

Schulinternes Fachcurriculum Kunst am Gymnasium Schloss Plön

Jahrgangsstufen 5/6

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgabenvorschläge
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- die Bedeutung der Handzeichnung als Grundlage künstlerischer Tätigkeiten erfassen - die Verbreitung von Zeichnungen in verschiedenen Bereichen des Alltags untersuchen - grundlegende Zeichentechniken und unterschiedliche Zeichenwerkzeuge erproben	„Am Anfang war die Zeichnung“
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- experimenteller Umgang mit Farben, Pinseln und verschiedenen Bildträgern - technische Grundlagen der Deckfarbenmalerei, z.B. differenzierter Farbauftrag, Einhalten von Farbfeldern, Farbenlehre - Annäherung an Kunstwerke: Heranführung an einzelne Künstler und Kunstrichtungen mit Bezug zu den Schülerarbeiten	„Was der Malpinsel alles machen kann!“ – Experimente mit Farbe

Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Grundlagen: verschiedene Techniken kennenlernen und beschreiben können - grafische Techniken und Gestaltungsmittel anwenden (z.B. Linolschnitt/ Hochdruckverfahren) - am Computer Druckvorlagen erstellen (z.B. Stempelfilter) - „Typografie“ als möglicher Vertiefungsaspekt	„Nicht nur Schwarz auf Weiß!“ -mit Stempeln Bilder gestalten
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- einfache plastische Grundformen benennen und mit verschiedenen Materialien erproben - einfache Gebrauchsgegenstände analysieren und zeichnerisch verändern - Formgestaltung durch Handhabung verschiedener Materialien - Phantasieobjekte plastisch umsetzen - Kunst aus Fundstücken: „Schrottplastiken“	„Dreidimensionale Objekte – nur schön oder auch nützlich?“
			weitere Aufgaben nach Wahl
Hinweise zur Leistungsbewertung	- halbjährliche Bewertung der praktischen Arbeitsergebnisse, zu einem geringeren Anteil auch der mündlichen Mitarbeit - Möglichkeit von schriftlichen Kurztests mit direktem Bezug zu einzelnen Unterrichtseinheiten - Etablierung einer Feedbackkultur, z.B. durch die Einführung von Kompetenzrastern		
Fördern und Fordern	- Hinführung auf eine kontinuierliche und nachhaltige Auseinandersetzung mit ästhetischen Fragen anhand komplexerer Aufgabenstellungen - Einführung der Portfolioarbeit, z.B. anhand von Farbprotokollen - Möglichkeit der Teilnahme an Arbeitsgemeinschaften im Rahmen der offenen Ganztagschule		

Fachsprache	- Orientierung an den Fachbüchern der Reihe „Kunst Arbeitsbuch 1 und 2“ von Glas/Seydel/Sowa/Uhlig (Hrsg.) aus dem Klett-Verlag
Beiträge des Faches zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> - Betonung des Kompetenzbereiches 1 („Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren“) - Heranführung an einen kritisch-reflektierenden Umgang mit elektronischen Medien des Alltags, z.B. mit dem Smartphone als Fotoapparat - Auswertung und Sammlung von digitalen Bildvorlagen für eigenständige Gestaltungen, z.B. figurative Darstellungen als Vorlagen für die Veranschaulichung von Sportarten
Beitrag des Faches zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> - Ausstellung von Schülerarbeiten im Schulgebäude - Angebote im Rahmen der Projektwoche
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Scheren, Cutter, Karton-Pappen, Klebstoffe (im Fachraum) - Ton und Holz (im Werkraum) - digitale Kameras, Beamer, Laptopstation (ggfs. im Computerraum)

Schulinternes Fachcurriculum Kunst am Gymnasium Schloss Plön

Jahrgangsstufen 7/8

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgabenvorschläge
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Strukturen - Schrift - grundlegende Zeichentechniken und unterschiedliche Zeichenwerkzeuge erproben	„Schiffswrack/Unterwasserwelten“ „Hyroglyphen - Geheimschrift oder Kunst?“
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Hoch- und Tiefdrucktechniken Flachdruck/Materialdruck - Farbdruck -Umsetzung von Skizzen in druckgrafische Vorlagen - differenzierte Darstellung der natürlichen Beschaffenheit von Tierkörpern (Transformation)	„Expeditionen ins Tierreich“; Tiere mit markanten Merkmalen erforschen und mit drucktechnischen Verfahren umsetzen

Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	kritische Auseinandersetzung mit Bildern und Selbstbildern	„Großstadtdschungel" - Collage „Portraits und Stars" - Collage
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	Baugeschichte; Anknüpfungspunkte zum Fach Geschichte	„Wohnen gestern und heute“ alternative Wohnformen optional Grundtechniken der perspektivischen Zeichnung
			weitere Aufgaben nach Wahl
Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> - halbjährliche Bewertung der praktischen Arbeitsergebnisse, zu einem geringeren Anteil auch der mündlichen Mitarbeit - Möglichkeit von schriftlichen Kurzttests mit direktem Bezug zu einzelnen Unterrichtseinheiten 		
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> - Vertiefung/ggfs. auch Wiederholung von maltechnischen Grundlagen in Theorie und Praxis (z.B. ein Motiv in unterschiedlichen malerischen Techniken ausführen) - konsequente Dokumentation der künstlerischen Entwicklung und der Arbeitsergebnisse in Form von Mappen und Hefern - Möglichkeit der Teilnahme an Arbeitsgemeinschaften im Rahmen der offenen Ganztagschule 		

Fachsprache	- Orientierung an den Fachbüchern der Reihe „Kunst Arbeitsbuch 1 und 2“ von Glas/Seydel/Sowa/Uhlig (Hrsg.) aus dem Klett-Verlag
Beiträge des Faches zur Medienbildung	- Betonung des Kompetenzbereiches 1 („Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren“) - Heranführung an einen kritisch-reflektierenden Umgang mit elektronischen Medien des Alltags, z.B. mit dem Smartphone als Fotoapparat - Verarbeitung und Verfremdung von digitalen Bildvorlagen zur Erstellung eigener Collagen, z.B. mit einem Malprogramm auf dem Schul-IPad
Beitrag des Faches zum Schulleben	- Ausstellung von Schülerarbeiten im Schulgebäude - Angebote im Rahmen der Projektwoche
Hilfsmittel und Medien	- Scheren, Cutter, Karton-Pappen, Klebstoffe (im Fachraum) - Ton und Holz (im Werkraum) - digitale Kameras, Beamer, IPad, Laptopstation (ggfs. im Computerraum)

Schulinternes Fachcurriculum Kunst am Gymnasium Schloss Plön

Jahrgangsstufen 9/10

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgabenvorschläge
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Kennenlernen und Anwenden der Zweifluchtpunktperspektive mit Hilfsmitteln (z.B. Lineal, Geodreieck, Perspektivraster) - Erlernen zeichnerischer und malerischer Bestandteile zur Erzeugung von Raumillusion (Raumschaffende Mittel) - Anwenden der Perspektivregeln in zeichnerischen und malerischen Freihandentwürfen ohne Hilfsmittel	„Untergegangene Zivilisation“ – malerisch überarbeitete Zweifluchtpunkt konstruktion „Utopische Architektur“ – Freihandentwürfe zu nicht umsetzbaren Gebäuden
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Kennenlernen und Ausprobieren der „Comicsprache“ - Erlernen und Anwenden von analogen und digitalen Arbeitsprozessen - Kennenlernen digitaler Zeichentools (z.B. Krita, Gimp)	Comics – die „neunte Kunst“? „Ich in meiner Graphic Novel“ – analog und digital überarbeitete Zeichnungen und Fotografien

<p>Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden</p>	<p>1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign</p>	<p>Beschreiben u. Analysieren von Plakaten (historischen sowie aktuellen, aus Politik u. Werbung) unter Berücksichtigung folgender erarbeiteter Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbtheorie: Farbwirkung; - Komposition und Kompositionsmittel; - Funktion u. Wirkungsweise von Plakaten (AIDA, Schrift u. Bild, usw); - Typographie: Bedeutungsebenen von Schrift <p>Eigene gestalterische Anwendung dieser Inhalte in einer praktischen Aufgabe.</p>	<p>„Plakat-Kunst?“ : Gestalte ein Plakat um für einen Ort oder ein Event (real/ erfunden) deiner Wahl zu werben.</p> <p>Hierfür auch: Entwicklung einer eigenen Schrift.</p>
<p>Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden</p>	<p>1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Weiterentwicklung der beobachtenden Bleistiftzeichnung anhand von praktischen Zeichenübungen (insb. Darstellung von Hell-/Dunkelwerten) - Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Metamorphose sowie die Untersuchung und Beschreibung dessen künstlerischer Darstellung (z.B. M.C. Escher) - Entwicklung von Merkmalen für die Beurteilung einer erfolgreich dargestellten Metamorphose <p>Konzeption und zeichnerische Darstellung einer Verwandlung von einem Gegenstand in den Anderen.</p>	<p>„Metamorphose“ : Stelle eine Metamorphose zeichnerisch dar, in der ein von Menschen gemachtes Objekt sich in einen in der Natur vorkommenden Gegenstand/ Wesen verwandelt (z.B. Frucht, Tier, Pflanze). Stelle hierfür mind. 5 Zwischenschritte dar.</p> <p>Vorübungen: Zeichenübungen anhand von mitgebrachten Objekten.</p>
			<p>weitere Aufgaben nach Wahl</p>

Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> - halbjährliche Bewertung der praktischen Arbeitsergebnisse, zu einem geringeren Anteil auch der mündlichen Mitarbeit - Möglichkeit von schriftlichen Kurzttests mit direktem Bezug zu einzelnen Unterrichtseinheiten
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> - konsequente Dokumentation der künstlerischen Entwicklung und der Arbeitsergebnisse in Form von Mappen und Heftern - Möglichkeit der Teilnahme an Arbeitsgemeinschaften im Rahmen der offenen Ganztagschule
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> - Orientierung an den Fachbüchern der Reihe „Praxis Kunst“ von Klant/Walch (Hrsg.) aus dem Schroedel-Verlag
Beiträge des Faches zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> - Betonung der Kompetenzbereiche 3 („Produzieren und Präsentieren“) und 5 („Problemlösen und Handeln“) - Vertiefung eines kritisch-reflektierenden Umganges mit elektronischen Medien des Alltags, z.B. mit dem Tablet als Filmstudio, insbesondere „Stop-Motion“ - Kennenlernen von Mal- und Zeichenprogrammen als Hilfsmittel, z.B. zur Erstellung von dreidimensionalen Entwurfsskizzen
Beitrag des Faches zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation von Schülerarbeiten auf der Schulhomepage - Angebote im Rahmen der Projektwoche - Arbeitsgemeinschaften, z.B. zum Thema „3D-Druck“
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - digitale Medien

Schulinternes Fachcurriculum Kunst am Gymnasium Schloss Plön

Jahrgang 11 (E-Phase)

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgabenvorschläge
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Vertiefung der Kenntnisse über die Handzeichnung als Grundlage künstlerischer Tätigkeiten - Erprobung von unterschiedlichen Zeichentechniken und Zeichenwerkzeugen - Arbeit mit formalen und inhaltlichen „Kontrasten“, z.B. Natur-Technik; alt-neu; hell-dunkel - praktische Übungen zur Sachzeichnung - Untersuchung von Beispielen aus der Kunstgeschichte (Schwerpunkt 19. und 20. Jahrhundert)	„Stillleben“ – mehr als nur illusionistische Sachlichkeit?
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Kunstgeschichte: Umbrüche in der Malerei zu Beginn der Moderne (Schwerpunkt 19. Jahrhundert) - von der Gegenstandsfarbe zur Ausdrucksfarbe - Maltechniken - Farbenlehre - Methodentraining: Dokumentation und Präsentation	Malerei des Impressionismus: Der „immerwährende Sonntag“?
			weitere Aufgaben nach Wahl

Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> - halbjährliche Bewertung der praktischen Arbeitsergebnisse, zu einem geringeren Anteil dabei auch der mündlichen Beteiligung im Unterrichtsgespräch, Hefter/schriftliche Analysen und Portfolio (ca. 60%) - eine zweistündige Klausur pro Halbjahr (ca. 40%)
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> - Etablierung des wissenschaftspropädeutischen Arbeitens in Hinblick auf die Klausuren der Oberstufe und kommende Abiturprüfungen - Möglichkeit der Vertiefung von Themen der Mittelstufe innerhalb des Kurssystems durch komplexere Aufgabenstellungen - `Ateliercharakter`
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> - Verwendung von Operatoren gemäß der EPA Kunst i.d.F. von 2005 (vgl. www.kmk.org) - Orientierung an Fachbüchern aus dem Klett-Verlag: Sowa/Glas/Seydel (Hrsg.): „Kunst Arbeitsbuch 3“ Stuttgart 2012; Debicki/Favre/Grünwald (Hrsg.): „Geschichte der Kunst“, Stuttgart 1997.
Beiträge des Faches zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> - Betonung der Kompetenzbereiche 2 („Kommunizieren und Kooperieren“) und 3 („Produzieren und Präsentieren“) - Nutzung von digitalen Medien zur Präsentation eigener Werke und Werken der Kunstgeschichte - Portfolioarbeit
Beitrag des Faches zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> - Der Besuch außerschulischer Lernorte anlässlich von Sonderausstellungen sollte ermöglicht werden, z.B. der Sommerausstellung im „Kunstverein Schloss Plön“ oder der „Nord-Art“ in Büdelsdorf. - Das Kennenlernen von professionellen Ausstellungskonzepten kann zur Umsetzung eigener Ausstellungsvorhaben motivieren.
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - In erster Linie „klassische“ Arbeitsmittel des Bildenden Künstlers: Papier und Stifte, Pinsel und Farbtuben

Schulinternes Fachcurriculum Kunst am Gymnasium Schloss Plön

Jahrgangsstufen 12/13 (Qualifikationsphase 1/2)

