

Schulcurriculum Kunst – Jahrgang 11

Präambel zur Berücksichtigung des Orientierungsrahmens Medienbildung im Kunstunterricht / Jahrgang 11

Der Kunstunterricht im Jahrgang 11 zeichnet sich durch seine Vielseitigkeit und Offenheit aus. Da sich die Inhalte in den Kursen der Q1/Q2 jährlich wandeln, bleiben die Themenschwerpunkte im Jahrgang 11 bewusst flexibel und anpassungsfähig. Der Fokus liegt auf der analogen künstlerischen Praxis, die durch den gezielten Einsatz digitaler Medien sinnvoll bereichert wird. So erhalten die Schülerinnen und Schüler eine fundierte Basis sowohl in traditionellen als auch in neuzeitlichen Ausdrucksformen, die sie auf die weiteren Kunstkurse vorbereiten. Die nachfolgenden Teilgliederungen sind daher als Optionen zu verstehen, von denen in jedem Jahr Auswahlen getroffen werden.

1. Bild des Menschen: Plakatgestaltung – Porträt und Darstellung des Menschen

Produktion:

- Schülerinnen und Schüler erstellen Porträtplakate auch digital (z. B. in Sketchbook, Photoshop oder GIMP) unter Berücksichtigung von **Farbschemata** und **Komposition**. Sie kombinieren analoge Skizzen mit digitalen Bildbearbeitungsprozessen.
 - **Medienkompetenz: Produzieren und Präsentieren (3.3.1):** Die Lernenden setzen verschiedene Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.
 - **Medienkompetenz: Suchen, Erheben und Verarbeiten (1.3.1):** Sie führen selbständig eine Medienrecherche zur Bilddarstellung und Farbsymbolik in Plakaten durch und werten diese aus.

Rezeption:

- Analyse von Porträts in Kunst und Medien (Fotografie, Film, Werbung).
 - **Medienkompetenz: Analysieren und Reflektieren (6.3.1):** Die Schüler*innen reflektieren die Wirkung von durch Medien vermittelten Rollenbildern und gesellschaftlichen Vorstellungen.

Recherche:

- Kritische Sammlung von Porträtplakaten und deren Analyse im historischen und kulturellen Kontext.
 - **Medienkompetenz: Suchen und Verarbeiten (1.3.3):** Die Lernenden interpretieren die Informationen aus den recherchierten Medienangeboten und bewerten diese kritisch.

2. Bild der Zeit: z.B. zeitkritische Plakatgestaltung

Produktion:

- Erstellung von Plakaten zu aktuellen gesellschaftlichen Themen mit digitalen Tools.
 - **Medienkompetenz: Problemlösen und Handeln (5.3.6):** Die Lernenden setzen effektive Lösungsstrategien bei der Gestaltung um und teilen ihre Strategien zur Beseitigung eigener Defizite.

Rezeption:

- Analyse der gesellschaftlichen Wirkung von Plakaten und Medien in politischen Kampagnen.
 - **Medienkompetenz: Analysieren und Reflektieren (6.3.5):** Die Schüler*innen reflektieren die Bedeutung medialer Darstellungen für die Meinungsbildung und gesellschaftliche Prozesse.

Recherche:

- Recherche zu ikonischen Plakaten aus verschiedenen politischen Bewegungen und deren Bedeutung in der Gesellschaft.
 - **Medienkompetenz: Suchen und Verarbeiten (1.3.5):** Sie bewerten Informationsquellen und Suchergebnisse anhand festgelegter Kriterien.

3. Bild der Dinge: z.B. Produktdesign und Verpackung

Produktion:

- Entwicklung von digitalen und analogen Verpackungsdesigns unter Verwendung von **Typografie, Farbschemata und Komposition**.
 - **Medienkompetenz: Produzieren und Präsentieren (3.3.5):** Die Schüler*innen berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei der Produktion.

Rezeption:

- Analyse von Produkt- und Verpackungsdesigns in Hinblick auf ihre Ästhetik und Funktionalität.
 - **Medienkompetenz: Analysieren und Reflektieren (6.3.2):** Sie bewerten die gestalterischen Mittel der analysierten Designs und deren Wirkung auf den Konsumenten.

