

Schulinternes Fachcurriculum Kunst der Eider-Treene-Schule

Stand: Juli 2025

Jahrgangsstufe 7/8

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Mögliche Aufgaben	Dauer
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	2 Grafik	- Aktive Wahrnehmung und Beobachtung - Druckgrafische Techniken - Linolschnitt als Hochdruckverfahren oder Radierung als Tiefdruckverfahren - Präsentation von Druckgrafik	- Namensschilder - Initialen - Porträt	ca. 7 Wochen
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	9 Kommunikationsdesign 3 Malerei	- Strategien zur Ideenfindung und Umsetzung - Zwischenreflexion über eigene und fremde Entwürfe und Produkte - Bildaufbau: Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund - Farbenlehre	- Plakatwettbewerb - Ringelgans (LKN)	ca. 7 Wochen
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	8 Produktdesign 1 Zeichnen 4 Plastik und Installation	- Gestalterische Mittel und ihre Wirkung an Beispielen beschreiben und analysieren - Strategien zur Ideenfindung und Umsetzung - Entwurf anfertigen - Plastische und räumliche Gestaltungsmittel - Begründungen und Versprachlichungen ästhetischer Urteile	- Schuhwelt nach Jethro Haynes - Schuhdesign - Upcycling von Alltagsgegenständen	ca. 10 Wochen
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren	6 Medienkunst 5 Performative Kunst	- Bildkomposition - analoge und digitale Techniken miteinander verknüpfen - Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher	- Nachstellen von Kunstwerken durch Fotografie - Kleines ganz groß -	ca. 7 Wochen

Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden		analoger und digitaler Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme, ...)	Miniaturen inszenieren - Fotocollage	
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen	- Zeichnungen aus verschiedenen fachlichen Kontexten, mit unterschiedlichen Anliegen und Funktionen - unterschiedliche zeichnerische Techniken (Linie, Schraffur, Lavierungen, ...) und Verfahren (Bleistift-, Kreide-, Kohlezeichnung, ...) - Material- und Werkzeugkunde	- Zeichnen im Alltag (Landschaft, Porträt, Stillleben) - perspektivisches Zeichnen - Graffiti - figürliches Zeichnen - Comic/Manga	ca. 8 Wochen
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	7 Architektur 1 Zeichnen	- Architekturen verschiedener historischer Epochen - Architekturen unterschiedlicher Konstruktion und aus unterschiedlichen Materialien - Freies Entwerfen von Architektur - dreidimensionales Zeichnen - Verbindung von Form, Funktion und Wirkung - unterschiedliche architekturelevante Techniken (Konstruktionsweisen, Materialverbindungen, Formgebung, ...)	- Wohnen in der Zukunft - Traumhäuser - Traumzimmer - Brücken bauen - Leben auf dem Wasser	ca. 10 Wochen
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	4 Plastik und Installation 3 Malerei	- unterschiedliche plastisch- räumliche Konstruktionsweisen und räumliche Verfahren - Materialverbindungen - Material- und Werkzeugkunde - Oberflächengestaltung	- Drahtfiguren - Gipsfiguren - Pappmaché	ca. 10 Wochen

Hinweise zur Leistungsbeurteilung	<ul style="list-style-type: none"> - Kontinuität, Qualität und Originalität von mündlichen Beiträgen - Praktische Arbeit mit Beurteilung des Arbeitsprozesses - Dokumentation und Reflexion über gestalterische Prozesse
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> - Vertiefung kooperativer Arbeitsformen - Einführung in die Arbeit nach eigenem Zeitplan - Berücksichtigung der unterschiedlichen Anforderungsebenen
Vereinbarung der Fachsprache	Fachbegriffe werden entsprechend der Arbeitsfelder im Unterricht eingeführt.
Beitrag zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> - Animationsprogramm - Bildbearbeitungssoftware
Beitrag zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> - Schulinterne Präsentationen und Ausstellungen (Wände und Vitrinen) - Veröffentlichungen auf der Homepage - Teilnahme an Wettbewerben
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Activboard - Zeichentablets
Berufsorientierung	<ul style="list-style-type: none"> - Produktdesign - Objektdesign - Künstlerische Berufe - Medien - Architektur - Plakatdesign - Technisches Zeichnen

Die Inhalte sind in Reihenfolge und zeitlichem Umfang (Dauer) nicht festgelegt. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Unterrichtsstunden variiert aufgrund von schulischen Rahmbedingungen (Betriebspraktikum Jahrgang 8, Schuljahreslänge, Lernen am anderen Ort, Präventionsveranstaltungen etc.). Darum müssen die Arbeitsfelder ggf. angepasst werden.