREICHE	ARBEITSFELDER	INHALTE (AUCH: WICHTIGE FACHBEGRIFFE)
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnen Graphik Malerei Plastik u. Installation Performative Kunst Medienkunst Architektur Produktdesign Kommunikations-design	<ul style="list-style-type: none"> - Perspektive: Fluchtpunktperspektive mit zwei und drei Fluchtpunkten - Räume verändern, verfremden (Zeichnung, Modell) - Körper und Aktion in Raum und Zeit - digitale Bildbearbeitung mit entsprechenden Bildbearbeitungsprogrammen am PC - Typographie: Grundkenntnisse zur Schrift - Bezug zwischen Schrift und Bild - ein Produkt bewerben in Schrift und Bild

Schulinternes Fachcurriculum für die Sekundarstufe II

In der Oberstufe steht in jedem Halbjahr ein Arbeitsfeld⁴ im Mittelpunkt, Übergänge und Grenzbereiche zu anderen Arbeitsfeldern sollen berücksichtigt werden, sodass möglichst mehrere Arbeitsfelder berührt werden. Dabei soll ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Arbeitsfeldern der künstlerischen Strategien und anwendungsorientierten Arbeitsfeldern angestrebt werden.

Dem Zeichnen kommt eine besondere Bedeutung zu, da es in allen anderen Arbeitsbereichen bei der Ideenfindung, beim Skizzieren und Entwerfen und bei der Präsentation von Gestaltungsvorhaben notwendig ist. In jedem Halbjahr werden alle Kompetenzbereiche⁵ angesprochen, bei der Behandlung können wechselnde

⁴ Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): Fachanforderungen Kunst. Allgemein bildende Schulen. Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Kiel 2015; hier: S. 79-82.

⁵ Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): Fachanforderungen Kunst. Allgemein bildende Schulen. Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Kiel 2015; hier: S. 78.

Schwerpunkte gesetzt werden. Die Dimensionen Produktion, Rezeption und Reflexion⁶ werden in ausgewogenem Verhältnis berücksichtigt, die Reflexion ist fester Bestandteil sowohl der schwerpunktmäßig produktions- als auch der rezeptionsorientierten Unterrichtsphasen.

- Orientierung in der heutigen, bildgeprägten Welt durch die Erlangung von komplexer Bildkompetenz, dem zentralen Anliegen des Faches Kunst. Dazu gehören der angemessene Umgang mit Medien und Materialien ebenso wie die Sensibilität für interkulturelle Fragestellungen oder die bewusste Erfahrung der Vielfalt menschlicher Vorstellungen, Fragen und Entwürfe, wie sie in Kunst, Architektur, Design und Alltagsästhetik sichtbar wird. (Fach- und Selbstkompetenz)
- Berufliche Qualifizierung durch den Erwerb von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Dies geschieht im Fach Kunst u. a. durch die Notwendigkeit, bei den produktiven und rezeptiven Aufgaben interdisziplinär, strukturiert, planend und kommunikativ arbeiten zu müssen. (Methodenkompetenz)
- Kulturelle Teilhabe etwa durch die Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe (u. a. mit Kunstwerken und -Denkmälern, in Museen, Städten und Kulturlandschaften) sowie der gestalteten, gegenwärtigen Realität. (Sozialkompetenz)
- Persönlichkeitsbildung durch die Förderung von Vorstellungsvermögen, Fantasie und Kreativität sowie die authentische Gestaltung des eigenen Selbst. (Selbst- und Methodenkompetenz)
- Bereicherung der Lebensgestaltung u. a. durch die Erfahrung von sinnlich ästhetischem Genuss und Freude am gestalterischen Tun. (Selbstkompetenz)

