

Vorwort zum Fachcurriculum WPU „Von der Idee zum Produkt“

Unser Fachcurriculum wird fortlaufend überarbeitet und aktualisiert

Der Wahlpflichtunterricht "Von der Idee zum Produkt" fördert die kreative, praktische und individuelle Auseinandersetzung mit künstlerischen, textilen und technischen Prozessen. Im Mittelpunkt steht ein projektorientierter Ansatz, der den Schülerinnen und Schülern Raum gibt, eigene Ideen zu entwickeln, handwerklich umzusetzen und als Produkt zu präsentieren. Die Fachbereiche Kunst, Textillehre und Technik verschmelzen dabei zu einem interdisziplinären Lernfeld.

Ziel ist es, neben handwerklichen und gestalterischen Kompetenzen auch Wahrnehmung, Reflexion, Medienkompetenz und Kontextwissen zu fördern. Dabei orientieren sich die Inhalte am Fach Kunst (gemäß Fachanforderungen SH) und werden durch textile und technische Schwerpunkte erweitert. Die Bereiche "Malerei", "Zeichnung", "Plastisches Gestalten", "Grafik/Druck", "Objekt/Design", "Digitale Medien" sowie "Fotografie" werden in den Jahrgängen 7–10 systematisch berücksichtigt. Zudem sollen performative Elemente – wie Präsentation, Bewegung, Darstellung oder szenisches Spiel – als kreative Ausdrucksformen verstärkt einbezogen werden.

Zur Förderung der ästhetischen Bildung gehören außerdem Museumsbesuche, Künstleranalysen sowie die Auseinandersetzung mit historischen und zeitgenössischen Gestaltungsprozessen. Die Schülerinnen und Schüler erwerben dabei Kompetenzen in den Bereichen der Bildwahrnehmung, Bildgestaltung, Bildreflexion, Mediengestaltung, technisches und textiles Arbeiten sowie performative Darstellung.

Die Leistungsüberprüfung erfolgt in vielfältiger Form:

- Prozessbewertung (z. B. Ideenentwicklung, Skizzen, Arbeitsverhalten)
- Produktbewertung (z. B. technische Umsetzung, Kreativität, gestalterische Qualität)
- Anwendung von Gestaltungskriterien (z. B. Komposition, Farbkontraste, Funktion)
- Präsentationen, Referate
- Tests zu Künstlerinnen und Künstlern, Techniken oder Fachsprache

Der WPU wird ganzjährig mit jeweils drei Wochenstunden à 60 Minuten in den Klassenstufen 7,8, 9 und 10 unterrichtet.

Schulinternes Fachcurriculum WPU „Von der Idee zum Produkt“					Stand: 08/2025
Jahrgangsstufe 7 ca. 110 Stunden (60 Minuten)					
Arbeitsfeld	Unterricht/Inhalte	Methoden/Aufgaben	Fachsprache	Differenzierung	Leistungsüberprüfung
Malerei	Picasso – Porträts Farbauftrag, Abstraktion Magritte – Was sieht mein Auge (Malerei/Collage)	Elemente aus Werken Picassos zu einem Porträt zusammensetzen, Zeichnung und Malerei mit Acrylfarbe Malerei und Collagetechnik Demonstration/Tutorial	Farbkontrast, Pinselfunde, Abstraktion Collage	Kleinere Formate, Farbwahl reduzieren	Prozessdokumentation Werk Künstlerquiz
Zeichnung	Comic Bleistiftzeichnung Einlinienzeichnung	Comic zeichnen, Seifenblasenzeichnung, Bleistiftzeichnung mit Grundformen (Kugel, Zylinder, Quader) Demonstration/Tutorial	Kontur, Linie, Punkt, Schattierung, Perspektive, Kontrast	Vereinfachte Motive, reduzierte Techniken	Skizzen Werk
Grafik / Druck	Monotypie Hochdruck Materialdruck	Papier bedrucken Druckplatten herstellen, Stempel herstellen (Monogramme) Experimentieren mit verschiedenen Materialien	Begriffe zum Druckverfahren, verschiedene Druckverfahren	Druckfläche anpassen, verschiedene Formate, Komplexität des Motivs	Druckprodukte Prozessbewertung Test Fachbegriffe