Recherche:

- Untersuchung der Entwicklung und der Bedeutung von Design in der Konsumgesellschaft.
 - **Medienkompetenz: Suchen, Erheben und Verarbeiten (1.3.4):** Sie bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf, insbesondere in Bezug auf Designgeschichte und Werberechte.

4. Bild des Raumes: z.B. Architektur und Raumgestaltung

Produktion:

- Erstellung von **digitalen Grundrissen, Fassaden und 3D-Visualisierungen** mit Grafikprogrammen (z. B. SketchUp, Tinkercad).
 - **Medienkompetenz: Produzieren und Präsentieren (3.3.3):** Die Schüler*innen wählen geeignete Präsentationsformen für die Veröffentlichung ihrer architektonischen Visualisierungen.

Rezeption:

- Analyse von berühmten Architekturwerken und deren räumlicher Wirkung.
 - **Medienkompetenz: Analysieren und Reflektieren (6.3.4):** Sie analysieren den Einfluss von Architekturmedien auf gesellschaftliche Werte und Prozesse, insbesondere in Bezug auf die Ästhetik und Funktion von Bauwerken.

Recherche:

- Recherche zu Baustilen, Architekten und Raumgestaltung mithilfe von Medienrecherchen.
 - **Medienkompetenz: Suchen und Verarbeiten (1.3.6):** Die Schüler*innen sichern ihre Rechercheergebnisse mit selbstgewählten Methoden (z. B. in digitalen Portfolios).

5. Skulptur und plastisches Gestalten

Produktion:

- Entwurf und Umsetzung von **plastischen Skulpturen** sowohl analog als auch digital (z. B. 3D-Modelle mit Blender oder Tinkercad).
 - **Medienkompetenz: Produzieren und Präsentieren (3.3.1):** Die Schüler*innen dokumentieren den Entstehungsprozess ihrer Skulpturen und reflektieren ihre Gestaltungsschritte.

Rezeption:

- Analyse von Skulpturen aus der Kunstgeschichte und der zeitgenössischen Kunst (z. B. digitale Skulpturen).
 - **Medienkompetenz: Analysieren und Reflektieren (6.3.2):** Sie bewerten die Gestaltungsmittel und die kulturellen Bezüge der analysierten Skulpturen.

Recherche:

- Untersuchung von digitalen Skulpturen und deren Bedeutung in der Kunstwelt.
 - **Medienkompetenz: Suchen und Verarbeiten (1.3.5):** Die Schüler*innen bewerten die Relevanz und Qualität von Informationsquellen im Bereich der digitalen Kunst.
-

Integration der Medienkompetenz in den Unterricht

Zusätzlich zu den fachlichen Kompetenzen können die folgenden **allgemeinen Medienkompetenzen** in jeder Unterrichtseinheit gefördert werden:

- **Kommunizieren und Kooperieren (2.3.1 - 2.3.5):** Schüler*innen nutzen digitale Kommunikationsmittel (z. B. digitale Plattformen wie Microsoft Teams oder Google Classroom) zur gemeinsamen Bearbeitung von Projekten, achten auf Urheberrechte und teilen ihre Arbeiten in sicherem Rahmen.
 - **Sicher agieren (4.3.1 - 4.3.6):** Im Umgang mit digitalen Technologien erlernen die Schüler*innen den sicheren Umgang mit Daten, reflektieren ihre Verantwortung bei der Veröffentlichung von Projekten und setzen sich kritisch mit Themen wie Datenverwendung und Manipulation auseinander.
 - **Problemlösen und Handeln (5.3.1 - 5.3.6):** Bei der Nutzung digitaler Werkzeuge und Plattformen erlernen die Schüler*innen das eigenständige Lösen technischer Probleme und reflektieren ihre Arbeitsweisen.
-

Fazit

Das Curriculum verbindet die traditionellen Inhalte der Kunstbildung mit den Anforderungen des digitalen Zeitalters, indem es kreative und medienkritische Fähigkeiten gleichermaßen fördert. Der **Kompetenzrahmen Medienbildung** wird systematisch in die Unterrichtseinheiten integriert, sodass die Schüler*innen nicht nur künstlerische Fähigkeiten entwickeln, sondern auch lernen, wie sie sich sicher und kritisch in der digitalen Welt bewegen.