

Kunst und Kultur

Lehrplan für das kantonale Zusatzfach

A. Stundendotation

Klasse	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Wochenstunden	0	0	0	0	0	2

B. Didaktische Konzeption

Beitrag des Faches zur gymnasialen Bildung

Das Fach Kunst und Kultur fördert die Wahrnehmung und Reflexion von künstlerischen Phänomenen und vertieft somit das Verständnis von visueller Kunst. Das Fach will den Sinn für Ästhetik schärfen und die Kreativität im Umgang mit Kunst erweitern. Besonders bildet es die Fähigkeit aus, über Kunst fachsprachlich zu reden und Kunst als wichtige Kommunikationsform zu verstehen.

Schülerinnen und Schüler lernen Kunst als höchste individuelle Ausdrucksform menschlicher Kultur und ihre entsprechende Bedeutung in der Gesellschaft kennen. Sie vertiefen ihr Wissen um die Herkunft und Entwicklung ihrer eigenen Kultur.

Das Typische am Fach

Das Fach Kunst und Kultur vermittelt einen Überblick über die europäische Kunst und ihre Wirkungsgeschichte. In den drei klassischen Fachbereichen **Architektur, Plastik und Malerei** lernen die Schülerinnen und Schüler anhand exemplarisch ausgewählter Kunstwerke und Künstler/innen die wichtigsten Stile und Epochen kennen. Im vierten Fachbereich **Neue Medien und Design** erweitern die Schülerinnen und Schüler den Kunstbegriff und lernen neue technische Verfahren der Herstellung und Gestaltung von Bildern und Gegenständen kennen.

Die Schülerinnen und Schüler erfassen Eigenarten und Unterschiede der einzelnen Fachbereiche. Sie sind fähig, die formalen, materiellen, technischen und inhaltlichen Aspekte eines Kunstwerkes zu untersuchen und aufeinander zu beziehen. Die Werkanalyse bildet die Grundlage für Interpretationen, das heißt, Schülerinnen und Schüler können ein Kunstwerk schlüssig deuten und dessen Bedeutung für die Gattung, die Epoche und die historische Entwicklung der bildenden Kunst formulieren.

Massnahmen zum geschlechtergerechten Unterricht

Die Lehrerinnen und Lehrer gehen auf geschlechtsspezifische Bedürfnisse in allen Fachbereichen des Kunstunterrichts ein.

C. Klassen-Lehrplan

1. Fachbereich: Architektur

Grobinhalte	Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Eigenart der Architektur • Bauwerke, Funktion, Aufgabe und Typus: <ul style="list-style-type: none"> • sakral / profan • öffentlich / privat • Religion (Tempel, Kirche u.a.) • Wohnen (Schloss, Villa, Siedlung u.a.) ○ Kultur (Museum, Konzerthalle, Schulhaus u.a.) ○ Sport (Stadion u.a.) ○ Politik (Rathaus, Justizgebäude u.a.) ○ Wirtschaft (Einkaufszentrum, Bank, Fabrik u.a.) ○ Verkehr (Bahnhof, Flughafen, Brücke u.a.) ○ Städtebau / Landschaftsarchitektur <ul style="list-style-type: none"> • Bautypen nach Form <ul style="list-style-type: none"> - Längsbau, Zentralbau ○ Kuppelbau • Material <ul style="list-style-type: none"> - Stein, Beton, Stahl, Glas ○ Holz, Lehm, Leichtmetall, Kunststoff u.a. • Konstruktion und Technik: <ul style="list-style-type: none"> - Massivbau, Skelettbau ○ Tragkonstruktionen ○ Darstellung: <ul style="list-style-type: none"> ○ Plan (Ideenskizze, Risse, Schnitte) ○ Modell 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architektur als nach konstruktiven, funktionalen und ästhetischen Kriterien gebauten Raum sehen und verstehen. • zwischen sakralen und profanen, öffentlichen und privaten Bauten unterscheiden. • verschiedene Aufgaben der Architektur erkennen, benennen und begründen. • Bauwerke einem Typus zuordnen und begründen. ○ den Dialog zwischen Architektur und Umwelt verstehen. ○ eine Stadtstruktur als räumliche Manifestationen politischer, wirtschaftlicher, sozialer und historischer Bedingungen lesen. • Beziehungen zwischen Aufgabe und Form erklären. • die technischen Möglichkeiten der verschiedenen Materialien und ihre ästhetische Wirkung beschreiben und begründen. • die wichtigsten Konstruktionen und Techniken beschreiben und ihre Vor- und Nachteile thematisieren. ○ Planzeichnungen lesen und Schlussfolgerungen für die Form und Funktion des gebauten Bauwerks ziehen.