Plastisches Gestalten	Gipsfiguren (Sportler), Mischtiere aus Modelliermasse/Ton 3D – Wassertiere (Tapete) Gefäße aus Ton	Modellieren, Unterschied 2D/3D, Oberflächen strukturieren Basics Aufbau- und Ansetztechnik Ton/Modelliermasse Demonstration/Tutorial Übungsphasen	Poren, Gipsbinde Volumen, Oberfläche, Form	Größe und Komplexität variieren Partnerarbeit	Skizze Dokumentation des Gestaltungsprozesses Werk Präsentation
Digitale Medien	Phoneframing einfache digitale Collagen animierte Zeichnungen	Handyfotos arrangieren, digitale Bildbearbeitung Zeichnung, GIFS	Frame, Pixel, digitale Gestaltung GIF	Technische Unterstützung, Themenwahl Komplexität der Zeichnungen	Digitale Bilder Präsentation Skizze
Design / Objekt	Flaschenwesen Monster aus Verpackungsmüll Verpackungsdesign für ein erfundenes Produkt	Skizze -> Modellentwicklung -> plastische Gestaltung Recyclingmaterial gestalten, Objektbau	Form, Funktion, Upcycling, Designprozess	Materialwahl freie Produktwahl, Formatwahl, Designkomplexität	(fotografische) Dokumentation des Gestaltungsprozesses Werk
Fotografie	Unsere Schule an einem anderen Ort	Fotografie Schule Collage, fotografische Einbettung in Umwelt			
Performance	Kleine gemeinschaftliche Präsentationen zu ausgewählten	Theater - Begrifflichkeiten	Begriffe aus dem Theater, Ausdruck, Rolle, Präsentation	Gruppenarbeit, Rollenwahl	Präsentation, Reflexion Test Begriffe

	Themen (z.B. Wir sind eine Maschine)	Präsentation vor der Gruppe, kurze Performances mit eigener Arbeit,			
Technik	Mechanische Grundprinzipien einfache technische Modelle	Bau einfacher mechanischer Modelle	Mechanik, Hebel, Bewegungsablauf	Modellgröße variabel	Modellbau, Funktionsprüfung
Textillehre	Grundtechniken: Knoten, Weben, einfache Muster	Flechten, Knoten, Stoffgestaltung mit einfachen Mustern	Textur, Struktur, Muster	Materialwahl, Format	Textiles Produkt, Prozessdokumentation

Jahrgangsstufe 8
ca. 110 Stunden (60 Minuten)

Arbeitsfeld	Unterricht/Inhalte	Methoden/Aufgaben	Fachsprache	Differenzierung	Leistungsüberprüfung
Malerei	Dali - Surreale Bildwelten (Zeichnung + Malerei) Makro-Art	Surrealistische Bildgestaltung mit Fineliner, Aquarell, Acryl oder Deckfarben	Surrealismus, Bildraum, Traumdarstellung Raumschaffende Mittel	Materialwahl, Format	Bild, Skizzen, Bildanalyse, Test Surrealismus
Zeichnung	Symbiose Zentangle Lautmalerei (Comicschrift), Graffiti	Skizzieren, Fineliner, Muster und Kontraste Schlagworte, Gestaltung von Schriften, Wirkung von Schrift und Farbe	Kontur, Volumen, Punkttechnik Schriftart	Vereinfachte Motive, reduzierte Techniken Wortlänge, Komplexität	Objekt, Zeichnung Gestaltung
Grafik / Druck	Papier marmorieren, Druckverfahren, Mixed- Media	Marmorieren, digitale Collage mit Software	Marmorierung, digitale Collage	Technikvereinfachung, Themenwahl	Druckergebnisse (digitales) Werk
Plastisches Gestalten	Masken aus Pappmaché, Gefräßige Monster aus Modelliermasse/Ton	Modellieren, Oberflächenstrukturierung	Volumen, Oberfläche, Form	Größe und Komplexität variabel	Dokumentation des Gestaltungsprozesses, fertiges Werk
Digitale Medien	GIF-Erstellung, Stop-Motion- Film	Erstellung von GIFs, Stop-Motion-Film mit Smartphone oder Kamera	Frame, Animation, Stop- Motion	Technisches Niveau variabel	Fertiges Medienprodukt

