

# Lehrplan für den Pflichtgegenstand „Kunst und Medien“

Klasse 7

Gymnasium mit dem Schwerpunkt „Language and Art“

Ab Schuljahr 2014/15

Wochenstundenzahl 2

## **Bildungs- und Lehraufgabe:**

*allg. Unterrichtsziele und –Inhalte oder zu erwerbende Kompetenzen*

Der Unterrichtsgegenstand „Kunst und Medien“ erschließt Zugänge zu den ästhetisch begründeten Phänomenen unserer visuellen, haptischen und virtuellen Lebenswelt.

Die Inhalte beziehen sich auf die Sachbereiche der bildenden und angewandten Kunst, visuelle Medien und Umweltgestaltung wie Grafik, Malerei, Architektur, Bühnenbild, Design, Fotografie, Film und Video, digitale Medien und Computerkunst.

Der Unterricht im Wahlpflichtfach „Kunst und Medien“ soll

- die Fähigkeit und das Interesse fördern, sowohl über Werke der bildenden und angewandten Kunst, der visuellen Medien und der Umweltgestaltung als auch über die eigene künstlerische Arbeit zu reflektieren und zu kommunizieren
- kritische, produktive Medienkompetenz entwickeln
- dazu befähigen, am zeitgenössischen Kulturgesehen bewusst teilzunehmen
- zu eigenständiger künstlerischer Arbeit inspirieren

## **Didaktische Grundsätze:**

Durch vielfältige Inhalte, Methoden, Materialien und Techniken ist den unterschiedlichen Interessen der Schülerinnen und Schüler Rechnung zu tragen. Die Lerninhalte sind im Hinblick auf persönliche Interessens- und Lebensbereiche von den Schülerinnen und Schülern mitzubestimmen.

Durch geeignete Rahmenbedingungen soll das selbstorganisierte Erarbeiten von Lerninhalten durch die Schülerinnen und Schüler gefördert werden.

Erscheinungsformen und Entwicklungslinien der bildenden und angewandten Kunst, der Architektur und der visuellen Medien sind exemplarisch in thematisch-funktionellen Zusammenhängen unter Beachtung der chronologischen Zuordnung und der zeitbedingten Besonderheiten zu erschließen.

Die Vermittlung der Inhalte soll in sinnlich-anschaulicher Weise erfolgen, somit ist bei der Wahl der Bildmedien auf Effizienz und optimale Qualität zu achten.

Nach Möglichkeit ist die direkte Begegnung mit Kunst in Form von Ausstellungsbesuchen und kreativen Kooperationen mit Künstlerinnen und Künstlern anzustreben.

### **Lehrstoff:**

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Einsichten in Funktion und Bedeutung von Werken der bildenden und angewandten Kunst, der Architektur und der visuellen Medien gewinnen
- einen Überblick über die geschichtliche Entwicklung audiovisueller Apparate bis hin zur digitalen Kunst erhalten
- verschiedene Genres der Computerkunst wie Computer-Animation, Computerspiel, Netzkunst, Interaktivität, genetische Kunst, virtuelle Realität, Augmented Reality ... kennenlernen
- exemplarisch die Geschichte der Medienkunst nachvollziehen können
- verschiedene Einrichtungen und Medien der Kunstvermittlung wie Museen, Kunstdatenbanken, Fachliteratur für die eigenen Arbeit erschließen können
- das erworbene Wissen über Kunst, Medien und gestaltete Umwelt in größere Zusammenhänge stellen können