

2025

Lehrplan / Programme

DFG / LFA

**Bildende Kunst
Arts plastiques**

**Wahlfach
Option**

**Klassenstufen 10, 11 und 12
Classes de 2nde, 1ère, Terminale**

Table des matières

1. Idées directrices	3
1.1. Finalités éducatives	3
1.2 Objectifs	4
1.3. Enjeux méthodologiques.....	5
1.4. Evaluation	6
 2. Contenu disciplinaire	 8
2.1. Programme – Classe de seconde	9
2.1.1. Surface.....	9
2.1.2. Espace.....	11
2.1.3. Matérialité	13
2.1.4. Temps	14
2.1.5. Histoire de l’art	15
2.2. Programme – Classes de 1^{ère} et terminale	16
2.2.1. Travail artistique personnel (pratique)	16
2.2.2. Histoire de l’art (théorie).....	17
 3. Opérateurs	 18

Préambule

*Les Lycées Franco-Allemands se définissent comme des établissements de rencontre binationale et biculturelle, offrant des espaces d'apprentissage et d'expérience particuliers. Un de nos principes fondamentaux est : **Vivre ensemble – Apprendre les uns des autres.***

L'un des objectifs éducatifs majeurs est donc de promouvoir l'échange entre les deux cultures, afin de former des citoyennes et citoyens européens ouverts sur le monde.

1. Idées directrices

1.1. Finalités éducatives

L'enseignement des arts plastiques contribue de manière centrale à la formation des élèves en soutenant le développement d'une éducation binationale, bilingue, interculturelle et démocratique.

Éducation binationale

Les élèves découvrent et comprennent les traditions et évolutions artistiques de la culture allemande et française.

Ils acquièrent la capacité d'analyser les différences et points communs des deux cultures, ce qui renforce leur identité binationale (cf. Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, Conseil de l'Europe 2001, pp. 9-14).

- Analyse d'œuvres allemandes et françaises (ex. : Delacroix et Caspar David Friedrich).
- Mise en évidence du rôle de l'art comme pont culturel entre les pays (Cf. Le guide pour l'élaboration de curriculums et la formation des enseignants : les dimensions linguistiques de toutes les matières scolaires, Conseil de l'Europe 2016, p. 15).

Promotion du multilinguisme

- L'enseignement artistique dans un contexte biculturel offre des occasions d'apprendre et d'utiliser des termes et des concepts spécialisés dans les deux langues.
- Les projets artistiques avec des tâches et des présentations bilingues renforcent les compétences linguistiques dans des situations de communication authentiques.
- L'étude de textes artistiques, de catalogues d'exposition, de biographies d'artistes, etc., dans les deux langues élargit le vocabulaire et la compréhension culturelle.

Développement de la compétence interculturelle

- L'art est utilisé comme un langage universel pour jeter des ponts entre les cultures. L'enseignement des arts plastiques participent à la reconnaissance et à l'appréciation par les élèves de la diversité des traditions artistiques et de leur importance dans le contexte mondial (cf. Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, Conseil de l'Europe 2001, p. 37).
- Les projets interculturels tels que les expositions, les performances, les happenings artistiques, etc. de différents pays ou époques favorisent la réflexion sur la diversité culturelle et les points communs observables (Cf. Le guide pour l'élaboration de curriculums et la formation des

enseignants : les dimensions linguistiques de toutes les matières scolaires, Conseil de l'Europe 2016, p. 21).

- L'analyse et la création d'œuvres d'art issues de différents contextes culturels permettent de prendre conscience de la diversité et de l'identité culturelle.
- Les projets communs avec des classes partenaires favorisent les échanges et la coopération interculturels.

Contribution à l'éducation démocratique

- L'enseignement des arts plastiques transmet des valeurs démocratiques telles que la liberté d'expression, le pluralisme et la tolérance, en apprenant aux élèves à exprimer et à respecter des points de vue différents.
- Il encourage la réflexion critique sur des thèmes sociaux et politiques à travers l'étude d'œuvres et la création de productions plastiques
- Il renforce les processus démocratiques dans les projets de groupe (prise de décision, compromis, collaboration).

1.2 Objectifs

1.2.1 Compétences disciplinaires

L'enseignement des arts plastiques contribue de manière essentielle à l'éducation du citoyen et permet de vivre des expériences plastiques et esthétiques variées. Il stimule la créativité des élèves de diverses manières. Cela comprend la confrontation avec des formes d'art variées, l'analyse sensible et théorique d'œuvres, ainsi que la création plastique.

La confrontation avec les formes anciennes et contemporaines de l'art, avec l'environnement visuel et l'espace construit, et plus généralement avec le réel, est une préoccupation centrale de la discipline et d'une approche sensible de l'art.

L'objectif de l'enseignement des arts plastiques est d'encourager les capacités créatives et les possibilités d'expression des élèves, de sensibiliser leur perception, de développer leur imagination et de renforcer une attitude de recherche et d'esthétique. Parallèlement, l'accent est mis sur l'étude de l'environnement visible et façonné ainsi que sur les techniques visuelles traditionnelles et contemporaines qui façonnent notre perception de la réalité. Cela constitue la base d'une compréhension contemporaine des arts plastiques.

L'enseignement doit également, ponctuellement, être mené dans d'autres espaces que celui de l'établissement : musées, ateliers, environnement naturel, environnement urbain. Cela contribue à la compréhension des points de vue spécifique à une culture et des formes d'expression associées nourrit la connaissance des métiers relevant des champs artistiques et culturels, notamment dans les domaines de l'architecture, du design, du graphisme, des médias, etc.

1.2.2 Compétences linguistiques

Les **compétences linguistiques** dans l'enseignement des arts plastiques biculturel favorisent la précision et la réflexion linguistiques. Elles comprennent l'acquisition d'un vocabulaire spécialisé, la capacité de décrire et d'analyser des œuvres d'art ainsi que d'argumenter et de justifier des choix plastiques. En outre, des compétences telles que la communication coopérative au sein de groupes bilingues intégratifs ainsi que la présentation de travaux sont encouragées.

1.2.3 Compétences procédurales

Les **compétences procédurales** dans le domaine des arts favorisent le développement global des élèves et associent des capacités cognitives, sociales, numériques et interculturelles.

Les compétences cognitives telles que la pensée critique et abstraite, la capacité à résoudre des problèmes et à transférer des connaissances sont développées par l'étude de différentes formes d'art et de leurs contextes. Ce faisant, les élèves apprennent à observer les œuvres d'art de manière analytique et à concevoir leurs propres productions de manière créative.

Les compétences numériques et techniques permettent d'utiliser des technologies contemporaines, telles que des logiciels de production et de traitement d'image ou des outils de présentation, ainsi que des ressources en ligne, telles que des galeries virtuelles. Cela soutient non seulement le travail plastique, mais favorise également les compétences liées à la médiation et l'utilisation réfléchie des outils numériques.

L'autonomie est renforcée par la réflexion, la planification et la réalisation de projets. Les élèves apprennent à utiliser leur temps efficacement, à évaluer leurs progrès et à mettre en œuvre des idées personnelles de manière autonome.

Les compétences liées au travail en équipe jouent un rôle central, en particulier dans les groupes interculturels. Les projets communs favorisent la capacité de communication, la disposition au compromis et la prise de responsabilité, ce qui souligne la valeur de la coopération.

Les compétences citoyennes et démocratiques sont développées à travers la pratique plastique comme moyen d'expression sur des sujets sociaux et politiques. Le travail en commun sur des projets artistiques promeut des valeurs telles que la tolérance, la diversité et le respect et motive les élèves à participer activement aux échanges culturels et sociaux.

Les compétences franco-allemandes et européennes aiguisent la conscience des différences et des similitudes culturelles. Les élèves apprennent à comprendre et à apprécier les traditions artistiques allemandes, françaises et d'autres pays européens. Les projets communs franco-allemands et les programmes d'échange européens favorisent, en outre, la communication et la coopération interculturelles.

1.3. Enjeux méthodologiques

Appréciation des deux cultures didactiques

L'appréciation des deux cultures didactiques dans le curriculum biculturel nécessite une combinaison harmonieuse des approches française et allemande.

Des perspectives évolutives, des analyses comparatives et des projets interculturels créent un espace de compréhension mutuelle. De cette manière, la diversité des deux approches n'est pas seulement respectée, mais utilisée pour enrichir le processus d'apprentissage.

Les projets peuvent être conçus de manière à être abordés alternativement soit de manière plus technique (par exemple, la peinture classique), soit de manière plus libre (par exemple, la peinture expérimentale).

- **Projets communs :**

Les travaux de groupe ou en binôme (par ex. créer ensemble une BD ou un film d'animation) dans lesquels les élèves français et allemands créent une œuvre ensemble sont d'excellentes occasions de s'appuyer sur les points forts des approches française et allemande.

- **Analyse comparative :**

Les élèves peuvent comparer des œuvres ou des techniques artistiques allemandes et françaises, afin de comprendre et de réfléchir aux différentes approches, comme par exemple au sein d'époques communes (exemple : différents styles et caractéristiques du romantisme allemand et français).

- **Projets interculturels :**

Des projets artistiques ou des échanges franco-allemands communs peuvent contribuer à faire l'expérience des forces des deux cultures et à les mettre en œuvre.

Utilisation du matériel pédagogique numérique :

L'éducation au numérique, comme le travail avec des tablettes ou des ordinateurs, est pleinement présent dans l'enseignement des arts plastiques. L'utilisation des outils numériques et des logiciels d'images ou de vidéo facilite en outre l'apprentissage des élèves en élargissant l'accès aux ressources. Les galeries d'art virtuelles et les plateformes collaboratives permettent un travail flexible, individuel et créatif. L'utilisation du matériel pédagogique numérique favorise la différenciation des contenus d'apprentissage, ainsi que l'éducation aux médias.

Les élèves apprennent à utiliser différents types de programmes dans le cadre de projets variés. L'intelligence artificielle est aujourd'hui de plus en plus utilisée dans la production d'œuvres d'art. Les avantages et les inconvénients des contenus générés par l'IA doivent encore être observés avec prudence, faute de recul. Une stratégie différenciée pour l'utilisation des contenus générés par l'IA devrait encore être trouvée. Il est important que les élèves apprennent également à les considérer de manière critique.

1.4. Evaluation

Les différentes formes d'évaluation participent à situer le travail d'un élève ou d'un groupe d'élèves par rapport à des attendus. S'appuyant sur des critères explicites, elles représentent des indices de positionnement utiles à l'enseignant, comme aux élèves et à leurs représentants légaux. Elles interviennent à des moments variés au cours d'une séquence ou d'une année. Elles concourent à la prise de confiance et au gain d'autonomie chez les élèves.

L'évaluation diagnostique

Des évaluations diagnostiques diverses peuvent être menées en début d'année ou lors de l'approche d'une nouvelle notion ou d'une nouvelle technique. Il semble particulièrement pertinent pour l'enseignant d'en positionner une en début de classe de seconde, afin de prendre la mesure de la diversité des profils. Les observations menées dans ce cadre pourront ensuite nourrir le travail de l'année en utilisant cette hétérogénéité comme levier pour favoriser l'entraide entre les élèves selon leurs pôles de compétences. Il pourrait également être utile d'organiser une évaluation diagnostique concernant le niveau de langue général et la connaissance du vocabulaire spécifique en particulier, afin d'adapter la forme des échanges et les supports aux différents niveaux de maîtrise observés, mais aussi d'organiser les travaux en groupe en tenant compte des complémentarités entre élèves pour favoriser les échanges et la transmission de moyens linguistiques entre pairs.

