

Schulinterner Lehrplan – éducation artistique Lycée Technique Agricole Ettelbruck

Cycle inférieur

Schwerpunkte

Dimension: **Angestrebte Kenntnisse und Fertigkeiten**

Bildstruktural:	➤ Farbe, Form und Material
Bildinhaltlich:	➤ Bildsujets, Motive
Crossmedial:	➤ Medien und Techniken

Handlungsfelder:	Gewichtung 7e und 8e :	Gewichtung 9e :
Wahrnehmen und deuten	30 %	30 %
Gestalten	60 %	50 %
Reflektieren	10 %	20 %

ALLGEMEINE ANMERKUNGEN ZUM BEWERTUNGSRAHMEN

Die Einstellung der Schüler gegenüber dem Fach Kunst spiegelt sich unter anderem in ihrer Motivation, ihrem Willen zum sorgsam Arbeiten, ihrer Offenheit für neue Bilderfahrungen, aber auch in ihrer Bereitschaft zur kritischen Auseinandersetzung mit eigenen Wahrnehmungen und Deutungen, wider.

Um dieser komplexen Lernentwicklung Rechnung zu tragen, werden die Schüler von ihren Lehrern anhand einer formativen Evaluation begleitet.

Als Beobachtungsgrundlage dienen zunächst Studien, Skizzen, schriftliche und mündliche Beiträge, Gestaltungsprozesse und -ergebnisse, die in einem Skizzenbuch festgehalten werden. Jeder Schüler führt ein solches Skizzenbuch, das ihn im Fach Kunst von 7e bis 9e begleitet und das er selbständig verwaltet. Die Schüler begründen die eigenen formgestalterischen Entscheidungen. Sie nutzen dabei die erworbenen Fachbegriffe.

Übersicht, Themen

1. Punkt - Linie - Fläche Form - Material	3. Räumliche Darstellung 3D - Design	5. Architektur Visuelle Kommunikation 1
2. Material - Farbe	4. Der Mensch in Raum und Zeit - Bewegung	6. Visuelle Kommunikation 2 Abstraktion

Themen		Themenfelder Kunstgeschichtlicher Bezug	Techniken / Medien	Beispiele Aufgaben
1. Semester	Punkt, Linie, Fläche	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasiewelten • Porträts • Tierwelt <p>< Pablo Picasso (1881–1973) dans <i>Le mystère Picasso de Clouzot</i>, 1956</p> <p>< Nicholas di Genova, artiste contemporain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bleistift, Tusche • Draht <p>• Die Zufallsform wird als bildnerisches Mittel eingesetzt.</p>	<p>Zunächst lernen die Schüler auf eine experimentelle Art und Weise die Elemente der Form kennen und benennen um sie anschließend entsprechend gestalterisch zu nutzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zufallsbild (Bleistift) • Monster (Tusche)
	Von der Linie zur räumlichen Darstellung	<p>< Alexandre Calder (1898-1976)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentieren mit Linien in plastischer Form 	<p>Der Zufall spielt ebenfalls zunächst in dem folgenden Kapitel über die Linie, die zur plastischen Form wird, eine große Rolle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Porträt gezeichnet mit einer Linie • Kleiderbügelporträts Tiere aus Draht <p>Nicht-figurative Skulpturen aus Carton mousse</p>

2. Semester	Form und Material	<ul style="list-style-type: none"> • Fiktion (science fiction) 	<ul style="list-style-type: none"> • Assemblage • „Modelage“ (Lehm) 	<p>Welche Eigenschaften haben Materialien wie Holz, Plastik und Glas? Wie kann ich sie verarbeiten oder miteinander verbinden? Wie kann ich diese Eigenschaften in meinen Arbeiten schöpferisch einsetzen? Auf diese Fragen finden die Schüler Antworten im Kapitel zum Thema Material.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recycling-Roboter • Ratten
	Material und Farbe	<p>< recup art < Tony Cragg (1949) < Cobra</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assemblage / Materialcollage 	<p>Neben dem theoretischen Wissen zur Farbenlehre eignen sie die Schüler vor allem praktisches Wissen über den Umgang mit Farben an. So lernen sie beispielsweise Farben gezielt zu mischen und Farbkontraste gezielt in einer abschließenden Arbeit einzusetzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materialcollage • Übungen zur Farbe: Collage Monochrom (Meine Lieblingsfarbe), Farbexperimente, Farbkreis und Farbenlehre (Künstler und ihre Farben), Farbkontraste • <i>Tête de femme et oiseau</i> (Corneille)