Der Unterricht in der Einführungsphase hat die Aufgabe, Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen der Qualifikationsphase vorzubereiten. Sie erwerben dabei Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten, die sie in den folgenden Kurshalbjahren bei der Bewältigung komplexerer und offenerer Aufgabenstellungen anwenden. Im Kunstunterricht der Oberstufe sollte an die Inhalte der Mittelstufe angeknüpft werden. Dabei muss die Tatsache einbezogen werden, dass auch Schülerinnen und Schüler der örtlichen Gemeinschaftsschule und anderer Schulen im Umkreis, die Chance haben, an die die Fachinhalte der Sekundarstufe I anzuknüpfen. Unterschiede in der fachlichen Vorbildung der Schülerinnen und Schüler werden berücksichtigt und, soweit möglich, ausgeglichen. Am Ende der E-Phase sollten die Schülerinnen und Schüler mit wesentlichen grundlegenden Techniken und Verfahren so vertraut sein, dass sie diese selbstständig anwenden können.

⁶ Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): Fachanforderungen Kunst. Allgemein bildende Schulen. Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Kiel 2015; hier: S. 77.

Arbeitsfelder	Exemplarische Schwerpunkte	Zu erwerbende Kompetenzen	Mögliche Themen (Beispiele)
Zeichnung	<ul style="list-style-type: none"> - Zeichnungen in verschiedenen Kontexten und Funktionen - von der Skizze bis zur Reinzeichnung - verschiedene zeichnerische Darstellungsverfahren - Freihandzeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> - zeichnerische Gestaltungsmittel kennen, deuten und anwenden - zeichnerische Ideen entwickeln und umsetzen - begründete Urteile und Stellungnahmen zu Bildern und Objekten (auch selbst gestalteten) formulieren 	Aufgrund seiner übergeordneten Bedeutung wird das Zeichnen als grundlegende Kulturtechnik in allen anderen Arbeitsfeldern vermittelt.
Grafik	<ul style="list-style-type: none"> - klassische Drucktechniken - experimentelle Verfahren - Collage 	<ul style="list-style-type: none"> - grafische Gestaltungsmittel kennen, deuten und anwenden - grafische Ideen entwickeln, umsetzen und reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Porträt/ Selbstporträt - von der Konkrektion zur Abstraktion
Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Kontraste - Farbmodulation - Duktus - Stile - Maltechniken 	<ul style="list-style-type: none"> - malerische Gestaltungsmittel kennen, deuten und anwenden - malerische Ideen entwickeln, umsetzen und reflektieren - Stile und Techniken identifizieren und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Porträt/ Selbstporträt - Stillleben - Landschaft - von der Konkrektion zur Abstraktion
Plastik/ Installation	<ul style="list-style-type: none"> - Freihandzeichnen am Modell - Proportionsstudien - Plastiken aus unterschiedlichen Materialien herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - plastische Gestaltungsmittel kennen und deuten - plastische Ideen entwickeln, umsetzen und reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Darstellung des menschlichen Körpers im Laufe der Epochen - abstrakte Kunst, z.B. Thema „Balance“
Medienkunst/perfor- mative Kunst	<ul style="list-style-type: none"> - Geschichte der Fotografie - inszenierte Fotografie - digitale Bildbearbeitung - Trickfilm 	<ul style="list-style-type: none"> - relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert erschließen und zusammenhängend darstellen - produktiv gestaltende Aneignung von geeigneten Techniken 	<ul style="list-style-type: none"> - Rollen und Stereotype: Cindy Sherman - inszenierte Welten: Jeff Wall - multiple Porträts - Trickfilm: grafische Strukturen in Bewegung