L'évaluation formative de la progression des élèves

L'évaluation formative occupe une place centrale dans la mise en œuvre de l'enseignement des arts plastiques. Prenant des formes variées, elle permet à l'élève de situer son travail par rapport aux

attentes de l'enseignant, à la diversité des réponses apportées par les autres élèves et aux approches artistiques présentes dans les œuvres étudiées. Elle est ainsi un levier important pour permettre à l'élève de prendre du recul sur sa pratique, de réorienter certains de ses choix lorsque cela lui semble nécessaire et de mesurer sa progression au regard des compétences attendues.

L'évaluation sommative

L'évaluation sommative permet de situer l'élève par rapport à un niveau attendu. Elle s'appuie sur des critères en lien avec les objectifs d'apprentissages spécifiques à chaque séquence. Elle peut ponctuellement faire l'objet de barèmes diversifiés pour prendre en compte l'hétérogénéité des niveaux observés précédemment. Durant l'année de terminale, la moyenne obtenue entre dans la part de contrôle continu du baccalauréat.

L'auto-évaluation et l'inter-évaluation

Il s'agit de varier les formes orales et écrites permettant aux élèves de multiplier les approches de leur propre travail. Ces deux modes d'évaluation peuvent intervenir en cours de travail comme en fin de séquence. Ils permettent à l'élève de prendre du recul sur sa pratique ou sur celle d'un autre et ainsi d'engager une discussion féconde sur les enjeux de l'incitation donnée par l'enseignant. Ces temps d'échanges favorisent le réinvestissement du vocabulaire spécifique.

L'auto-évaluation permet à l'élève d'explicitier ses choix plastiques en lien avec l'incitation donnée par l'enseignant, puis de mesurer le chemin parcouru entre son idée première et la production à laquelle il a abouti.

L'inter-évaluation, quant à elle, permet à l'élève, lorsqu'il est évaluateur, de prendre du recul sur le cheminement qui a été le sien, afin de mesurer une autre manière de répondre à l'incitation de l'enseignant. Puis, lorsque l'élève voit son travail évalué par un autre, il prend conscience de la réception de sa production par autrui et il peut ainsi mesurer l'écart, plus ou moins grand, entre ses intentions et la lecture qui en est faite par quelqu'un d'autre que lui.

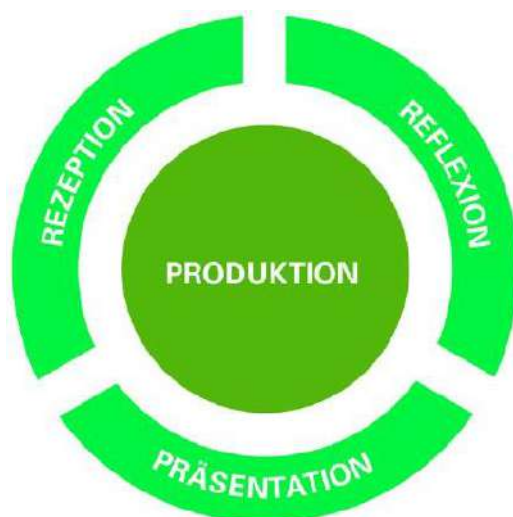
2. Contenu disciplinaire

Préambule

Les séquences d'arts plastiques sont conçues et mises en œuvre par les enseignants de manière autonome, en fonction du contexte d'enseignement (niveau, effectif, équipement).

Les thèmes choisis permettent d'associer les compétences formulées dans le plan de formation et contenus disciplinaires. Dans le présent programme, il est fait référence, à titre d'exemple, aux compétences, liées au contenu, les plus importantes et les plus pertinentes. La mise en réseau avec d'autres domaines de travail est toujours possible et souhaitable.

Les différents aspects des compétences procédurales doivent être intégrés de manière adéquate dans chaque domaine des arts plastiques. Dans le cadre, l'accent est mis sur la **production** :



Compétences liées aux processus de **Production**

Les élèves peuvent

1. s'approprier un éventail fondamental de techniques, de procédés et de stratégies artistiques et faire ainsi l'expérience de différents matériaux, médiums et techniques
2. donner forme de manières variées et créatives
3. travailler de manière ciblée et concentrée sur des productions
4. développer le goût de l'expérimentation dans la recherche individuelle et personnalisée
5. expérimenter des processus de création qui intègrent les l'imprévus et les réajustement de stratégies plastiques comme autant d'enrichissement du processus créatif
6. utiliser et expérimenter des formes de travail coopératif
7. découvrir, par la pratique, les multiples aspects des métiers créatifs du designs

Compétences liées au processus **Réception**

Les élèves peuvent

1. se confronter de plus en plus ouvertement et de manière critique à leurs propres perceptions et interprétations
2. développer des stratégies pour aiguïser leurs perceptions, approfondir leur imagination et exprimer leurs sensations de manière différenciée

3. s'exprimer de manière appropriée et valorisante sur ses productions et celle d'autrui, en utilisant un répertoire linguistique spécialisé de base et adéquat
4. faire des liens entre les œuvres d'art anciennes et contemporaines d'artistes célèbres et ses propres produits plastiques
5. percevoir des œuvres d'art dans leur contexte historique, en relation avec des structures sociales et en confrontation avec d'autres cultures, les classer et les analyser de manière appropriée

Compétences liées au processus **Réflexion**

Les élèves peuvent

1. s'approprier des méthodes et des procédés spécifiques à la discipline dans l'approche des œuvres d'art et les utiliser pour acquérir des connaissances.
2. décrire leurs processus de création et de travail plastiques, les remettre en question et les évaluer
3. développer des stratégies de résolution de problèmes verbales, imaginées et en actions
4. discuter de processus de création, de productions d'élève et d'œuvres de manière de plus en plus constructive, en intégrant différents points de vue

Compétences liées au processus **Présentation**

Les élèves peuvent

1. utiliser différentes formes de présentation
2. utiliser différentes méthodes, médias et formes sociales pour montrer, présenter, démontrer ou exposer les résultats de leur création et de leur travail
3. gérer consciemment les dispositions relatives au droit à l'image et aux médias
4. s'impliquer et participer à des expositions, des projets artistiques, des concours ou des coopérations dans et en dehors de l'établissement

2.1. Programme – Classe de seconde

Les enseignants spécialisés choisissent eux-mêmes le contenu des séquences et fixent des priorités. Les séquences peuvent également porter sur plusieurs domaines.

Les élèves de la classe 10 **acquièrent une connaissance plus approfondie** des caractéristiques techniques, des effets plastiques, **des motivations** et des **attitudes** artistiques, des pratiques de projet et des interdépendances entre différentes formes esthétiques. Ils enrichissent leur compréhension de la diversité des possibilités de création, du point de vue des effets plastiques, des significations et élargissent ainsi le champ de leurs réalisations personnelles.

2.1.1. Surface

Domaines thématiques	Compétences et aptitudes	Contenu	Méthodologie et didactiques Remarques et suggestions
SURFACE			

Graphisme des moyens graphiques variés :	L'objectif est que les élèves expérimentent des possibilités d'expression graphique libres variées et développent leurs propres formes de création entre figuration et l'abstraction.		
Dessin Outils graphiques variés, encre de Chine, etc. <i>Représentation de l'espace : Réalité et illusion</i>	Utiliser différents moyens graphiques et les techniques de la perspective pour accentuer le réalisme de la représentation d'un espace ou d'un corps	Représentation illusionniste du corps et de l'espace sur la surface par le dessin de construction. Mise en œuvre de représentation de styles variés.	Dessin dans l'espace sur Projection parallèle ; perspective linéaire, ou perspective du point de fuite Elargissement à d'autres techniques : <i>frottage, technique de la ficelle, . . .</i>
Impression graphique et couleur	Principe de la duplication (Re)production et processus artistiques autonomes.	L'estampe comme premier moyen de reproduction. Ouvrir de nouvelles possibilités de création et Aperçu de la fonction et de l'importance des techniques de gravure.	Expérimenter et communiquer le processus et l'aspect temporel de l'élaboration de différentes techniques d'impression (héliogravure, typographie, ...), surtout en comparaison avec les processus de traitement numérique des images (entre autres l'aspect temporel).
Peinture couleur, représentation et expression	Les élèves mettent en œuvre une approche picturale dans leur processus créatif. Ils s'expriment à travers l'usage de techniques et d'outils divers, à la fois de manière figurative et abstraite.	Etudier la théorie, les fonctions, les effets de la couleur et en tirer une connaissance des matériaux colorés et des techniques de picturales, pour les appliquer dans des productions personnelles.	Etude de représentations figuratives et non figuratives. Examiner, tester, explorer la couleur par une approche expérimentale. Genres d'images

			possibles : Paysage, Nature morte, Portrait, Abstraction.
Œuvre, objet, collection	Dans le cadre d'un processus ouvert, les matériaux et les objets sont utilisés, transformés ou mis en relation de manière nouvelle pour apprendre à travers des expérimentations et ainsi stimuler l'inventivité, la sensibilité et la créativité. Empathie => créer des productions dans de nouveaux contextes avec de nouvelles significations.	Expérimenter et tester le rôle du hasard par le biais des techniques diverses. Elargir les possibilités d'expression plastique ou picturale. Les élèves apprennent à connaître les modes d'utilisation, les fonctions et les effets de la couleur et, sur cette base, à tester les matériaux colorés et les techniques de peinture et à les appliquer à leur propre idée de production.	Favoriser la mise projet par le libre choix d'outils, de techniques, de matériaux, de couleurs, de supports, afin de travailler l'autonomie et l'engagement plastique (par exemple. : autres techniques aléatoires comme décalcomanie)