Grobinhalte	Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Interpretation von Bauwerken • Architekturgeschichte (aus den folgenden vier Zeitaltern mindestens je eine Epoche oder Stilrichtung): <ul style="list-style-type: none"> Antike <ul style="list-style-type: none"> ○ griechische Baukunst ○ römische Baukunst Mittelalter und frühe Neuzeit <ul style="list-style-type: none"> ○ Romanik ○ Gotik ○ Renaissance ○ Barock ○ Klassizismus/Historismus Moderne <ul style="list-style-type: none"> ○ Ingenieurarchitektur ○ Jugendstil ○ Bauhaus ○ Internationaler Stil ○ Organische Architektur Gegenwart <ul style="list-style-type: none"> ○ High-Tech-Architektur ○ Postmoderne ○ Dekonstruktivismus ○ Skulpturale Architektur 	<ul style="list-style-type: none"> • die Wechselwirkung und das Zusammenspiel von Material, Konstruktion, Form, Funktion und Ästhetik sehen und erläutern. • Architektur als Ausdruck einer bestimmten Zeit und Kultur verstehen. • die wichtigsten historischen Epochen und Stile an exemplarisch ausgewählten, weisenden Bauwerken nachvollziehen und ihre Wurzeln, ihre Bedeutung und ihren Einfluss auf die Weiterentwicklung der Architektur erläutern.

1.1 Leistungsbewertung

Pro Semester werden mindestens zwei schriftliche Leistungen (Prüfung, schriftliche Arbeit z.B. Werkinterpretation, Werkvergleich usw.) bewertet, davon mindestens eine Prüfung. Die mündliche Leistung (Mitarbeit im Unterricht, vorbereitete Beiträge usw.) zählt zu einem Drittel für die Semesternote.

1.2 Querverbindungen zu anderen Fächern

Bildnerisches Gestalten als praktisch-handwerkliche Grundlage für den Umgang mit Kunst

Musik und Literatur als andere Kunstformen

Geschichte als Grundlage für politisch-historisches Bewusstsein

Philosophie, Psychologie und Religionswissenschaft als Reflexion menschlichen Denkens, Fühlens und Handelns überhaupt

Wirtschaft und Recht als Grundlage ökonomischer und juristischer Fragen im Kunstbetrieb