Arbeitsfelder	Exemplarische Schwerpunkte	Zu erwerbende Kompetenzen	Mögliche Themen (Beispiele)
Architektur	<ul style="list-style-type: none"> - Architekturgeschichte - Profan- und Sakralarchitektur - Wohnformen; Innen- und Außenraum - Siedlungs- und Städtebau 	<ul style="list-style-type: none"> - Bauformen und -stile kennen - Funktionen und Konstruktion von Architektur wahrnehmen und beschreiben - architektonische Entwurfs- und Planungsprozesse kennen und anwenden, architektonische Ideen entwickeln und umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Ökologie/ Nachhaltigkeit/ Mobilität - Stadtraum: Platzgestaltung - Entwurf und Modellbau eines Wohnhauses/ Hausbootes/ eines Pavillons/ einer Bushaltestelle ...
Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> - Funktionen von Design (praktisch, ästhetisch, symbolisch) - Designgeschichte - Entwurf und Umsetzung von Designobjekten - Grenzbereich zwischen Kunst und Design 	<ul style="list-style-type: none"> - Funktionen von Design kennen und in der Analyse anwenden - Designobjekte kriteriengeleitet entwerfen und gestalten - kritisches Bewusstsein und Verantwortlichkeit für den Erwerb und Umgang mit Dingen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Designfunktionen anhand verschiedener Alltagsgegenstände - Modell- bzw. Produktgestaltung
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> - Layout und Typografie - Auseinandersetzung mit visuellen Kommunikationsmedien in politischen und ökonomischen Kontexten 	<ul style="list-style-type: none"> - Kommunikationsdesign für verschiedene Zielgruppen entwerfen und gestalten - Wirkungsmechanismen wahrnehmen, analysieren und beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Kommunikationsdesign entwerfen und gestalten: z.B. Plakate, Werbung, Corporate Identity, Piktogramme - Medienbilder und Wirklichkeit - experimentelle Typografie
Alle Arbeitsfelder: Fachterminologie kennen und differenziert anwenden			

5. Leistungsmessung und -bewertung

In der Sekundarstufe I bildet der Beurteilungsbereich *Unterrichtsbeiträge* die Grundlage für die Leistungsbewertung, indem praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge berücksichtigt werden. Dabei bilden praktische Beiträge den Schwerpunkt. Die Bewertung erfolgt kriterienbezogen auf der Grundlage vorher vermittelter und geübter Techniken und Inhalte.

Auf der Grundlage des zum 1. August 2025 in Kraft tretenden neuen Erlasses zu Leistungsnachweisen in der Sekundarstufe I⁷ ist vom Schulleiter festgelegt worden, einen Leistungsnachweis im Fach Kunst der neunten Jahrgangsstufe anzufertigen. Zur

⁷ https://www.schleswig-holstein.de/DE/fachinhalte/S/schulrecht/Downloads/Erlasse/Downloads/Leistungsnachweise_Sek_I.pdf?__blob=publicationFile&v=3

Leistungsüberprüfung können entsprechende gleichwertige Leistungsnachweise herangezogen werden.⁸

Auch in der Sekundarstufe II sind Unterrichtsbeiträge in praktischer, mündlicher und schriftlicher Form die Grundlage für die Leistungsbewertung. Die in den Fachanforderungen beschriebenen verbindlichen Kompetenzen und Inhalte sowie die drei Anforderungsbereiche bilden den Orientierungsrahmen für entsprechende Aufgabenstellungen. Zudem wird in jedem Halbjahr der Oberstufe eine Klausur geschrieben. Die Klausurleistung zählt ca. ein Drittel der Halbjahresnote. Praktische, schriftliche und mündliche Unterrichtsbeiträge gehen zu ca. zwei Dritteln in die Note ein.

Art und Dauer der Klausuren: Klausuren umfassen in der Regel eine Doppelstunde. In den 4 bzw. 6 Halbjahren der Oberstufe werden mindestens eine Klausur mit theoretischer Ausrichtung⁹ und mindestens eine Klausur mit praktischer Ausrichtung¹⁰ geschrieben. Zudem kann eine der beiden Klausuren in einem Schuljahr durch eine entsprechende Klausurersatzleistung¹¹ ersetzt werden.

6. Fördern und Fordern

Das Fach Kunst ermöglicht in hohem Maß individuelles Lernen. Lösungen können auf unterschiedlichen Lernwegen erreicht werden, Gestaltungsvorhaben können mit unterschiedlicher Schwerpunktsetzung und auf unterschiedlichen Niveaus umgesetzt werden.