2.1.2. Espace

Domaines thématiques	Compétences et aptitudes	Contenu	Méthodologiques et didactiques Remarques et suggestions
ESPACE (bidimensionnel et tridimensionnel)			
Plastique	Remarque préliminaire générale : Les élèves - utilisent différents matériaux - réfléchissent à leur effet en termes de contenu et de forme ainsi que de figuration et d'abstraction - développent une conscience de la qualité de la forme plastique		→ Ces compétences sont acquises dans le contexte du design, par exemple lors du développement d'un produit, mais aussi dans le contexte de l'architecture.
Volume	Les élèves sont capables de produire des œuvres en trois dimensions et d'entamer une réflexion à leur sujet. Les élèves savent expliquer comment et selon quels	→ Dans le cadre d'une production tridimensionnelle / plastique, faire le choix du matériau et de la technique → Adapter le choix des matériaux et des techniques à la mesure du volume	→ Utiliser différentes techniques : expérimenter le modelage, le moulage, le découpage, les

	principes ils créent une production.	→ entrer dans un objet, un volume ou un espace existant pour l'intégrer, le transformer ou le détourner dans une œuvre. → concevoir une œuvre en interaction avec le lieu dans lequel elle se trouve	assemblages, les installations, etc. → Projet de l'idée à la réalisation et à l'exposition
Design Forme et fonction - → Conception de produits	Dans la création appliquée d'objets en rapport avec la vie quotidienne : - Compréhension des dépendances et processus de conception et Développement d'un produit. - Publicité et graphisme d'impression comme - Reconnaître la forme d'expression des designers - Connaissance du métier de designer	Concevoir son propre produit de l'idée à son prototype : → Planifier, esquisser, documenter, réaliser. Prise en compte de la forme plastique en lien avec la fonction, esthétique, symbolique, approche écologique. Manipulation de différents matériaux.	→ Méthodes de travail artisanales, formes de présentation numériques ou traditionnelles, Idées de cours : Collecte d'objets, création de modèles de masse, prototypes plastiques (p. ex. en argile, bois, carton) ; élaboration d'un concept publicitaire et mise en œuvre médiatique (p. ex. flyer, affiche, film, clip, action). Impulsions : classiques du design, objets d'art, kitsch, anti-design, objets du quotidien, éventuellement considérations d'œuvres sur des objets de design, invitation d'experts ...
Architecture Forme et fonction - → scénographie d'exposition	Aperçu de différents types de construction et de scénographie. Les élèves développent leurs propres projets architecturaux. Ils	Aborder et présenter l'architecture sous les aspects de la forme, de la fonction, de l'environnement et de l'esthétique et, le cas	Idée et vision architecturales, de l'esquisse à la maquette tridimensionnelle en passant par le

	considèrent l'architecture comme un élément essentiel de l'environnement aménagé, de la culture et du patrimoine historique. Les élèves sont capables de reconnaître l'interaction entre le bâtiment, l'ensemble du bâtiment et l'espace environnant et d'examiner la relation entre le corps du bâtiment et l'espace.	échéant, mettre en évidence les dépendances → Développer un projet architectural, l'illustrer en 2D et 3D à l'aide de différents modes de construction et de conception → Reconnaître, évaluer et utiliser les moyens de conception architecturaux (par ex. corps de bâtiment, façade, matériaux) → Etude de bâtiments individuels, de complexes de construction, de développement urbain, de conservation du patrimoine, de paysage, d'environnement, d'écologie, etc.	plan, le tracé latéral et les plans développés en rapport avec l'environnement (ville/espace culturel) ; montrer des exemples d'architecture, éventuellement aussi visiter des architectures particulières dans la région. → Aspects de l'étude : Surface, espace, volume, matériau, lumière → Question de localisation : mobile, flexible, fixe → Options de construction : Construction à ossature, construction massive, construction à poutres planes, construction modulaire (types de bâtiments possibles : stand d'exposition, pavillon d'exposition, musée, bâtiment d'atelier...)
--	---	---	---

2.1.3. Matérialité

Domaines thématiques	Compétences et aptitudes	Contenu	Méthodologie et didactique Remarques et suggestions
MATERIALITE			

	Les élèves développent une approche sensible des matériaux qu'ils emploient.	→ S'appuyer sur les caractéristiques physiques des matériaux et leur valeur expressive dans les réalisations → Être attentif à l'interaction entre matières, outils, gestes, effets dans les pratiques bidimensionnelles ou tridimensionnelles → Prendre en compte la matérialité de la couleur dans les productions en deux ou trois dimensions → Intégrer l'utilisation de la lumière et de ses effets dans les pratiques plastiques en deux ou trois dimensions	→ Expérimentations d'une diversité de matériaux et d'outils, puis observations et analyses des effets obtenus → Choix argumentés de matériaux et d'outils dans le cadre de réalisations plastiques → Prise en compte de la matérialité dans le travail sur la couleur → Travail de la lumière pour elle-même, comme à travers ses effets sur différents matériaux : transparence, translucidité, opacité, brillance et matité, etc.
--	--	--	---

2.1.4. Temps

Domaines thématiques	Compétences et aptitudes	Contenu	Méthodologie et didactiques Remarques et suggestions
TEMPS			
Médias	Les élèves peuvent concevoir, développer et réaliser leurs propres productions numériques et utiliser Internet de manière consciente et réfléchie comme moyen d'information.	Les élèves analysent et développent des productions numériques et les utilisent comme moyens de communication. Ils utilisent les médias visuels et Internet de manière réfléchie (droits d'utilisation, droits à l'image, droits d'auteur).	Utilisation des médias, entre autres en combinaison avec le domaine du graphisme. Combinaison d'images et de textes, typographie, mise en page, publicité, projet artistique

Action	Les élèves peuvent réfléchir à des formes d'action associant différents médias, réaliser des performances et produire des réalisations interactives	Réflexion et discussion sur les performances et les productions interactives. Les élèves expérimentent et développent leurs propres formes d'action prenant en compte le spectateur.	Exemple : interactivité, happening, performance, art urbain, art numérique
---------------	---	---	---

2.1.5. Histoire de l'art

HISTOIRE DE L'ART -		
Etude de l'histoire de l'art : approche formelle, thématique et argumentée	Des œuvres phares sont étudiées sous forme d'analyse comparative afin d'identifier leurs caractéristiques plastiques et esthétiques et de mesurer la relation entre choix plastiques et effets obtenus. Apprendre à reconnaître et à comprendre des œuvres dans le contexte de différentes époques. Décrire, analyser et interpréter des œuvres, entre autres en rapport avec le monde contemporain. → Percevoir des œuvres et les décrire de manière structurée à l'aide de moyens appropriés. → Etudier les œuvres en les situant dans leur contexte temporel, géographique, culturel, sociologique et en les rattachant à la biographie de leur auteur.	Chaque fois que cela est possible se rendre dans les lieux d'exposition pour étudier les œuvres sans passer par leur reproduction. Mettre en regard ces réflexions avec les productions des élèves. Etudier les processus de création, les présenter et les exposer sous une forme appropriée (oralement, par écrit, de manière créative ou performative)
S'il convient de mettre l'accent sur les œuvres allemandes et françaises afin de permettre aux élèves d'approfondir leurs connaissances de l'histoire de l'art de leur pays et du pays partenaire, il est tout aussi important d'élargir le cadre de référence à l'art mondial afin de contribuer à la formation d'une culture diversifiée et ouverte à l'étranger. Les élèves réfléchissent à leurs propres productions et aux œuvres d'art sous la forme d'exposés, de prises de position personnelles ou de discussions collectives en classe ou en petit groupe. Dans le cadre de cette réflexion, les œuvres doivent également être analysées par thème ou par notion. Cela		

se fait à l'aide de différentes formes de présentation, de visites d'expositions et d'autres sorties (cf. BP 2016 Ethique : les élèves "peuvent décrire et envisager l'importance des valeurs et des normes éthiques et morales pour les représentations médiatiques sous différentes perspectives (par exemple production, distribution, réception)" - "analyser et juger les représentations médiatiques sous l'angle de questions éthiques et morales (par exemple en rapport avec la liberté d'expression, les droits de la personnalité, la sphère privée, la dignité humaine, la justice, la véracité)").

2.2. Programme – Classes de 1^{ère} et terminale

L'organisation de l'enseignement se rapproche du fonctionnement de l'atelier. Grâce à des pratiques, des méthodes de travail et des situations d'enseignement ouvertes, les élèves sont encouragés à viser des objectifs personnalisés, à s'engager dans des démarches de projet de formes variées et à faire l'expérience de la recherche et de la découverte autonomes. *L'enseignement des arts plastiques apporte aux élèves des connaissances transférables, des compétences techniques et comportementales, des valeurs éthiques et valorise la créativité.*

À partir de la 11^e année, l'accent est mis sur l'autonomie à travers la mise en projet des élèves. Dans la pratique, les élèves développent une **position artistique individuelle sur un thème donné**. Les élèves se penchent de manière intensive sur l'histoire de l'art ainsi que sur des questions de théorie de l'art. **Une sélection d'œuvres d'art (aperçu de l'histoire de l'art) en rapport avec le thème est choisie et imposée par l'enseignant.**

Théorie et pratique :

Dans les deux domaines, les élèves sont appelés à s'engager dans la conduite de projets en lien le thème déterminé par l'enseignant. La production réalisée par les élèves, les différentes étapes de sa création et sa mise en regard avec des références sont conçus comme un tout. Les élèves vivent, analysent, structurent, interprètent et réfléchissent les œuvres d'arts et les mettent en relation avec leurs propres pratiques plastiques. L'application de différentes méthodes conduit à une compréhension plus fine des œuvres. Le lien entre les connaissances théoriques et la mise en pratique permet aux élèves d'aborder l'art à un niveau élevé - que ce soit pour des études supérieures dans le domaine de l'art, du design, de l'architecture, etc., ou en tant que spectateurs cultivés et conscients des enjeux plastiques, esthétiques et théoriques associés aux œuvres.

2.2.1. Travail artistique personnel (pratique)

TRAVAIL ARTISTIQUE PERSONNEL (PRATIQUE) sur un thème donné - exemple "l'homme et l'espace".		
<i>Les élèves expérimentent, dans le cadre de processus ouverts, des formes d'expression graphiques, picturales, plastiques, numériques et performatives dans le domaine figuratif et non figuratif. Ils découvrent et apprennent à chaque fois différentes approches et les réactivent dans leur production personnelle. Les élèves apprennent à adapter les approches plastiques en fonction d'intentions et effets recherchés, afin de gagner en efficacité dans leurs choix et de permettre une lisibilité de leurs intentions par un spectateur extérieur.</i>		
Compétences et aptitudes : → Les élèves développent un projet personnel (sur le thème donné) et le mettent en œuvre de manière autonome, tant sur le plan technique que sur celui du contenu.	Points forts du contenu : → Interprétation plastique individuelle du thème (réaliste, abstrait, figuratif, conceptuel...) → Développement d'une problématique autonome	Des conseils et des propositions méthodologiques et didactiques : → Permettre le choix du matériel,

→ Ils réfléchissent de manière critique à leurs choix créatifs et justifient leurs démarches. → Ils expérimentent avec différents matériaux, techniques, médias... et utilisent des méthodes de création innovantes. → Ils élaborent une présentation cohérente de leurs travaux et réfléchissent à leur évolution tout au long de l'année scolaire.	→ Expérimentation de matériaux, de techniques et de formes d'expression → Réflexion et documentation du processus de travail (portfolio) → Stratégies de présentation pour l'examen pratique	de la technique et des moyens plastiques, ce qui favorise l'autonomie et fait naître un sens de la responsabilité. L'enseignant est ouvert, accompagnant, il conseille et soutient.
--	--	--