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgabenvorschläge
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- „Von der Nachahmung zur Erfindung der Figur“ von A.Rodin bis zu A.Calder - „Form als Erfahrung“: Grundlagen der Formensprache - Erprobung aufbauender und abtragender Verfahren, aber auch moderne Methoden (z.B. Montage, Ready-Made) - Körper-Raum-Beziehungen; optional: „Performance“ mit echten Akteuren im Raum	„Der Mensch als Maß aller Dinge?“ - künstlerische Ausdrucksformen in der Dreidimensionalität
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- „Das Endziel aller bildnerischen Tätigkeit ist der Bau!“: Walter Gropius und das „Bauhaus“ - Zeichenübungen zu Grundrissen, Ansichten/Aufrissen, perspektivischen Darstellungen - Herstellen und Bauen: maßstäbliche Modelle; Erstellung von CAD-Versionen - optional: gestaltete Umwelt (Lebens-Räume und Plätze) oder Innenraumgestaltung	„Wie gewohnt?“ -Wohnkonzepte zwischen Behausung und Utopie

Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Wie funktioniert Werbung? Bildsprache von Print- und Onlinemedien - Übungen und Ideen zum Layout von Flyern und Logos - „Pop-Art“: Kunst für die Massen? - Projektarbeit in Kleingruppen: Plakatentwürfe und Filme zu kontroversen Themen und aktuellen Problemstellungen - optional: Vertiefung der Kenntnisse in Druckverfahren	„Kommunikation oder Kampagne?“ - Bilder und Botschaften im Zeitalter der Massenmedien
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Performative Kunst 6 Medienkunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Was ist eigentlich „gutes“ Design? - Designgeschichte: Vom „Deutschen Werkbund“ bis zum „Red Dot Award“ - aktuelle Designtrends im Spannungsfeld von Konsum und Ethik; optional: Künstler als Vorreiter neuer ästhetischer Positionen - Entwicklung eigener Entwürfe und Herstellung von Modellen, z.B. im Bereich des Möbeldesigns	„Schöne neue Welt?“ - Designer als Produzenten und Kritiker unserer Warenwelt
			weitere Aufgaben nach Wahl
Hinweise zur Leistungsbewertung	- halbjährliche Bewertung der praktischen Arbeitsergebnisse, zu einem geringeren Anteil dabei auch der mündlichen Beteiligung im Unterrichtsgespräch, Hefter/schriftliche Analysen und Portfolio (ca. 60%) - eine zweistündige Klausur pro Halbjahr (ca. 40%)		

Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> - Die Auswahl, Reihenfolge und Schwerpunktsetzung hinsichtlich der o.g. Arbeitsfelder und Aufgaben trifft die Lehrkraft eigenverantwortlich und flexibel auf der Grundlage von didaktischen und methodischen Erwägungen, aber auch unter Berücksichtigung der Vorkenntnisse und Interessen der jeweiligen Lerngruppe. - Das wissenschaftspropädeutische Arbeiten in Hinblick auf kommende Abiturprüfungen und die allgemeine Studierfähigkeit wird insbesondere im kunsttheoretischen Bereich vertieft. - Im Rahmen der behandelten Themen erschließen sich besonders interessierten Schülerinnen und Schülern Berufsfelder im gestalterischen Bereich.
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> - Verwendung von Operatoren gemäß der EPA Kunst i.d.F. von 2005 (vgl. www.kmk.org) - Orientierung an Fachbüchern aus dem Klett-Verlag: Sowa/Glas/Seydel (Hrsg.): „Kunst Arbeitsbuch 3“ Stuttgart 2012; Debicki/Favre/Grünwald (Hrsg.): „Geschichte der Kunst“, Stuttgart 1997; optional: Klant/Walch (Hrsg.): „Grundkurs Kunst 1-4“, Hannover 2002 (Schroedel-Verlag)
Beiträge des Faches zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> - Betonung der Kompetenzbereiche 6 („Analysieren und Reflektieren“) und 3 („Produzieren und Präsentieren“) - Nutzung von digitalen Medien zur Präsentation eigener Werke und Werken der Kunstgeschichte
Beitrag des Faches zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> - Möglichkeiten der Einbindung künstlerischer Prozesse und Ergebnisse, hierbei insbesondere dreidimensionaler Objekte, in den Schulraum - modellhafte Entwicklung von Vorschlägen für die Bereiche Schulentwicklung und „Kunst am Bau“ - „Lernen am anderen Ort“/Exkursionen, z.B. zur „Nord Art“
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Werkstoffe und Werkzeuge als Grundlagen handwerklicher und künstlerischer Auseinandersetzung mit der gestalteten Umwelt, z.B. Gips, Holz, Stein, Metall, Kunststoffe, Druckfarben