2. Fachbereich: Plastik

Grobinhalte	Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Eigenart der Plastik • Unterarten: <ul style="list-style-type: none"> - Skulptur - Plastik - Objekt • Aufgaben • Formen <ul style="list-style-type: none"> - Volumen, Gewicht, Grösse - Kontur, Oberflächenbeschaffenheit - Komposition, Proportion - Körper-Raum-Beziehung, Ansichtigkeit, Licht-Schatten-Wirkung <ul style="list-style-type: none"> o Relief, Vollplastik, Torso • Materialien <ul style="list-style-type: none"> - Stein, Holz, Ton, Bronze, Kunststoff o Stahl, Eisen, Gips, Wachs, Knochen, Elfenbein u.a. • Technik <ul style="list-style-type: none"> - abtragende und aufbauende Verfahren - Collage, Assemblage, Installation • Inhalt <ul style="list-style-type: none"> - Figuren, Gegenstände und abstrakte Formen <ul style="list-style-type: none"> o Motive und Themen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plastik als räumlich-plastisches Werk sehen und verstehen. • Werke nach begründeten Kriterien unterscheiden und einer der Unterarten zuordnen. • Auftragskunst von freier Kunst unterscheiden. • die formalen Mittel und ihre unterschiedlichen Ausdrucksmöglichkeiten nachvollziehen. • den inneren Zusammenhang von Form und Funktion plastischer Kunst erläutern. • den Dialog zwischen Plastik und Umgebung verstehen. • die Möglichkeiten verschiedener Materialien und Techniken erläutern. o in verschiedenen Verfahren entstandene Werke von der Skizze über das Modell bis zur Vollendung nachvollziehen. • den dargestellten Inhalt beschreiben. o wiederkehrende Motive und Themen mythisch-religiöser und historisch-politischer Herkunft identifizieren. o Vor- und Nachbilder erkennen und vergleichen.

Grobinhalte	Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Interpretation <ul style="list-style-type: none"> - Deutungsprozess ○ Interpretationsmethoden (produktions-, werk- und rezeptionsorientierte Verfahren) • Geschichte der Plastik (aus den folgenden vier Zeitaltern mindestens je eine Epoche oder Stilrichtung): <ul style="list-style-type: none"> Frühe Hochkulturen und Antike ○ Frühe Hochkulturen ○ Griechische und römische Plastik Mittelalter und frühe Neuzeit <ul style="list-style-type: none"> ○ Romanische und gotische Bauplastik ○ Renaissance ○ Barock ○ Klassizismus Moderne <ul style="list-style-type: none"> ○ Realismus ○ Expressionismus ○ Kubismus ○ Dadaismus ○ Surrealismus ○ Abstraktion Gegenwart <ul style="list-style-type: none"> ○ Kinetische Kunst ○ Pop-Art ○ Fotorealismus ○ Minimal und Conceptual Art ○ Land Art ○ Lichtkunst 	<ul style="list-style-type: none"> • das analytisch gewonnene Wissen (Material, Technik, Form und Inhalt) in einen schlüssigen Sinnzusammenhang bringen. • Skulptur, Plastik und Objektkunst als Ausdruck weltanschaulicher, politischer, wirtschaftlicher und sozialer Veränderung in der Gesellschaft lesen und verstehen. ○ verschiedene wissenschaftlich entwickelte Deutungsmethoden unterscheiden und anwenden. • die wichtigsten historischen Epochen und Stile der raumplastischen Kunst an exemplarisch ausgewählten, wegweisenden Werken nachvollziehen und ihre Wurzeln, ihre Bedeutung und ihren Einfluss auf die Weiterentwicklung der Plastik erläutern.

2.1 Leistungsbewertung

Siehe unter 1.1

2.2 Querverbindungen zu anderen Fächern

Siehe unter 1.2

3. Fachbereich: Malerei

Grobinhalte	Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Eigenart der Malerei • (Unter-)Gattungen der Malerei: <ul style="list-style-type: none"> - Historie - Porträt - Landschaft - Genre - Stillleben • Aufgaben: <ul style="list-style-type: none"> - Repräsentation - Illustration - Reflexion • Form: <ul style="list-style-type: none"> - Format - Lineare und flächige Darstellung - Körperliche und räumliche Darstellung - Komposition und Proportion - Farbe und Licht - Pinselduktus • Materialien und Techniken: <ul style="list-style-type: none"> - Malmittel (Öl, Tempera, Acryl, Kreide, Mischtechnik) o Bildträger (Papier, Holz, Leinwand u.a.) - Maltechniken (Ölmalerei, Fresko, Aquarell) o Werkzeug (Pinsel, Spachtel u.a.) o Hoch-, Tief- und Flachdruck (Holzschnitt, Kupferstich, Lithographie und Siebdruck) • Bildinhalt: <ul style="list-style-type: none"> - Figuren, Gegenstände und abstrakte Formen o Motive und Themen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Malerei als künstlerisches Erfinden und Gestalten von Bildinhalten und Bildwelten in der Fläche sehen und verstehen. • Malerei als künstlerisches Erfinden und Gestalten von Bildinhalten und Bildwelten in der Fläche sehen und verstehen. • die traditionellen Bildgattungen unterscheiden und Gemälde einer Gattung zuordnen. • verschiedene Aufgaben voneinander unterscheiden (Umsetzung von inhaltlich und formal repräsentativen Wertvorstellungen, Illustration von Themen/Motiven und/oder individuell künstlerische Reflexion). • Auftragskunst von freier Kunst abgrenzen. • Bilder formal analysieren. • die Wirkung der formalen Mittel auf die Beobachtenden beschreiben. • Möglichkeiten der verschiedenen Materialien und Techniken erläutern. • dargestellte Inhalte präzis beschreiben. o wiederkehrende Motive und Themen myologisch-religiöser und historisch-politischer Herkunft identifizieren. o Vor- und Nachbilder erkennen und vergleichen.