2.2.2. Histoire de l'art (théorie)

HISTOIRE DE L'ART (THÉORIE)
Aperçu de l'histoire de l'art (basé sur le thème donné) : - Périodes classiques de l'histoire de l'art : Antiquité, Moyen Âge, Renaissance, Baroque, Classicisme - Courants artistiques modernes : entre autres, impressionnisme, expressionnisme, cubisme, surréalisme - 20e et 21e siècles : entre autres, art abstrait, pop art, minimalisme, art conceptuel, art numérique - L'art comme miroir de la société : entre autres l'art politique, l'art féministe, l'art écologique Comme dans le cadre de la classe de seconde, si l'étude d'œuvres allemandes et françaises est à privilégier, afin de permettre aux élèves d'ancrer leurs connaissances concernant l'histoire de l'art de leur pays et de celle du partenaire, il est également important d'ouvrir le champ des références étudiées à l'art mondial, dans le but de contribuer à la construction d'une culture diverse et pleinement ouverte sur l'altérité. <i>Les élèves peuvent</i> - <i>percevoir les œuvres de manière globale et les décrire de manière structurée et différenciée à l'aide de moyens appropriés</i> - <i>analyser, comparer et commenter des œuvres de manière verbale et non verbale</i> - <i>Découvrir et différencier des œuvres (sur le plan formel, thématique, des motifs et de leur fonction)</i> - <i>Caractériser, interpréter des œuvres</i> - <i>Examiner les œuvres en relation avec la production et en interaction avec sa propre pratique, en reconnaissant, réfléchissant et développant le lien étroit entre le vécu et la création (le lien entre la perception réflexive et le processus de création productif)</i> - <i>Reconnaître et étudier les relations avec les conditions historiques, artistiques et socioculturelles</i> - <i>Connaître les méthodes et les contenus de la science de référence qu'est l'histoire de l'art</i> - <i>Réfléchir à ses expériences avec les œuvres et avec ses propres processus de travail, les présenter sous une forme appropriée (orale, écrite, créative ou performative).</i> - <i>utiliser les lieux et les médias de manière réfléchie pour aborder ses propres productions et celles des autres</i> - <i>réfléchir aux conditions et aux tendances de l'art actuel en rapport avec le spectateur</i>

Compétences et aptitudes : Les élèves analysent les œuvres d'art avec précision et les placent dans des contextes historiques et artistiques. → Ils développent leur propre argumentation critique en matière d'art et utilisent les termes techniques avec assurance. → Ils comparent différents courants artistiques et s'interrogent sur leur impact. → Ils analysent la manière dont les artistes ont interprété le thème de manière historique et contemporaine (portfolio). → Ils réfléchissent au sujet dans leurs propres travaux pratiques.	Points forts du contenu : → Méthodes d'analyse de l'art → Comparaison d'œuvres d'art de différentes époques → Interprétation d'œuvres dans un contexte social et politique → Réflexion sur la fonction de l'art (par ex. l'art comme moyen de critique, de recherche d'identité)	Des conseils et des propositions méthodologiques et didactiques : → Articulation théorie-pratique : Des réflexions sur l'histoire de l'art sont intégrées aux temps de pratiques → Suggestions de visites de musées : mise en regard des projets d'élèves avec les œuvres classiques et contemporaines exposées
--	---	--

3. Opérateurs

Opérateurs	Description
analyser	étudier de manière méthodique les différentes composantes d'une production
appliquer	utiliser une technique, un matériau, un savoir ou un concept visuel particulier
se confronter	s'intéresser de manière ciblée à une image, un concept d'image, une technique, un processus ou un contexte et à leurs effets
comprendre	saisir les enjeux plastiques, esthétiques et théoriques d'une production, d'un projet, d'une technique, d'un processus ou d'un contexte
nommer	donner un nom
décrire	rendre compte d'une production, d'un projet, d'une technique ou d'un processus de manière cohérente et efficace, avec leurs propres mots ou sous une autre forme
évaluer	formuler un jugement autonome, fondé sur des faits, sur une situation, par exemple un processus ou une image, en exposant les critères et les raisons essentielles de l'évaluation

caractériser	décrire une production, un projet, une technique, un processus ou un contexte dans leurs , en se basant sur des critères, et les présenter de manière structurée
représenter	restituer de manière structurée et expressive un élément figuratif, un concept, un contexte, une méthode
différencier	comparer et distinguer les représentations, les concepts, les techniques, les processus et les contextes
documenter	présenter des processus, des techniques, des résultats ou des représentations de manière concise et objective
utiliser	Mettre en œuvre une technique, un matériau, un savoir ou un concept visuel de manière ciblée
concevoir	développer une idée de manière ciblée
développer	élaborer et présenter une idée ou un projet créatif
apprendre	observer, reconnaître et saisir une représentation, une idée, un contexte
reconnaître	percevoir, comprendre et classer, par un processus intuitif et/ou cognitif, une production, un projet, des parties d'image, un contenu d'image, une intention, une technique, un processus ou un contexte
vivre	ressentir et saisir par les sens une production, un projet, un contenu de représentation, une intention, un contexte, une technique ou un processus
expérimenter	examiner et utiliser différents matériaux, techniques, processus, en jouant sur les effets obtenus
ouvrir	entrer dans l'œuvre, accéder au sens et permettre une analyse
élaborer	produire des réalisations à travers une conduite de projet s'appuyant sur des références, des concepts, des effets plastiques
créer	donner forme à une idée en piochant dans un répertoire plastique
improviser	réaliser des actions sans planification préalable en développant des choix plastiques personnels

mettre en relation	comparer deux ou plusieurs œuvres, concepts et processus et en examiner les points communs et les différences
interpréter	expliquer, apporter sa lecture personnelle de quelque chose
connaître	Acquérir des informations et des expériences sur les œuvres et les moyens plastiques
commenter	Expliquer, interpréter, justifier une situation d'un point de vue particulier
concevoir	Conceptualiser des productions, des idées, des processus
communiquer	informer les autres sur une idée, un projet, une production, un contexte, une méthode, une technique
utiliser	mettre en œuvre une technique, un matériau, un savoir ou un concept visuel particulier
planifier	disposer, ébaucher et concevoir une idée ou un concept créatif
présenter	montrer, exposer un projet, une production, un contexte, une méthode
réaliser	produire une réalisation, matérialiser un concept, une idée
réfléchir	examiner et comparer des projets, des œuvres, des techniques, des processus et des contextes,
recevoir	prendre conscience des jeux plastiques et esthétiques présents dans les œuvres étudiées et dans les productions plastiques réalisées
mettre en œuvre	concrétiser une idée en réalisant
distinguer	mettre en relation deux ou plusieurs œuvres ainsi que des concepts d'œuvres et des processus de création et les distinguer les uns des autres
examiner	explorer, étudier des projets, des œuvres, des techniques, des processus et des contextes
changer	transformer, retravailler, modifier, développer une production dans son type ou sa nature

détourner	modifier, manipuler une image, un concept d'image, des parties d'une image, une technique, un processus ou un contexte de manière à créer quelque chose de nouveau à partir de ce qui est connu
comparer	Confronter deux ou plusieurs œuvres ou productions, ainsi que leur concept ou leur processus de fabrication respectifs, en examiner les points communs et les différences
percevoir	observer, reconnaître, sentir, ressentir ou saisir par les sens une image, un concept visuel ou un contexte
transformer	poursuivre un projet, une production, une technique, un processus en le faisant évoluer, en le modifiant

2025

Lehrplan / Programme

DFG / LFA

**Bildende Kunst
Arts plastiques**

**Wahlfach
Option**

**Klassenstufen 10, 11 und 12
Classes de 2nde, 1ère, Terminale**

Inhaltsverzeichnis

1. Leitgedanken	3
1.1. Bildungsziele.....	3
1.2 Zielsetzungen.....	4
1.3. Methodische Herausforderungen	5
1.4. Leistungsbewertung	6
 2. Fachcurriculum	 8
2.1. Fachcurriculum – Klasse 10.....	9
2.1.1. Fläche	10
2.1.2. Raum	11
2.1.3. Materialbeschaffenheit	13
2.1.4. Zeit.....	13
2.1.5. Kunstgeschichte	14
 2.2. Fachcurriculum – Klassen 11 und 12	 14
2.2.1. Eigene künstlerische Arbeit (Praxis).....	15
2.2.2. Kunstgeschichte (Theorie)	16
 3. Operatoren.....	 17

Vorwort

Die Deutsch-Französischen Gymnasien verstehen sich als binationale und biculturelle Begegnungsschulen mit besonderen Lern- und Erfahrungsräumen.

*Eines unserer Leitbilder lautet: **Miteinander leben – Voneinander lernen**.*

Deshalb ist es ein wesentliches Bildungsziel, der Austausch beider Kulturen, um die Schülerinnen und Schüler zu weltoffenen europäischen Bürgerinnen und Bürgern zu erziehen.

1. Leitgedanken

1.1. Bildungsziele

Kunst leistet einen zentralen Beitrag zur Förderung der Schülerinnen und Schüler, indem es die Entwicklung einer binationalen, zweisprachigen, interkulturellen und demokratischen Bildung unterstützt:

Binationale Bildung

- Kunst ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, die künstlerischen Traditionen und Entwicklungen sowohl der deutschen als auch der französischen Kultur zu erleben und zu verstehen. Sie erlernen die Fähigkeit, Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen beiden Kulturen zu analysieren und zu würdigen, was zur Stärkung der binationalen Identität beiträgt (Vgl. Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, Europarat 2001, S. 9-14).
- Werke von deutschen und französischen Künstlerinnen und Künstlern (z.B. Eugène Delacroix und Caspar David Friedrich) werden analysiert und interpretiert, um die Bedeutung der Kunst als kulturelle Brücke zwischen den beiden Ländern zu verdeutlichen (Vgl. Le guide pour l'élaboration de curriculums et la formation des enseignants: les dimensions linguistiques de toutes les matières scolaires, Europarat 2016, S. 15).

Förderung der Mehrsprachigkeit

- Der Kunstunterricht in einem biculturellen Kontext bietet Gelegenheiten, Fachbegriffe und Konzepte in beiden Sprachen zu erlernen und anzuwenden.
- Kunstprojekte mit bilingualen Aufgabenstellungen und Präsentationen stärken die Sprachkompetenz in authentischen Kommunikationssituationen.
- Die Auseinandersetzung mit Kunsttexten, Ausstellungskatalogen, Biografien von Künstlerinnen und Künstlern etc. in beiden Sprachen erweitert den Wortschatz und das kulturelle Verständnis.

Entwicklung interkultureller Kompetenz

- Kunst wird als universelle Sprache genutzt, um Brücken zwischen Kulturen zu schlagen. Das Fach Kunst hilft den Schülerinnen und Schülern, die Vielfalt künstlerischer Traditionen und ihre Bedeutung im globalen Kontext zu erkennen und wertzuschätzen (Vgl. Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, Europarat 2001, S. 37).

- Interkulturelle Projekte wie Ausstellungen, Performances, Kunst Happenings etc. aus verschiedenen Ländern oder Epochen fördern die Reflexion über kulturelle Vielfalt und Gemeinsamkeiten (Vgl. Le guide pour l'élaboration de curriculums et la formation des enseignants: les dimensions linguistiques de toutes les matières scolaires, Europarat 2016, S. 21).
- Durch die Analyse und das Gestalten von Kunstwerken aus unterschiedlichen kulturellen Kontexten wird ein Bewusstsein für Vielfalt und kulturelle Identität geschaffen.
- Gemeinsame Projekte mit Partnerklassen fördern interkulturellen Austausch und Zusammenarbeit.