Individualisierung wird durch folgende Maßnahmen unterstützt:

- Wahlmöglichkeit von unterschiedlich stark vorstrukturierten Aufgaben
- variierende Arbeitszeit für eine Aufgabe
- Unterstützung durch Mitschülerinnen und Mitschüler
- Gruppenbesprechungen mit Tipps für die Weiterarbeit
- individuelle Hilfestellung durch die Lehrkraft

Die Förderung besonders leistungstarker Schüler erfolgt u.a. durch die folgenden Maßnahmen:

- erweiterte, komplexere Aufgabenstellung
- Weglassen von Hilfestellungen, selbständigere Problemlösung
- vertiefende Arbeit am Thema mit zusätzlichen Materialien
- Funktion mit großer Verantwortung in Gruppenaufgaben

7. Einsatz digitaler Medien im Kunstunterricht

Der Computer sowie einige seiner Peripheriegeräte bieten zahlreiche und vielfältige Möglichkeiten, im Kunstunterricht als Werkzeuge sowohl bei Gestaltungsaufgaben als auch bei Analyseprozessen zum Einsatz zu gelangen.

Einige Arbeitsfelder des Kunstunterrichts wie Produkt- und Kommunikationsdesign sowie Medienkunst (Fotografie/Film/Videokunst) fordern die Verwendung digitaler Medien geradezu heraus und erweitern dadurch die Bandbreite kreativer Gestaltungsweisen.

⁸ Beschluss der Fachkonferenz vom 07.10.2025

⁹ Aufgabentypen: „Theoretisch-schriftliche Aufgabe“ oder „Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt und gestalterischem Anteil“

¹⁰ Aufgabentypen: „Aufgabe mit gestalterischem Schwerpunkt und theoretischem Anteil“ oder „Entwurf für ein gestalterisches Vorhaben“

¹¹ Beschluss der Fachkonferenz vom 11.03.2024

Darüber hinaus lassen sich der Computer und seine Peripheriegeräte auch unabhängig der Zuordnung zu bestimmten Arbeitsfeldern in experimenteller Art und Weise verwenden, um kreative Gestaltungsprozesse im Sinne von Crossmedia bereichsübergreifend zu initiieren bzw. zu fördern.

Neben dem Einsatz im produktiven Bereich des Kunstunterrichts lassen sich die digitalen Medien mit ihren Möglichkeiten auch für analytische Verfahren nutzen, wenn zum Beispiel Kompositions- oder Farbanalysen direkt am bzw. mit dem digitalen Bildmaterial vorgenommen werden.

Fazit:

Die Nutzung digitaler Medien für sowohl produktive und gestalterische als auch analytische Aufgaben im Kunstunterricht ist wünschenswert und im Grunde erforderlich, da die Auseinandersetzung mit den digitalen Medien einen neuen Zugang zur Welt beinhaltet, dem die Schülerinnen und Schüler einerseits offen, andererseits aber auch kritisch begegnen sollten.

Die Ausstattung der Schule, was Hard- bzw. Software angeht, bildet die Voraussetzung für einen sinnvollen Einsatz der digitalen Medien.

8. Beitrag des Faches Kunst zum Schulleben

- Präsentation von Schülerarbeiten an verschiedenen Orten im Schulgebäude: an den Wänden (inklusive Wandmalereien im naturwissenschaftlichen Trakt) und in Vitrinen
- Beteiligung an der Gestaltung von schulischen Grußkarten zu Weihnachten
- Dekoration des schulischen Weihnachtsbaums

9. Außerunterrichtliche Angebote und Projekte

- Beteiligung an der jährlich stattfindenden Ausstellung *SchulART* im Kultur- und Bürgerhaus in Marne
- Beteiligung an Wettbewerben, z.B. am Europäischen Wettbewerb

Stand: 07.10.2025