Themen		Themenfelder Kunstgeschichtlicher Bezug	Techniken / Medien	Beispiele / Aufgaben
3. Semester	Räumliche Darstellung	2D – 3D Architektur Parallelperspektive Einleitung in die Fluchtpunkt- perspektive	<ul style="list-style-type: none"> • Bleistift • Lineal • Geo-Dreieck (Ansatzweise technische Zeichnungen)	Ausgehend von dem was Schüler schon über die dreidimensionale Darstellung wissen werden die Regeln der Parallelperspektive erarbeitet. <ul style="list-style-type: none"> • Übungen und Aufgaben im Skizzenbuch Weiterführende Überlegungen zum Thema 3D - Darstellung (Perspektive mit Fluchtpunkt) <ul style="list-style-type: none"> • Mein Zimmer 3D • Häuser 3D
	Design	Stuhl design: Beispiele von < Le Corbusier, Thonet, Gropius, Mackintosh, Rietveld, Alvar Aalto, Eames, Panton, Starck Gehry, Lago ..	Projektorientiertes Arbeiten von der Idee bis zum fertigen Produkt: <ul style="list-style-type: none"> • Bleistift (Skizzen, Pläne, Perspektiven) • Bau eines Modells mit verschiedenen Materialien 	Im Anschluss an das Kapitel „Räumliche Darstellung“ sollen die Schüler nun das Erlernte in der Aufgabe Stuhl / Sessel konkret anwenden und über die Planung mit <ul style="list-style-type: none"> • Skizzen, • Plänen und • Perspektiven bis zu einem 3D Entwurf (Modell) konkretisieren

4. Semester

<p>Der Mensch in Zeit und Raum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Portät und Ausdruck • Körper und Bewegung <p>< afrikanische Masken</p> <p>< moderne Kunst: Brancusi, Modigliani,</p> <p>< Bildzitate Cindy Sherman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bildhauerei • Inszeniertes Foto 	<p>In diesem Kapitel geht es darum die Darstellung des Menschen zu erproben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seifensulptur, • inszenierte Fotos, • Bildzitate
<p>Bewegung</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Körper und Bewegung 	<ul style="list-style-type: none"> • Bleistift • Fotografie, • Film • PC 	<p>Zeichnerische Darstellung von Bewegung erproben und in Form eines Daumenkinos praktisch anwenden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekt Daumenkino zeichnen <p>Erweiterung des Themas Bewegung in den Bereich der Fotografie.</p> <p>Kurze Einleitung zur digitalen Fotografie und Verwirklichung eines freien Projekts zum Thema Stop-Motion.</p> <p>Am PC werden die Fotos zu Filmen zusammengestellt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freies Projekt zum Thema Stop-Motion. Gruppenarbeit: Idee - Planung - Drehbuch – Fotos - bearbeiten und zusammenstellen am PC Windows Movie Maker

Themen		Themenfelder Kunstgeschichtlicher Bezug	Techniken	Beispiele / Aufgaben
5. Semester	Architektur	Architektur und Natur	<ul style="list-style-type: none"> • Internet-Recherche • Bleistiftzeichnung Räumliche Darstellung 	<p>Informationen, Beschreibungen und Reflexionen zu berühmten Gebäuden der Architekturgeschichte</p> <p>Wiederholung und Vertiefung der Regeln der Perspektivezeichnung</p>
		< Friedensreich Hundertwasser	<p>Projektorientiertes Arbeiten von der Idee bis zum fertigen Modell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bleistift • Bau eines Modells mit verschiedenen Materialien 	<p>Entwurf und Planung eines Gebäudes (Skizzen, Pläne, Perspektiven) und Reflexion darüber wie Architektur unser Leben beeinflussen kann</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekt Cabane (Hütte) • Bau eines Modells (Maquette)
	Visuelle Kommunikation	Die Welt der Medien und der Werbung	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse 	<p>Im Anschluss an das Kapitel Architektur, sollen die Schüler sich nun mit einer weiteren „Kunstform“ die unser Leben mitbestimmt, beschäftigen: der allgegenwärtigen Welt der Medien und der Werbung (visuelle Kommunikation)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse einer Werbung • Bilderrätsel

6. Semester	Visuelle Kommunikation	Werbung	<ul style="list-style-type: none"> • Collage • Zeichnung • Malerei (Gouache) 	<p>Im 2. Teil soll das angeeignete Wissen in einer praktischen Aufgabe angewendet werden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwerfe eine Werbung (Plakat)
	Abstraktion	<p>Die Entwicklung von der figurativen zur abstrakten Malerei:</p> <p>< Piet Mondrian < Wassily Kandinsky</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichnung 	<p>Zeichnerische Auseinandersetzung damit wie ein Gegenstand (Baum, Schuh, Baseballcap, ...) in mehreren Etappen zu einem abstrakten Bild wird</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe z.B. Baum, Schuh, Baseballcap,
			<ul style="list-style-type: none"> • Malerei (Gouache) 	<ul style="list-style-type: none"> • Male ein abstraktes Bild ausgehend von einer Naturform oder dem Ausschnitt eines abstrakten Bildes