



# **COLEGIO ANDINO DEUTSCHE SCHULE**

Kurzversion - Curriculum für 2023-2024 in der Jahrgangsstufe 9  
Currículo de 2023-2024 para los cursos 9

Jahrgang 9	Themas – Temas	1. Semester
<p><b>Lernbereich 1: Bildende Kunst</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bilder des Menschen (Porträt, Figur), Einsatz von Proportionsschemata und freie Darstellung in Zeichnung und Malerei; perspektivische Verkürzungen aufgrund bewegter Haltungen</li> <li>➤ <b>exemplarische</b> Werke des <b>Klassizismus</b>, der <b>Romantik</b> und des <b>Realismus</b></li> <li>➤ Themenbereiche aus der künstlerischen, politischen und gesellschaftlichen <b>Umbruchsituation</b> im 19. Jahrhundert, z. B. Aufbruch, Repräsentation, Pathos und Propaganda in der Revolutionskunst; Bestandsaufnahme des Realismus</li> <li>➤ Analyseraster und Werkvergleich, z. B. unter den Aspekten der Ikonografie, Form, Funktion, Bedeutung und Rezeption in den Gattungen Historienbild, Porträt, Landschaft oder Werke mythologischen Inhalts</li> <li>➤ Komposition und Farbe in der Bildanalyse (Bildaufbau, Blickachsen, Kompositionslinien, Farbauszug)</li> </ul>		

## Fachkompetenzen – Competencias específicas del área

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erfassen zeichnerisch, malerisch oder plastisch die menschliche Figur in Posen und in Bewegung, um Sicherheit in der mimetischen Darstellung der sichtbaren Wirklichkeit zu erlangen.
- erproben mit experimentellen Zeichentechniken verschiedene Methoden der Darstellung von Figur.
- vergleichen künstlerische Strömungen des **Klassizismus**, der **Romantik** und des **Realismus** hinsichtlich der unterschiedlichen Sichtweisen des Individuums auf die Welt und der daraus resultierenden Darstellung des Menschen.
- erörtern Intentionen von Kunstwerken des **19. Jahrhunderts** hinsichtlich der Aspekte **Darstellung von Macht, Innerlichkeit und sozialer Wirklichkeit**. Dabei diskutieren sie, inwieweit diese Intentionen heute noch relevant sind.
- untersuchen mithilfe von Skizzen Aspekte der Komposition und der Farbe, um das Repertoire der Werkanalyse um bildnerische Praktiken zu erweitern.

## Allgemeine Kompetenzen – Competencias generales

### **Persönlichkeits-/ Sozialkompetenz - Formung personaler Verhaltensweisen**

- Kritikfähigkeit durch Arbeitsbesprechungen
- Resilienz und Durchhaltefähigkeit bei praktischer Arbeit
- Motivation durch gut gewählte Themen s.o.
- Bewusstseinsentwicklung der eigenen Position und eigenem Handlungsspielraum

### **Wahrnehmen und Empfinden:**

- Umbrüche in Bild- und/oder Werkkonzepten wahrnehmen, beschreiben und jeweilige innovative Aspekte erklären
- verschiedene Blickwinkel auf globale Fragen im Bild erkennen und die daraus resultierenden künstlerischen Positionen beschreiben

### **Entwickeln und Gestalten:**

- mit der Ausdruckskraft von Farbe, Form und Material experimentieren und diese für eigene bildnerische Gestaltungen nutzen

### **Reflektieren und Präsentieren:**

- unterschiedliche Bild- und/oder Werkkonzepte in der Auseinandersetzung mit Zeit und Gesellschaft vergleichen und ihre Wirkung reflektieren
- dokumentierte Arbeitsprozesse als eigene ästhetische Bildsprache reflektieren