Beitrag zur demokratischen Bildung

- Kunst vermittelt demokratische Werte wie Meinungsfreiheit, Pluralismus und Toleranz, indem Schülerinnen und Schülern lernen, unterschiedliche Perspektiven auszudrücken und zu respektieren.
- Durch Diskussionen über beispielhafte gesellschaftliche Themen in der Kunst und Kunstgeschichte setzen sich die Schülerinnen und Schüler kritisch mit sozialen und politischen Fragestellungen auseinander.
- Gruppenprojekte fördern demokratische Prozesse wie Mitbestimmung, Kompromissfindung und gemeinsame Entscheidungsfindung.

1.2 Zielsetzungen

1.2.1 Fachliche Kompetenzen

Der Kunstunterricht trägt wesentlich zur ganzheitlichen Bildung bei und ermöglicht vielfältige künstlerisch-ästhetische Erfahrungen. Der Kunstunterricht fördert die Kreativität der Schülerinnen und Schüler auf vielfältige Weise. Dazu gehören die erprobende Auseinandersetzung mit Formen der Kunst, die sinnlich-ästhetische Analyse gestalteter Werke und künstlerischer Tätigkeit ebenso wie die Schulung zur eigenen praktischen Gestaltung und das Erlernen künstlerischen Ausdrucks. Die Auseinandersetzung mit der sichtbaren und gestalteten Umwelt, mit historischen und zeitgenössischen Formen der Kunst sowie deren Konstruktion von Wirklichkeit ist ein zentrales Anliegen des Faches und Grundlage eines kultursensiblen Bildverständnisses.

Ziel des Kunstunterrichts ist es, die gestalterischen Fähigkeiten und Ausdrucksmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler zu fördern, ihre Wahrnehmung zu sensibilisieren, ihre Vorstellungskraft zu entwickeln und eine forschende, ästhetische Haltung zu stärken. Gleichzeitig liegt ein besonderer Schwerpunkt auf der Auseinandersetzung mit der sichtbaren und gestalteten Umwelt sowie mit historischen und aktuellen Bildmedien, die unsere Wahrnehmung von Wirklichkeit prägen. Dies bildet die Grundlage für ein zeitgemäßes Verständnis von Bildern.

Der Unterricht soll auch außerhalb der Schule in Museen, Werkstätten und Ateliers, in der Natur und im urbanen Raum stattfinden. Dies trägt dazu bei, kulturspezifische Sichtweisen und Ausdrucksformen zu verstehen, ermöglicht Einblicke in kreative Berufe, besonders in den Bereichen Architektur, Design, Grafik und Medien.

1.2.2 Bildungssprachliche Kompetenzen

Die **bildungssprachlichen Kompetenzen** im bikulturellen Kunstunterricht fördern die sprachliche Präzision und Reflexion. Dazu gehören der Erwerb von Fachvokabular, die Fähigkeit zur Beschreibung

und Analyse von Kunstwerken sowie das Argumentieren und Begründen von künstlerischen Entscheidungen. Zudem werden Kompetenzen wie die kooperative Kommunikation in bilingual integrativen Gruppen sowie das Präsentieren von Arbeiten gefördert.

1.2.3 Prozessbezogene Kompetenzen

Die **prozessbezogenen Kompetenzen** im Fach Kunst fördern die ganzheitliche Entwicklung der Schülerinnen und Schüler und verbinden kognitive, soziale, digitale sowie interkulturelle Fähigkeiten.

Kognitive Kompetenzen wie kritisches und abstraktes Denken, Problemlösungsfähigkeit und Transferleistungen werden durch die Auseinandersetzung mit verschiedenen Kunstformen und deren Kontexten geschult. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler, Kunstwerke analytisch zu betrachten und eigene Werke kreativ zu gestalten.

Digitale und technische Kompetenzen ermöglichen den Einsatz moderner Technologien, wie digitale Grafikprogramme oder Präsentationstools, sowie die Nutzung von Online-Ressourcen, etwa virtuellen Galerien. Dies unterstützt nicht nur die künstlerische Arbeit, sondern fördert auch Medienkompetenz und den reflektierten Umgang mit digitalen Werkzeugen.

Selbstmanagement wird durch die eigenverantwortliche Planung, Durchführung und Reflexion von Kunstprojekten gestärkt. Die Schülerinnen und Schüler lernen, ihre Zeit effizient zu nutzen, ihre Fortschritte zu bewerten und eigenständig kreative Ideen umzusetzen.

Teamkompetenz spielt eine zentrale Rolle, insbesondere in interkulturellen Gruppen. Gemeinsame Projekte fördern Kommunikationsfähigkeit, Kompromissbereitschaft und die Übernahme von Verantwortung, was den Wert der Zusammenarbeit betont.

Bürgerliche und demokratische Kompetenzen werden durch Kunst als Ausdrucksmittel für gesellschaftliche und politische Themen entwickelt. Das gemeinsame Arbeiten an Kunstprojekten fördert Werte wie Toleranz, Vielfalt und Respekt und motiviert die Schülerinnen und Schüler zur aktiven Partizipation an kulturellem und sozialem Austausch.

Die **deutsch-französischen und europäischen Kompetenzen** schärfen das Bewusstsein für kulturelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Schülerinnen und Schüler lernen, die Kunsttraditionen Deutschlands, Frankreichs und anderer europäischer Länder zu verstehen und wertzuschätzen. Gemeinsame deutsch-französische Projekte und europäische Austauschprogramme fördern zudem die interkulturelle Kommunikation und Zusammenarbeit.

1.3. Methodische Herausforderungen

Würdigung der beiden didaktischen Kulturen

Die Würdigung der beiden didaktischen Kulturen im biculturellen Lehrplan erfordert eine harmonische Verbindung der deutschen und französischen Ansätze.

Wechselnde Perspektiven, vergleichende Analysen und interkulturelle Projekte schaffen Raum für gegenseitiges Verständnis. Auf diese Weise wird die Vielfalt beider Ansätze nicht nur respektiert, sondern als Bereicherung des Lernprozesses genutzt.

Projekte können so gestaltet werden, dass sie abwechselnd entweder stärker technikorientiert (z. B. klassische Malerei) oder freier (z. B. experimentelle Malerei) angegangen werden.

- **Gemeinsame Projekte:**

Gruppen- oder Partnerarbeiten (z.B. zusammen ein Comic oder ein Trickfilm erstellen) in denen deutsche und französische Schülerinnen und Schüler miteinander ein Werk gestalten, bieten sich als hervorragende Möglichkeiten an, auf die Stärken der deutschen und französischen Ansätze zurückzugreifen.

- **Vergleichende Analyse:**

Schülerinnen und Schüler können Kunstwerke oder -techniken aus Deutschland und Frankreich vergleichen, um die unterschiedlichen Herangehensweisen zu verstehen und reflektieren. Wie z.B. innerhalb gemeinsamer Epochen. (Bsp. unterschiedlicher Stile und Merkmale deutscher und französischer Romantik).

- **Interkulturelle Projekte:**

Gemeinsame deutsch-französische Kunstprojekte oder Austausche können dazu beitragen, die Stärken beider Kulturen zu erleben und anzuwenden.

Nutzung der digitalen Lehrmittel:

Digitale Bildung wie die Arbeit mit Tablets oder PCs ist Teil des Bildungsplans. Die Nutzung der digitalen Lehrmittel erleichtert darüber hinaus das Lernen für die Schülerinnen und Schüler, indem sie den Zugang zu digitalen Ressourcen und Technologien erweitert. Virtuelle Kunstgalerien, digitale Werkzeuge wie Grafik- oder Videoprogramme und kollaborative Plattformen ermöglichen flexibles, individuelles und kreatives Arbeiten. Digitale Lehrmittel unterstützen die Personalisierung von Lerninhalten und fördern die Medienkompetenz.

Die Schülerinnen und Schüler lernen, für unterschiedliche Kunstprojekte den Umgang mit verschiedenen Programmen. Künstliche Intelligenz wird heutzutage in der Herstellung von Kunstwerken immer mehr eingesetzt. Vor- und Nachteile der von KI generierten Inhalte sind mangels Erfahrungswerte noch mit Vorsicht zu benutzen. Eine differenzierte Strategie für die Nutzung von KI generierten Inhalten sollte noch gefunden werden. Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, diese auch kritisch zu betrachten.

1.4. Leistungsbewertung

Die verschiedenen Formen der Bewertung tragen dazu bei, die Arbeit der einzelnen Schülerinnen und Schüler oder einer Schülergruppe im Hinblick auf die Erwartungen einzuordnen. Auf der Grundlage expliziter Kriterien liefern sie sowohl den Lehrkräften als auch den Schülerinnen und Schülern und ihren Erziehungsberechtigten nützliche Hinweise zum Leistungsstand. Sie finden zu verschiedenen Zeitpunkten im Laufe einer Unterrichtseinheit oder eines Schuljahres statt. Sie tragen dazu bei, das Selbstvertrauen der Schülerinnen und Schüler zu stärken und ihre Selbstständigkeit zu fördern.

Diagnostik

Zu Beginn des Schuljahres oder bei der Einführung eines neuen Stoffes oder einer neuen Technik können verschiedene diagnostische Leistungsmessungen durchgeführt werden. Es erscheint besonders sinnvoll, dass die Lehrkraft zu Beginn der 10. Klasse eine solche Bewertung durchführt, um sich ein Bild von den unterschiedlichen Profilen der Schülerinnen und Schüler zu machen. Die in diesem Rahmen gewonnenen Beobachtungen können dann in die Arbeit des Jahres einfließen, indem diese Heterogenität als Hebel genutzt wird, um die gegenseitige Hilfe zwischen den Schülerinnen und Schülern entsprechend ihren Kompetenzschwerpunkten zu fördern. Es könnte auch sinnvoll sein, eine diagnostische Bewertung des allgemeinen Sprachniveaus und insbesondere der spezifischen Vokabelkenntnisse durchzuführen, um die Form des Austauschs und die Materialien an die verschiedenen beobachteten Niveaustufen anzupassen, aber auch um die Gruppenarbeit unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Stärken und Schwächen zwischen den Schülerinnen und Schülern zu organisieren, und um den Austausch und die Weitergabe von Sprachmitteln zwischen Gleichaltrigen zu fördern. Il semble particulièrement pertinent pour l'enseignant d'en positionner une en début de classe de seconde, afin de prendre la mesure de la diversité des profils. Les observations menées dans ce cadre pourront ensuite nourrir le travail de l'année en utilisant cette hétérogénéité comme levier pour favoriser l'entraide entre les élèves selon leurs pôles de compétences. Il pourrait également être utile d'organiser une évaluation diagnostique concernant le niveau de langue général

et la connaissance du vocabulaire spécifique en particulier, afin d'adapter la forme des échanges et les supports aux différents niveaux de maîtrise observés, mais aussi d'organiser les travaux en groupe en tenant compte des complémentarités entre élèves pour favoriser les échanges et la transmission de moyens linguistiques entre pairs.

