

Arbeitsfeld											Kompetenzen							
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik/ Installation	Performative Kunst	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign	Themen	Fachspezifische Methoden und Kenntnisse	Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden
5./ 6. Klassen: Fantasiewelten erkunden																		
x									Gegenständliches / thematisches Zeichnen	- Zeichnerische Gestaltungsmedien kennenlernen	x	x	x	x	x	x	x	
			x						Plastizität erfassen und erleben	- Materialkunde	x			x		x	x	x
		x							Farbenlehre	- Farbkontraste kennen und anwenden	x	x	x		x	x		
	x								Grafikdesign /Drucktechniken	- Hochdruck, serielle Vervielfältigung	x	x		x	x	x	x	x
						x			Proportion/ Volumen/ Raum	- Umgang mit verschiedenen Werkzeugen und Materialien	x	x	x	x	x	x	x	x
							x	x	Design	- Kreativitätsförderung und Ausdruck von Ideen	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x								Struktur/ Muster/ Ornamente	- Bildnerische Mittel (Punkt, Linie, Fläche)	x	x	x		x	x	x	
7. Klassen: Künstlerische Techniken vertiefen																		
			x		x		x	x	Objektdesign	- Von der Idee zum fertigen Gegenstand - mediale Präsentation	x	x	x	x		x	x	
x	x				x				Realität und Fiktion	- Anwendung von Skizzen, Zeichnungen, Fotografien etc. als Prozess - Einsatz verschiedener Perspektiven	x	x	x		x	x	x	x
		x							Formen der Malerei	- Problemorientierter Einsatz von Farbe - Farbwirkung - Bildaufteilung - Produktorientiertes Arbeiten	x	x		x		x	x	x
				x	x		x	x	Kunst im öffentlichen Raum	- Umgang mit verschiedenen Werkzeugen, Materialien und Menschen - Präsentationsfähigkeit	x		x		x	x	x	

(8.) / 9. Klassen: Alte und neue Medien einsetzen								Ein schriftlicher	Leistungsnachweis in Klassenstufe 9. ab SJ 25/26								
				x				Die Epochen der Kunst	- Bildanalyse - Körper wahrnehmen und mit Konzepten arbeiten - Raum, Zeit Handlung etc. einbinden - Künstlerische Merkmale und historischer Bezug	x	x	x	x				x
x						x		Erfassung von Räumlichkeit	- Materialgebundene Auseinandersetzung mit dem Lebensraum - Schaffen von Phantasieräumen	x		x	x		x	x	x
x	x			x				Urbane Kunstformen	- Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Inhalten - Kennenlernen verschiedener Ausdrucksformen	x	x	x			x	x	x
					x			Fotografie	- Bildbearbeitung und Grundlagen der Fotografie	x		x		x	x	x	x
10. Klassen: Anwendung künstlerischer Verfahren																	
	x							Additive und subtraktive Druckverfahren	- Verfahrenstechniken, Hoch- Tief- Flachdruck - Material- und Werkzeugkunde	x			x	x	x	x	x
x			x			x	x	Plastische Verfahren	- Oberflächengestaltung - Räumliches Denken, Sehen und Gestalten - Plastische und räumliche Konstruktionsweisen	x			x	x	x	x	x
x	x	x		x				Aleatorische Verfahren	- Nicht systematische Vorgänge - Ergebnisoffenes Arbeiten	x	x	x	x	x	x	x	x
					x			Bewegte Bilder	- Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens von der Idee bis zum Ergebnis - Dokumentation - Wirkungsabsichten/ Kommunikation/ Interaktion	x	x	x	x	x	x	x	x

11. Klassen: Der Mensch als gestaltendes Individuum																	
x	x	x							Der Mensch in der Kunst	- Bild- / Objektanalyse - Werkzeug- und Materialkunde - Zielgerichteter Einsatz von Gestaltungsmitteln	x	x	x	x	x	x	x
x		x							Vom Gegenständlichen zum Abstrakten	- Bildanalyse - Werkzeug- und Materialkunde - Zielgerichteter Einsatz von Gestaltungsmitteln	x	x	x	x	x	x	x
12. Klassen: Mensch und Umwelt																	
			x				x	x	Nachhaltiges Design	- Gestaltungsmittel - Wirkung - Funktion - Zielgruppenorientierung - Analyse und Vergleich	x	x	x	x	x	x	x
			x			x			Architektur und Mensch	- Gestaltungsmittel - Funktion - Zielgruppenorientierung - Analyse und Vergleich - Epochen und Kulturen	x	x	x	x	x	x	x
13. Klassen: Mensch und Medien																	
				x	x				Digitale/audiovisuelle Medien	- Gestaltungsmittel und deren Wirkungen - Zeitstrukturen	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	Ästhetische Forschung	- Anwendung aller fachspezifischen Methoden und Kenntnisse	x	x	x	x	x	x	x

EIN Schwerpunkt pro Halbjahr
in der Sekundarstufe II.

Alles andere zuarbeitend

Stand 07.2025