

Schulinternes Curriculum des Faches Kunst der Humboldt-Schule Kiel

5. & 6. Klasse

Kompetenzbereiche	Arbeitsfeld	Inhalte	Beispielhafte Aufgabenformate
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> • Aktive Wahrnehmung und Beobachtung • Zeichnerische Techniken 	Selbstporträts Zeichenübungen Bildgeschichten, Comics Strukturen mit Fineliner Zeichnen in / nach der Natur
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> • Farblehre (Farbkreis, Farbmischung, Farbkontraste, Primär-, Sekundärfarbe, farbiges Grau) • malerische Technik • Umgang mit unterschiedlichen Farben und Werkzeugen • Bildbetrachtung 	Farben aus Naturmaterialien herstellen Geschichten erzählen (Verbindung von Inhalt, Wirkung und Funktion)
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Skulptur & Plastik Architektur	<ul style="list-style-type: none"> • Körper- und Raumeigenschaften • Plastisch-räumliche Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen (Papiertechniken, Kleister, Arbeit mit Ton) • Architektonische Gestaltungsmittel (Bezug von Körper und Raum) • Darstellungsformen von Architektur (Modell) • Architekturelemente mit unterschiedlichen Funktionen und Wirkungsabsichten. 	Masken Tonfiguren Baumhäuser

7. & 8. Klasse

Kompetenzbereiche	Arbeitsfeld	Inhalte	Beispielhafte Aufgabenformate
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichnungen aus verschiedenen fachlichen Kontexten mit unterschiedlichen Anliegen und Funktionen • Zeichnerische Gestaltungsmittel (Punkt, Linie, Fläche, Schraffur, ...) • Bildnerische Erzählstrategien • Begriffe und Fachsprache • Mensch (Proportionen) 	Entwurf eines Monogramms Naturstudien Zentralperspektive Federzeichnung
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> • Ausprobieren verschiedener Malweisen • Begriffe und Fachsprache • Kunstbetrachtung • selbstständiges Anwenden • Präsentation eigener Bilder 	Landschaft im Wechsel der Jahreszeiten
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Kommunikationsdesign Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Technik (Fotografie, Animation, Film) • Verbindung von Inhalt, Wirkung und Funktion 	Stop Motion Plakat Albumcover
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen	Plastik & Installation	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeit mit sich verformenden Materialien • Landart • Begriffe und Fachsprache (Plastik, Skulptur) 	Ton Pappmaché

Gestalten Verwenden			
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Grafik	<ul style="list-style-type: none"> • Grafische künstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten • Strategien zur Ideenfindung (Abstraktionsverfahren) • Kooperatives Arbeiten • druckgrafische Techniken des Hochdrucks (Herstellung eines Druckstockes, Druckprozess der Vervielfältigung) 	Erproben einer Drucktechnik Hochdruck Farbgrafik: Bäume, Landschaften Frottage Federzeichnung
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Architektur	<ul style="list-style-type: none"> • Architektonische Gestaltungsmittel (Bezug von Körper und Raum) • Darstellungsformen von Architektur (Modell) • Architekturelemente mit unterschiedlichen Funktionen und Wirkungsabsichten. 	Fluchtpunktperspektivische Zeichnung Modellbau

9. & 10. Klasse

Kompetenzbereiche	Arbeitsfeld	Inhalte	Beispielhafte Aufgabenformate
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> • Erfassen von Räumlichkeit, Zeichnen nach der Natur (Perspektive) • Zeichnen im Entwurfkontext • Gliederungsaspekte für eine Bewertung finden und sinnvoll ordnen • Menschen (Bewegung) 	Innenräume Straßenansichten Stadt der Zukunft
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren	Grafik	<ul style="list-style-type: none"> • Künstlerische Erweiterung des Umgangs mit Grafik durch experimentellen Druck • Formen des Umgangs mit Grafiken → Präsentation 	Materialdruck Collage Hochdruck

Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden			
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Performative Kunst Plastik & Installation	<ul style="list-style-type: none"> • Körper, Körpersprache und Bewegung als Gestaltungsmittel • Künstlerische Beispiele • Verbindung von Inhalt, Wirkung, Funktion und Mensch • plastisches und performatives Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten • digitale Technik (Dokumentation) • Präsentationsformen 	Körperskulptur Hochreliefs
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Kommunika tionsdesign Produktdesi gn	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperatives Arbeiten • Strategien zur Ideenfindung und Umsetzung • Layout mit Text-Bild-Beziehung / Schriftzug / Signet- oder Logoentwicklung • geeignete Techniken und Verfahren des Kommunikationsdesigns / Produktdesigns, die zur Aufgabe, Thema und Funktion passen • Unterschiedliche Zeichen- und Maltechniken im gestalterischen Kontext • Reflexionen über eigene und fremde Entwürfe / Produkte • Gliederungsaspekte für eine Bewertung finden und sinnvoll ordnen • Fotografie 	Werbung herstellen Albumcover Buttons Bücher gestalten, binden Plakatgestaltung „Müllkunst“ Designobjekte