Die formative Bewertung

Die formative Bewertung nimmt einen zentralen Platz in der Umsetzung des Kunstunterrichts ein. Sie kann verschiedene Formen annehmen und ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, ihre Arbeit im Verhältnis zu den Erwartungen der Lehrkraft, den vielfältigen Antworten der anderen Schülerinnen und Schülern und den künstlerischen Ansätzen der untersuchten Werke einzuordnen. Sie ist somit ein wichtiges Instrument, das es den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, Abstand von ihrer Arbeit zu gewinnen, bestimmte Entscheidungen bei Bedarf zu überdenken und ihre Fortschritte im Hinblick auf die erwarteten Kompetenzen zu messen.

Die summative Bewertung

Die summative Bewertung ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, sich in Bezug auf ein erwartetes Niveau einzuordnen. Sie stützt sich auf Kriterien, die mit den spezifischen Lernzielen jeder Unterrichtseinheit in Verbindung stehen. Sie kann punktuell anhand verschiedener Bewertungsskalen erfolgen, um die zuvor festgestellte Heterogenität der Niveaus zu berücksichtigen. Im letzten Schuljahr fließt der erzielte Durchschnitt in die kontinuierliche Leistungskontrolle des Abiturs ein.

Selbstbewertung und gegenseitige Bewertung

Es geht darum, mündliche und schriftliche Formen zu variieren, damit die Schülerinnen und Schüler verschiedene Ansätze für ihre eigene Arbeit entwickeln können. Diese beiden Bewertungsmethoden können sowohl während der Arbeit als auch am Ende einer Unterrichtseinheit zum Einsatz kommen. Sie ermöglichen es den Schülerinnen und Schülern, Abstand zu ihrer eigenen Arbeit oder der eines anderen zu gewinnen und so eine fruchtbare Diskussion über die von der Lehrkraft vorgegebenen Aufgaben anzustoßen. Diese Austauschphasen fördern die Wiederverwendung des spezifischen Vokabulars.

Die Selbstbewertung ermöglicht es der Schülerin bzw. dem Schüler, seine gestalterischen Entscheidungen im Zusammenhang mit der von der Lehrkraft gegebenen Anregung zu erläutern und dann den Weg zwischen ihrer bzw. seiner ersten Idee und dem Endergebnis zu messen.

Die gegenseitige Bewertung ermöglicht es der Schülerin bzw. dem Schüler, wenn sie bzw. er als Bewerterin bzw. Bewerter fungiert, Abstand von ihrem bzw. seinem eigenen Weg zu gewinnen, um eine andere Möglichkeit zu finden, auf die Anregung der Lehrkraft zu reagieren. Wenn die Schülerin bzw. der Schüler dann ihre bzw. seine Arbeit von einer anderen Person bewertet sieht, wird sie bzw. er sich der Rezeption seines Produkts durch andere bewusst und kann so die mehr oder weniger große Diskrepanz zwischen seinen Absichten und der Interpretation durch eine andere Person einschätzen.

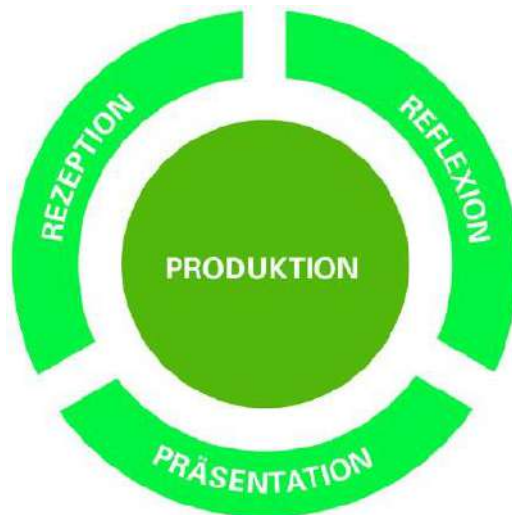
2. Fachcurriculum

Vorwort

Die Unterrichtseinheiten und Aufgabenstellungen des Faches Bildende Kunst werden von den Unterrichtenden eigenständig, altersspezifisch und situationsgerecht (z.B. Klassenstärke und Ausstattung) konzipiert und umgesetzt.

Die Themen ermöglichen eine beispielhafte Konkretisierung der im Bildungsplan formulierten Kompetenzen und der fachlichen Gestaltungs- und Reflexionsabsichten. In dem vorliegenden Curriculum wird exemplarisch auf die wichtigsten und treffendsten inhaltsbezogenen Kompetenzen verwiesen. Die Vernetzung mit anderen Arbeitsbereichen ist jederzeit möglich und wünschenswert.

Die unterschiedlichen Aspekte der prozessbezogenen Kompetenzen sind im Fach Bildende Kunst in jedes Unterrichtskonzept adäquat zu integrieren. Der Fokus innerhalb der prozessbezogenen Kompetenzen ist in den behandelten Klassen auf folgende hervorgehobenen Teilkompetenzen zu richten. Dabei steht die **Produktion** besonders im Mittelpunkt:



Prozessbezogene Kompetenzen **Produktion**

Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich ein grundlegendes Spektrum künstlerischer Techniken, Verfahren und Strategien aneignen und dabei Erfahrungen mit verschiedenen Materialien, Medien und Methoden machen
2. gestaltende Handlungsmöglichkeiten und Aktionsformen nutzen und erproben
3. fokussiert und konzentriert produktorientiert arbeiten
4. bei der Suche nach individueller Gestaltung und eigener Lösung Experimentierfreude entwickeln
5. den Prozess des Verwerfens und Überarbeitens als produktives Element bildnerischer Arbeit erfahren und entwickeln Ausdauer in der Verfolgung ihrer Ziele
6. kooperative Arbeitsformen nutzen und erproben
7. durch praktische Auseinandersetzung vielfältige Aspekte kreativer Gestaltungsberufe kennenlernen

Prozessbezogene Kompetenzen **Rezeption**

Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich zunehmend offen und kritisch mit eigenen Wahrnehmungen und Deutungen auseinandersetzen

2. Strategien entwickeln, um ihre Wahrnehmungen zu schärfen, ihre Imagination zu vertiefen und ihre Empfindungen differenziert zu äußern
3. sich sachgerecht und wertschätzend mit einem grundlegenden, angemessenen fachsprachlichen Repertoire zu fremden und eigenen Kunstwerken artikulieren
4. Verbindungen zwischen alten und zeitgenössischen Kunstwerken berühmter Künstlerinnen und Künstler und den eigenen künstlerischen Produkten ziehen
5. Kunstwerke in historischen Zusammenhängen, in Bezug zu gesellschaftlichen Strukturen und in Auseinandersetzung mit anderen Kulturen wahrnehmen, diese einordnen und sie angemessen beurteilen

Prozessbezogene Kompetenzen **Reflexion**

Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich fachspezifische Methoden und Verfahren im Umgang mit Kunstwerken aneignen und diese zum Erkenntnisgewinn nutzen
2. ihre bildnerischen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse beschreiben, diese hinterfragen und bewerten
3. verbale, bildhafte und handelnde Problemlösestrategien entwickeln
4. zunehmend konstruktiv und kontrovers über Kunstwerke und Schaffensprozesse diskutieren

Prozessbezogene Kompetenzen **Präsentation**

Die Schülerinnen und Schüler können

1. unterschiedliche Präsentationsformen nutzen
2. verschiedene Methoden, Medien und Sozialformen einsetzen, um ihre Gestaltungs- und Arbeitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen
3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen
4. sich bei Ausstellungen, künstlerischen Projekten, Wettbewerben oder Kooperationen in und außerhalb der Schule einbringen und mitwirken

2.1. Fachcurriculum – Klasse 10

Die Fachlehrkräfte treffen bezüglich der fachlichen Inhalte selbst eine Auswahl und setzen Schwerpunkte. Aufgabenstellungen können dabei auch mehrere Themengebiete umfassen, bzw. einschließen.

Die Schülerinnen und Schüler der Klasse 10 gewinnen **tieferen Einblick** in formale Gestaltungsmerkmale, Wirkungen, **Beweggründe**, künstlerische **Haltungen**, bestimmte **Absichten** oder **Zielsetzungen** und unterschiedliche **Abhängigkeiten** von ästhetischen Erscheinungen. Sie erlangen Verständnis für die Vielfalt der Gestaltungsmöglichkeiten, Inhalte, Wirkungen und Bedeutungen und bekommen neue Zugänge und Anregungen für die eigene praktische Arbeit.

2.1.1. Fläche

Themengebiete	Kompetenzen und Fähigkeiten	Inhalte	methodische und didaktische Hinweise und Vorschläge
FLÄCHE			
Grafik vielfältige grafische Mittel:	Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schüler freie grafische Ausdrucksmöglichkeiten erproben und eigene Gestaltungsformen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion entwickeln.		
→ Zeichnung, Tusche, etc. Raumdarstellung: Wirklichkeit und Illusion	Verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen.	Illusionistische Darstellung von Körper und Raum auf der Fläche durch Konstruktionszeichnung. 'Organisation von Bildflächen gezielt oder experimentell.	Räumliches Zeichnen über Parallelprojektion; Linearperspektive, bzw. Fluchtpunktperspektive und erweiternd aleatorischer Techniken anwenden: <i>Frottage</i> , <i>Schnurtechnik</i> , ...
→ Druckgrafik Druck und Farbe	Prinzip der Vervielfältigung im Zusammenhang von (Re-)Produktionsprozessen und autonomen künstlerischen Werkprozessen erkennen.	Druckgrafik als erstes Mittel zur Reproduktion. Neue gestalterische Möglichkeiten eröffnen und Einblicke in die Funktion und Bedeutung der Druckgrafik vermitteln.	Bei unterschiedlichen Drucktechniken (Tief-, Hoch-, ...) den Prozess und zeitlichen Aspekt der Erarbeitung erleben, und kommunizieren, v.a. im Vergleich zu digitalen Bildbearbeitungsprozessen (u.a. zeitl. Aspekt).
Malerei Farbe Erscheinung Ausdruck	Die Schülerinnen und Schüler setzen in Gestaltungsprozessen Farbe gezielt ein. In offenen Prozessen erproben und entwickeln sie freie malerische Ausdrucksformen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion. Sie kombinieren dabei verschiedene malerische Mittel.	Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden.	Auseinandersetzung mit gegenständlichen und ungegenständlichen Darstellungen. Über experimentelle Herangehensweise Farbe untersuchen, erproben, erforschen. Mögliche Bildgattungen: Landschaft, Stilleben, Portrait, Abstraktion.
Bild Objekt Sammlung	In einem offenen Prozess werden Materialien und Gegenstände verwendet, bearbeitet oder in neue Beziehungen gesetzt. Über eigene Erfahrung lernen fördert Erfindungsreichtum, Sensibilität und	Die Rolle des Zufalls über verschiedenste Techniken erproben und ausprobieren. Möglichkeiten im bildnerischen oder malerischen Ausdruck erweitern. Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe und auf dieser Grundlage	Freie Verfügung über Material, Technik und bildnerische Mittel zulassen/ermöglichen, dies fördert Selbstständigkeit und lässt ein künstlerisches Verantwortungsbewusstsein entstehen. z.B.: weitere aleatorische Techniken wie <i>Décalcomani</i>

	Einfühlungsvermögen => Werke in neuen Kontexten mit neuen Bedeutungen schaffen.	Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden.	
--	--	--	--