Jahrgang 9	Themas - Temas	2. Semester
<p><b>Lernbereich 2: Architektur und Produktdesign</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Entwurf und Analyse z. B. von Bekleidung, Mode, Schmuck und Ornament, u. a. mit Collage- und Zufallsverfahren, Moodboard, Zeichnung, Materialdruck</li> <li>➤ Accessoires und Muster, geometrische und florale/organische Formen</li> <li>➤ Material, Funktion, Bedeutung, Herstellung von Kleidung/Mode, z. B. mit Fokus auf interkulturelle Aspekte</li> <li>➤ künstlerische Ansätze, die den menschlichen Körper im Zusammenspiel mit Hülle und Kleidung thematisieren</li> </ul> <p><b>Lernbereich 3: Interaktion, Inszenierung und Kommunikation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Jugendkulturen</b> im Kontext ihrer Inszenierung und Vermarktung: Konformität und Individualismus, Tradition und Modernität; globale und lokale Einflüsse; geschlechtsspezifische <b>Rollenbilder</b></li> <li>➤ Subkulturen und Jugendkulturen im <b>20. und 21. Jahrhundert</b>, z. B. Edelweißpiraten, Punk, Techno</li> <li>➤ <b>fotografische Gestaltungsmittel</b>, z. B. Standpunkt, Perspektive, Lichtführung, Bildausschnitt, Tiefenschärfe, Blende, Brennweite, Belichtungszeit, Auflösung</li> <li>➤ <b>Gestaltungsmittel</b> der Inszenierung, z. B. Kleidung, Requisit, Kulisse, Attribut, Statussymbol</li> <li>➤ <b>visuelle Medien</b> und <b>Zeichensprache</b> von Jugendkulturen, Street-Art, Graffiti, Popkultur und virtuellen Welten</li> <li>➤ verschiedene Formen der <b>Selbstdarstellung im Internet</b></li> <li>➤ <b>Recht am eigenen Bild, Recht auf informationelle Selbstbestimmung</b></li> <li>➤ <b>fotografische bzw. filmische Gestaltungsmittel</b>, z. B. Standpunkt, Perspektive, Lichtführung, Bildausschnitt, Tiefenschärfe, Blende, Brennweite, Belichtungszeit, Auflösung</li> </ul>		

## Fachkompetenzen – Competencias específicas del área

### Architektur und Produktdesign

Die Schülerinnen und Schüler ...

- entwerfen Mode oder Schmuck mit Blick auf die jeweiligen ästhetischen, praktischen und repräsentativen Aspekte.
- beschreiben und analysieren vergleichend Beispiele von Bekleidung, Schmuck und Ornament aus verschiedenen Zeiten und Kulturkreisen, um zu verstehen, dass Umwelt von Menschen gestaltet ist und zugleich auf den Menschen Einfluss nimmt. Sie reflektieren in diesem Kontext mögliche Maßstäbe für die Bewertung kultureller Vielfalt.

### Interaktion, Inszenierung und Kommunikation

Die Schülerinnen und Schüler ...

- **inszenieren** und **fotografieren** sich selbst unter gezieltem Einsatz spezifischer Gestaltungsmittel der Fotografie, um **spielerisch** Rollen und **Selbstentwürfe** zu proben und fotografische Effekte zur Steigerung des Ausdrucks zu nutzen.
- deuten formale und inhaltliche Aspekte in **Performance, Aktionskunst** oder Videokunst, um den Einsatz des Körpers als künstlerisches Material zu verstehen.
- analysieren, deuten und bewerten Selbstinszenierungen in globalen und lokalen **Jugendkulturen**, um die eigenen Entwürfe für

## Allgemeine Kompetenzen – Competencias generales

### Schriftlicher Ausdruck

### Persönlichkeits-/ Sozialkompetenz - Formung personaler Verhaltensweisen

- Kritikfähigkeit durch Arbeitsbesprechungen
- Resilienz und Durchhaltefähigkeit bei praktischer Arbeit
- Motivation durch gut gewählte Themen s.o.
- Bewusstseinsentwicklung der eigenen Position und eigenem Handlungsspielraum

### Architektur und Produktdesign

#### Wahrnehmen und Empfinden:

- Gebrauchsgegenstände in Bezug auf praktische, ästhetische und symbolische Funktionen sprachlich genau beschreiben und vergleichen
- gestaltete öffentliche Räume erkunden
- ausgewählte Architektur erleben, Bauweisen erkennen, Formen und Funktionen vergleichen sowie Bauwerke stilistisch einordnen

#### Entwickeln und Gestalten:

- Gebrauchsgegenstände in Form, Funktion und Ästhetik verändern und nachhaltig weiterentwickeln
- das Verhältnis von Baukörper und Raum und/oder Statik und Konstruktion in einem Konzept umsetzen

#### Reflektieren und Präsentieren:

- Design und Architektur nach ausgewählten Kriterien bewerten
- ein Konzept dokumentieren, diskutieren und fachsprachlich angemessen reflektieren

Selbstkonzepte mit diesen kritisch in Beziehung zu setzen. Sie deuten dabei den Zusammenhang zwischen Botschaft, Bildsprache und Wirkung und bewerten kritisch den Umgang mit dem Recht am eigenen Bild.

## **Interaktion, Inszenierung und Kommunikation**

### **Wahrnehmen und Empfinden:**

– Porträts aus verschiedenen Epochen und Kunstströmungen differenziert wahrnehmen und die bildnerischen Mittel in ihrer Wirkung beschreiben

### **Entwickeln und Gestalten:**

– grundlegende anatomische Kenntnisse zur Darstellung des Menschen anwenden  
– eine Selbstinszenierung planen und in einem selbstgewählten Medium umsetzen

### **Reflektieren und Präsentieren:**

– Porträts und Selbstinszenierungen im individuellen, zeitlichen und im kulturellen Kontext reflektieren und die Diversität in den Bildern würdigen  
– eigene Bilder unter Nutzung