Grobinhalte	Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Interpretation: <ul style="list-style-type: none"> - Deutungsprozess o Interpretationsmethoden (produktions-, werk- und rezeptionsorientierte Verfahren) • Geschichte der Malerei (aus den folgenden drei Zeitaltern mindestens je zwei Epochen oder Stilrichtungen): <ul style="list-style-type: none"> Mittelalter und frühe Neuzeit o Romanik o Gotik o Renaissance o Barock o Klassizismus o Romantik o Realismus Moderne o Impressionismus o Symbolismus o Expressionismus o Kubismus o Futurismus o Dadaismus o Surrealismus o Neue Sachlichkeit o Abstraktion Gegenwart o Abstrakter Expressionismus o Konkrete Kunst o Minimal und Conceptual Art o Pop-Art o Fotorealismus 	<ul style="list-style-type: none"> • das analytisch gewonnene Wissen (Material, Technik, Form und Inhalt) in einen schlüssigen Sinnzusammenhang bringen. • Malerei als Ausdruck weltanschaulicher, politischer, wirtschaftlicher und sozialer Veränderung in der Gesellschaft lesen und verstehen. o verschiedene wissenschaftlich entwickelte Deutungsmethoden unterscheiden und anwenden. • die wichtigsten historischen Epochen und Stile der Malerei an exemplarisch ausgewählten, wegweisenden Werken nachvollziehen und ihre Wurzeln, ihre Bedeutung und ihren Einfluss auf die Weiterentwicklung der Malerei erläutern.

3.1 Leistungsbewertung

Siehe unter 1.1

3.2 Querverbindungen zu anderen Fächern

Siehe unter 1.2

4. Fachbereich: Neue Medien und Design

Grobinhalte	Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Neue Medien (mind. eines der folgenden Medien): <ul style="list-style-type: none"> ○ Fotografie ○ Videokunst ○ virtuelle Kunst • Design (mind. einen der folgenden Bereiche) <ul style="list-style-type: none"> ○ Möbel und Haushaltsgeräte ○ technische Geräte ○ Verkehrsmittel ○ Mode und Schmuck ○ Werbung 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Alltagsfunktion von der künstlerischen Funktion von Medien unterscheiden. • Einflüsse neuer Technologien auf die künstlerische Gestaltung erkennen. • den klassischen Kunstbegriff durch die Neuen Medien erweitern. • zwischen der praktischen und ästhetischen Funktion von Gebrauchsgegenständen unterscheiden. • den Einfluss der industriellen Entwicklung neuer Materialien auf die Produktgestaltung nachvollziehen. • zeitbedingte Kriterien für gutes Design nennen.

4.1 Leistungsbewertung

Siehe unter 1.1

4.1 Querverbindungen zu anderen Fächern

Siehe unter 1.2

Zug, im März 2010
Fachschaft Kunst und Kulturgeschichte

Am 10. Juni 2010 von der Schulkommission erlassen