2.1.2. Raum

Themengebiete	Kompetenzen und Fähigkeiten	Inhalte	methodische und didaktische Hinweise und Vorschläge
RAUM (zweidimensional und dreidimensional)			
Plastik	Allgemeine Vorbemerkung: Die Schülerinnen und Schüler - setzen verschiedene Materialien ein - reflektieren deren Wirkung im Hinblick auf Inhalt und Form sowie auf Gegenständlichkeit und Abstraktion - entwickeln ein Bewusstsein für die Qualität plastischer Form		⇒ Diese Kompetenzen werden im Kontext Design, z.B. bei der Entwicklung eines Produktes erlernt als auch im Kontext Architektur.
Volumen	Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, dreidimensionale Werke herzustellen und darüber in die Reflexion zu gehen. Die Schülerinnen und Schüler wissen, wie und unter welchen Prinzipien sie ein Werk erstellen.	→ Im Rahmen einer dreidimensionalen / plastischen Produktion die Materialauswahl und Technikauswahl treffen → Die Material- und Technikauswahl an das Maß des Volumens anpassen → in ein Objekt, ein Volumen oder einen bestehenden Raum hineingehen, um es bzw. ihn in ein Werk zu integrieren, umzugestalten oder umfunktionieren. → ein Werk in Interaktion mit dem Ort, an dem es sich befindet, zu entwerfen	→ verschiedene Techniken: Modellieren, Formen, Schneiden, Zusammenstellungen, Installationen usw. ausprobieren → Projekt von der Idee bis zur Umsetzung und Ausstellung
Design Form und Funktion – → Produktdesign	Im angewandten Gestalten von Gegenständen mit Alltagsbezug Verständnis für Abhängigkeiten und Bedingungen bei dem Entwicklungsprozess eines Produkts erlangen. Werbung und Druckgrafik als	Eigenes Produkt entwerfen 'von der Idee zum Modell': → Planen, skizzieren, dokumentieren, verwirklichen. Dabei auf die Qualität plastischer Form, auf Funktion, Ästhetik, Symbolik, Ökologie und auf Wechselbeziehungen mit der Umwelt achten.	→ Handwerkliche Arbeitsweisen, digitale oder traditionelle Präsentationsformen, Unterrichtsideen: Sammeln von Gegenständen und Objekten, Gestaltung von Massemodellen, plastische Prototypen (z.B. aus Ton, Holz, Pappe); Werbekonzept

	Ausdrucksform der Designer erkennen. Berufsbild des Designers bewusst wahrnehmen lernen.	Umgang mit verschiedenen Materialien.	erstellen und medial umsetzen (z.B. Flyer, Plakat, Film- Clip, Aktion) Impulse: Designklassiker, Kunstobjekte, Kitsch, Anti-Design, Alltagsgegenstände, evtl. Werkbetrachtungen zu Designobjekten, Experten einladen ...
Architektur Form und Funktion – → Ausstellungs-architektur	Einblick in unterschiedliche Bau- und Konstruktionsweisen gewinnen. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene architektonische Ideen und setzen diese um. Sie begreifen Architektur als wesentliches Element gestalteter Umwelt, tradierter Kultur und als historisches Erbe. Die Schülerinnen und Schüler können die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen sowie Baukörper und Raum auf ihre Beziehung hin untersuchen	Architektur unter den Aspekten Gestalt, Funktion, Umgebung und Ästhetik vermitteln und ggf. Abhängigkeiten aufzeigen. → Architektonische Idee entwickeln, in 2D und 3D veranschaulichen anhand verschiedener Bau- und Konstruktionsweisen → architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (z.B. Baukörper, Fassade, Material) → Untersuchung an z.B. Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie	Architektonische Idee und Vision von der Skizze über Grundriss-, Seitenrisszeichnung, Pläne zum dreidimensionalen Modellbau entwickeln mit Bezug zum Umraum (Stadt/ Kulturraum); Architekturbeispiele zeigen, evtl. auch Besichtigung besonderer Architektur in der Region. → Untersuchungsaspekte: Fläche, Raum, Volumen, Material, Oberfläche, Licht → Frage des Standorts: mobil, flexibel, ortsgebunden → Konstruktive Optionen: Skelettbau, Massivbau, Flächenträgerwerk, Modulbau → mögliche Gebäudetypen: Messestand, Ausstellungspavillon, Museum, Ateliergebäude...

2.1.3. Materialbeschaffenheit

Themengebiete	Kompetenzen und Fähigkeiten	Inhalte	methodische und didaktische Hinweise und Vorschläge
MATERIALBESCHAFFENHEIT			
	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen Zugang in Bezug auf die Materialien, die sie verwenden.	→ sich auf die physikalischen Eigenschaften der Materialien und ihren Ausdrucksgehalt in den Werken stützen → auf die Wechselwirkungen zwischen Materialien, Werkzeugen, Handgriffen und Effekten in zweidimensionalen oder dreidimensionalen Übungen achten → die Materialbeschaffenheit der Farbe in zwei- oder dreidimensionalen Werken berücksichtigen → den Einsatz von Licht und seinen Effekten in zweidimensionalen oder dreidimensionalen plastischen Übungen integrieren	→ Experimentieren mit einer Vielzahl von Materialien und Werkzeugen, anschließend Beobachtung und Analyse der erzielten Effekte → fundierte Auswahl von Materialien und Werkzeugen im Rahmen plastischer Arbeiten → Berücksichtigung der Materialbeschaffenheit bei der Arbeit mit Farbe → Arbeit mit Licht an sich und durch seine Wirkung auf verschiedene Materialien: Transparenz, Transluzenz, Opazität, Glanz und Mattheit usw.

2.1.4. Zeit

Themengebiete	Kompetenzen und Fähigkeiten	Inhalte	methodische und didaktische Hinweise und Vorschläge
ZEIT			
Medien	Die Schülerinnen und Schüler können eigene visuelle Medienprodukte konzipieren, entwickeln und realisieren und das Internet bewusst und reflektiert als Informationsmedium nutzen.	Die Schülerinnen und Schüler analysieren und entwickeln Medienprodukte und setzen diese als Gestaltungs- und Kommunikationsmittel ein. Sie gehen mit Bildmedien und Internet reflektiert um	Einsatz von Medien u.a. auch in Kombination mit Teilbereich 'Grafik' Bild- und Textkombination, Typografie,

		(Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte).	Layout, Werbung, künstlerisches Projekt
Aktion	Die Schülerinnen und Schüler können intermediale Aktionsformen reflektiert entwickeln und sich performative und interaktive Kunstformen erschließen	Reflexion und Diskussion zu performativen und interaktiven Kunstformen Die Schülerinnen und Schüler 'erproben und entwickeln eigene Aktionsformen. Sie setzen sich dabei mit intermedialen Gestaltungsformen auseinander.	zum Beispiel Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst

2.1.5. Kunstgeschichte

KUNSTGESCHICHTE -		
Bilder differenziert erschließen: formal, thematisch, motivisch'	Exemplarische Werke werden im Vergleich untersucht, um formale Gestaltungsmerkmale zu erkennen und Beziehung und Wirkung zu erschließen. Werke im Zusammenhang einzelner Epochen erkennen und verstehen lernen. Werke der Bildenden Kunst beschreiben, analysieren, reflektieren, u.a. in Bezug auf die Gegenwart. → Werke wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben. → Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren.	Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern gezielt nutzen (z.B. in Ausstellungen vor Originalen) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)
Zwar sollte der Schwerpunkt auf deutschen und französischen Werken liegen, damit die Schülerinnen und Schüler ihre Kenntnisse über die Kunstgeschichte ihres Landes und des Partnerlandes vertiefen können, doch ist es ebenso wichtig, den Bezugsrahmen auf die Weltkunst auszuweiten, um zur Bildung einer vielfältigen und gegenüber dem Fremden offenen Kultur beizutragen. <u>Schülerinnen und Schüler reflektieren</u> über eigene und kunsthistorische Werke in Form von Referaten, eigenen Stellungnahmen oder gemeinsamen Besprechungen in der Klasse oder in Einzelgesprächen. In dieser Reflexion sollen auch Werke unter einem Thema/Begriff beleuchtet werden. Dies geschieht anhand unterschiedlicher Präsentationsformen, Ausstellungsbesuchen und anderen Exkursionen (vgl. BP 2016 Ethik: Schülerinnen und Schüler „können den Stellenwert ethisch-moralischer Werte und Normen für mediale Darstellungen aus verschiedenen Perspektiven beschreiben und erwägen (zum Beispiel Produktion, Vertrieb, Rezeption)“ - „mediale Darstellungen unter ethisch-moralischen Fragestellungen analysieren und beurteilen (zum Beispiel bezogen auf Meinungsfreiheit, Persönlichkeitsrechte, Privatsphäre, Menschenwürde, Gerechtigkeit, Wahrhaftigkeit)“.		

2.2. Fachcurriculum – Klassen 11 und 12

Die Unterrichtsorganisation verlässt tradierte Wege. Durch offene Aufgabenstellungen, Arbeitsweisen und Unterrichtssituationen werden Schülerinnen und Schüler unterstützt, subjektive Zielsetzungen

anzustreben, divergierende Wege zu gehen und Erfahrungen mit selbständigem Suchen und Finden zu machen. *Die Bildende Kunst vermittelt den Schülerinnen und Schülern anschlussfähiges Wissen, ermöglicht transferierbares, gestalterisches Können sowie selbst-, sozial- und wertebewusste Haltungen gegenüber ästhetischen, gesellschaftlichen und ethischen Grundfragen.*

Ab der 11. Klasse steht die eigenständige künstlerische Arbeit im Mittelpunkt. In der Praxis entwickeln die Schülerinnen und Schüler eine **individuelle künstlerische Position zu einem vorgegebenen Thema**. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich intensiv mit Kunstgeschichte sowie kunsttheoretischen Fragestellungen auseinander. **Eine Auswahl von Kunstwerken (Kunsthistorischer Überblick) mit Bezug zum Thema wird von der Lehrkraft ausgewählt und vorgegeben.**

Theorie und Praxis:

Die Schülerinnen sind gefordert, sich in beiden Gebieten auf die geforderten Unterrichtsgegenstände einzulassen und Vorgehensweisen für deren Bearbeitung zu entwickeln. Die eigene praktische Arbeit und die gedankliche Durchdringung von künstlerischen Werken und Bildmedien und der gestalteten Umwelt werden als Einheit gesehen. *Die Schülerinnen und Schüler rezipieren Bilder umfassend, auch im Original. Sie erleben, analysieren, strukturieren, interpretieren und reflektieren Bilder und setzen diese in Wechselbeziehung zum eigenen Tun.* Die Anwendung von verschiedenen Methoden führt zu einem komplexeren Verständnis von Werken. Die Verknüpfung von theoretischem Wissen und praktischer Umsetzung ermöglicht es den Schüler*innen, sich mit Kunst auf einem hohen Niveau auseinanderzusetzen – sei es für weiterführende Studiengänge im Bereich Kunst, Design, Architektur... oder als reflektierte Betrachter*innen zeitgenössischer Kunst und Kultur.

2.2.1. Eigene künstlerische Arbeit (Praxis)

EIGENE KÜNSTLERISCHE ARBEIT (PRAXIS) zu einem vorgegebenen Thema – Beispiel „Mensch und Raum“		
<i>Die Schülerinnen und Schüler erproben in offenen Prozessen grafische, malerische, plastische, digitale, performative Ausdrucksformen im gegenständlichen und ungegenständlichen Bereich, zwischen Konkretion und Abstraktion. Sie entdecken und lernen jeweils unterschiedliche Möglichkeiten und nutzen diese bewusst zur eigenen Gestaltung. Die Schülerinnen und Schüler erzielen absichtsvoll Wirkung, Ausdruck und Bedeutung und erreichen eine angemessene Komplexität und Prägnanz in der Gestaltung.</i>		
Kompetenzen und Fähigkeiten: → Schülerinnen und Schüler entwickeln ein persönliches Konzept (zum vorgegebenen Thema) und setzen es technisch sowie inhaltlich eigenständig um. → Sie reflektieren ihre gestalterischen Entscheidungen kritisch und begründen ihre künstlerischen Ansätze. → Sie experimentieren mit unterschiedlichen Materialien, Techniken, Medien... und setzen innovative Gestaltungsmethoden ein. → Sie erarbeiten eine kohärente Präsentation ihrer Arbeiten und reflektieren ihre Entwicklung über das Schuljahr hinweg.	Inhaltliche Schwerpunkte: → individuelle Künstlerische Interpretation des Themas (realistisch, abstrakt, gegenständlich, konzeptuell...) → Entwicklung einer eigenständigen künstlerischen Fragestellung → Experimentieren mit Materialien, Techniken und Ausdrucksformen → Reflexion und Dokumentation des Arbeitsprozesses (Portfolio) → Präsentationsstrategien für die praktische Prüfung	methodische und didaktische Hinweise und Vorschläge: → Freie Verfügung über Material, Technik und bildnerische Mittel ermöglichen, dies fördert Selbstständigkeit und lässt ein künstlerisches Verantwortungsbewusstsein entstehen. Lehrkraft steht offen, begleitend, beratend, unterstützend zu Seite.

2.2.2. Kunstgeschichte (Theorie)

KUNSTGESCHICHTE (THEORIE)		
Kunsthistorischer Überblick (angelehnt an das vorgegebene Thema): • Klassische Epochen der Kunstgeschichte: Antike, Mittelalter, Renaissance, Barock, Klassizismus • Moderne Kunstströmungen: u.a. Impressionismus, Expressionismus, Kubismus, Surrealismus • 20. und 21. Jahrhundert: u.a. Abstrakte Kunst, Pop Art, Minimalismus, Konzeptkunst, digitale Kunst • Kunst als Spiegel der Gesellschaft: u.a. Politische Kunst, feministische Kunst, ökologische Kunst Comme dans le cadre de la classe de seconde, si l'étude d'oeuvres allemandes et françaises est à privilégier, afin de permettre aux élèves d'ancrer leurs connaissances concernant l'histoire de l'art de leur pays et de celle du partenaire, il est également important d'ouvrir le champ des références étudiées à l'art mondial, dans le but de contribuer à la construction d'une culture diverse et pleinement ouverte sur l'altérité. <i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> - Bilder umfassend wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert und differenziert beschreiben - Bilder verbal und nonverbal analysieren, vergleichen und kommentieren - Bilder differenziert erschließen (formal, thematisch, motivisch und auf ihre Funktion hin) - Bilder charakterisieren, interpretieren und beurteilen - Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen (die Verknüpfung der reflektierenden Wahrnehmung mit dem produktiven Schaffensprozess) erkennen, reflektieren und weiterentwickeln - Bezüge zu historischen, kunsthistorischen und soziokulturellen Bedingungen erkennen und untersuchen - Methoden und Inhalte der Bezugswissenschaft Kunstgeschichte kennenlernen - Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ) - Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Bildern reflektiert nutzen - auf die Betrachterin bzw. den Betrachter bezogene Bedingungen und Tendenzen der aktuellen Kunst reflektieren		
Kompetenzen und Fähigkeiten: Schülerinnen und Schüler analysieren Kunstwerke präzise und setzen sie in kunsthistorische Zusammenhänge. → Sie entwickeln eine eigene kunstkritische Argumentation und nutzen Fachbegriffe sicher. → Sie vergleichen unterschiedliche Kunstrichtungen und setzen sich mit deren Wirkung auseinander. → Sie analysieren, wie Künstlerinnen und Künstler das Thema historisch und zeitgenössisch interpretiert haben (Portfolio) → Sie reflektieren das Thema in ihren eigenen praktischen Arbeiten.	Inhaltliche Schwerpunkte: → Methoden der Kunstanalyse → Vergleich von Kunstwerken verschiedener Epochen → Interpretation von Werken im gesellschaftlichen und politischen Kontext → Reflexion über die Funktion von Kunst (z.B. Kunst als Medium der Kritik, Identitätsfindung)	methodische und didaktische Hinweise und Vorschläge: → Theorie-Praxis-Verzahnung: Kunstgeschichtliche Reflexionen fließen in die künstlerischen Arbeiten ein → Anregungen zu „passenden“ Museumsbesuche: Vgl. der Projekte mit klassischen, zeitgenössischen... Kunstpositionen

3. Operatoren

Operatoren	Beschreibung
analysieren	Materialien oder Sachverhalte systematisch und gezielt untersuchen und auswerten
anwenden	eine bestimmte Technik, ein Material, ein Wissen oder ein Bildkonzept verwenden
sich auseinander-setzen	sich mit einem Bild, einem Bildkonzept, einer Technik, einem Prozess oder Zusammenhang und dessen Wirkungen gezielt beschäftigen
begreifen	ein Bild, ein Bildkonzept, Teile eines Bildes, eine Technik, einen Prozess oder einen Zusammenhang erfassen, nachvollziehen und verstehen
benennen	einen Sachverhalt oder Bezeichnungen begrifflich anführen oder Informationen aus vorgegebenem Material entnehmen
beschreiben	ein Bild, ein Bildkonzept, eine Technik oder einen Prozess zusammenhängend und schlüssig in eigenen Worten oder in anderer Form wiedergeben
beurteilen	ein durch Fakten gestütztes selbstständiges Urteil zu einem Sachverhalt, zum Beispiel zu einem Prozess oder einem Bild, formulieren, wobei die Kriterien und die wesentlichen Gründe für die Beurteilung offengelegt werden
charakterisieren	ein Bild, ein Bildkonzept, eine Technik, einen Prozess oder einen Zusammenhang in ihren spezifischen Eigenheiten kriterienorientiert beschreiben und strukturiert darstellen
darstellen	ein Bild, ein Bildkonzept, einen Zusammenhang, eine Methode strukturiert und objektiv wiedergeben
differenzieren	Bilder, Bildkonzepte, Techniken, Prozesse und Zusammenhänge vergleichen und unterscheiden
dokumentieren	Prozesse, Techniken, Ergebnisse oder Bilder knapp und ohne Auswertung darstellen
einsetzen	eine Technik, ein Material, ein Wissen oder ein Bildkonzept zielgerecht verwenden
entwerfen	eine bildnerische Idee zielgerichtet entwickeln
entwickeln	eine bildnerische Idee oder ein gestalterisches Konzept erarbeiten und darstellen

erfahren	ein Bild, ein Bildkonzept, einen Zusammenhang betrachten, erkennen und erfassen
erkennen	in einem intuitiven und/oder kognitiven Prozess ein Bild, ein Bildkonzept, Teile eines Bildes, einen Bildinhalt, eine Absicht, eine Technik, einen Prozess oder einen Zusammenhang wahrnehmen, verstehen und einordnen
erleben	ein Bild, ein Bildkonzept, einen Bildinhalt, eine Absicht, einen Zusammenhang, eine Technik oder einen Prozess mit den Sinnen empfinden und erfassen
erproben	verschiedene Materialien, Techniken, Prozesse, Wirkungen und Möglichkeiten prüfen und anwenden
erschließen	ein Bild, ein Bildkonzept oder einen Zusammenhang darstellen, durchdringen, belegen und einordnen
erstellen	Bilder, Modelle, Objekte, Konzepte, Wirkungen anfertigen, herstellen
gestalten	eine Gestaltungsidee umsetzen und bildnerisches Ausdrucksrepertoire einsetzen
improvisieren	Aufgabenstellungen direkt und ohne Vorplanung bearbeiten sowie eigene Gestaltungsideen prozess- und/oder produktorientiert entwickeln und umsetzen
in Beziehung setzen	zwei oder mehrere Bilder, Bildkonzepte und Prozesse gegenüberstellen und auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede prüfen
interpretieren	etwas inhaltlich erklären, erläutern und deuten
kennenlernen	Informationen und Erfahrungen über Bilder und bildnerische Mittel erlangen
kommentieren	einen Sachverhalt von einem bestimmten Standpunkt aus erläutern, auslegen, begründen oder dazu Anmerkungen machen
konzipieren	Bilder, Bildkonzepte, Prozesse planen, entwerfen, entwickeln
mitteilen	andere über ein Bild, ein Bildkonzept, einen Zusammenhang, eine Methode, eine Technik oder eine Idee informieren
nutzen	eine bestimmte Technik, ein Material, ein Wissen oder ein Bildkonzept gebrauchen
planen	eine bildnerische Idee oder ein gestalterisches Konzept disponieren, entwerfen und konzipieren

präsentieren	ein Bild, ein Bildkonzept, einen Zusammenhang, eine Methode vorführen, vorzeigen, ausstellen
realisieren	ein Bild, ein Bildkonzept, eine Idee verwirklichen
reflektieren	Bilder, Bildkonzepte, Techniken, Prozesse und Zusammenhänge prüfend und vergleichend betrachten, überdenken
rezipieren	bildnerische Vorgaben und Inhalte bewusst aufnehmen und individuell wiedergeben
umsetzen	eine Idee, ein Vorhaben in Bilder, Modelle, Objekte, Handlungen überführen
unterscheiden	zwei oder mehrere Bilder sowie Bildkonzepte und Prozesse zueinander in Beziehung setzen und voneinander abgrenzen
untersuchen	Bilder, Bildkonzepte, Techniken, Prozesse und Zusammenhänge erforschen, prüfen
verändern	ein Bild in seiner Art oder Beschaffenheit umgestalten, überarbeiten, abwandeln, weiterentwickeln
verfremden	ein Bild, ein Bildkonzept, Teile eines Bildes, eine Technik, einen Prozess oder einen Zusammenhang so verändern, so manipulieren, dass etwas Neues aus dem Bekannten entsteht
vergleichen	zwei oder mehrere Bilder sowie Bildkonzepte und Prozesse gegenüberstellen, auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede prüfen und ein Ergebnis formulieren
wahrnehmen	ein Bild, ein Bildkonzept oder einen Zusammenhang betrachten, erkennen, mit den Sinnen fühlen, empfinden oder erfassen
weiterverarbeiten	ein Bild, ein Bildkonzept, Teile eines Bildes, eine Technik, einen Prozess oder einen Zusammenhang weiterführen