	Stencil-Art	Tonwerte, Graffiti			Werk
Design / Objekt	Recycling-Design, funktionale Alltagsobjekte (Sitzgelegenheiten)	Modellieren, Materialauswahl, Funktionstests	Design, Funktion, Nachhaltigkeit	Materialwahl variabel	Fertiges Produkt
Performance	Theaterprojekte, Gruppenpräsentationen	Szenisches Spiel, Improvisation, Rollenentwicklung	Szene, Rolle, Improvisation	Rollenwahl, Aufgabenvielfalt	Präsentation, Reflexion
Fotografie	Miniaturlfiguren	Miniaturlfiguren in Szene setzen			
Architektur	Collage Frank Kunert – Konstruktionsfehler Tape Art	Bauwerke/Häuser in Landschaften einbetten Einen Konstruktionsfehler in ein Werk/Objekt hineingestalten Objekt in der Tape Art gestalten			Werk
Technik	Mechanische Modelle, einfache Elektrotechnik	Bau von Modellen, einfache Schaltungen	Mechanik, Elektrotechnik, Schaltung	Komplexität variabel	Modelle
Textillehre	Komplexere textile Techniken: Weben, Färben, Drucktechniken/Marmorieren auf Stoff	Weben mit Webrahmen, Färben, Stoffdruck	Textur, Struktur, Färbetechnik	Material- und Technikwahl variabel	Fertiges Textilprodukt

Jahrgangsstufe 9/10

ca. 110 Stunden (60 Minuten)

Arbeitsfeld	Unterricht/Inhalte	Methoden/Aufgaben	Fachsprache	Differenzierung	Leistungsüberprüfung
Malerei	Van Gogh – Verfremdung eines Gemäldes Gabriele Münter – Bildausschnitt weiter malen Wellpappe - Porträts	Bild verfremden, Bildausschnitt weiterzeichnen	Malweise, Pinselduktus, Farbkonzept	Wahl von Vorlage, Technik, Format	Gegenüberstellung Original / Eigenarbeit
Zeichnung	Mix-Max (z.B. Häuser, Maschinen) Perspektive (Hochhäuser), Op Art, Einlinienzeichnung (Picasso)	Weiterzeichnen Perspektivisches Zeichnen, optische Täuschungen Zeichnen und plastisches Gestalten mit Draht	Perspektive, Fluchtpunkt, Linie	Komplexität der Motive variabel	Zeichnung, Prozessbewertung
Grafik / Druck	Druckverfahren, Mixed-Media Collage	Wdh. verschiedene Drucktechniken, Tiefdruck Verschiedene Techniken (Rollage ...)	Druckverfahren, Rollage, D�calcomanie	Wahl der Technik Umfang	Test Druckverfahren und Begrifflichkeiten Druckprodukte Werke

	Décalcomanie (z.B. orientalische Stadt)				
Plastisches Gestalten	Messerschmidt - Fratzen aus Ton Plastik (Draht- Porträt),	Ton modellieren, Draht gestalten, Collage mit Wellpappe	Volumen, Struktur, Oberfläche	Materialwahl variabel	Fertiges Objekt
Digitale Medien/Fotografie	Lightpainting	Digitale Bildbearbeitung, Animationssoftware, Daumenkino selbst gestalten	Animation, Frame, Digitalisierung	Software- Kompetenz variabel	Fertige Medienprodukte
Design / Objekt	Mix-Max Maschinen, bestickte Fotografien	Maschinen aus Alltagsmaterialien bauen, Fotos besticken	Design, Funktion, Materialkunde	Materialwahl und Komplexität variabel	Fertiges Produkt
Performance	Präsentationen der Projekte, szenisches Spiel, Täuschungsbild mit Personen	Gruppenpräsentationen, Performance mit Licht, szenisches Spiel Optische Täuschungen mit Personen erzielen (Größenunterschiede), fotografisch festhalten	Ausdruck, Rolle, Licht, Szene	Gruppen- und Einzelarbeit möglich Ideenbörse	Präsentation, Reflexion
Technik/Architektur	Mechanische Konstruktionen, einfache Elektrotechnik Der höchste Turm	Bau und Analyse mechanischer Modelle, einfache Schaltungen Gruppenarbeit: Bau von Türmen mit DIN A4 Papier	Mechanik, Elektrotechnik, Schaltung	Komplexität variabel	Fertige Modelle

Textillehre	Bestickte Fotografien, komplexe textile Techniken	Sticken auf Fotografien, Weben, komplexere Stoffgestaltung	Textur, Struktur, Sticktechnik	Technik und Motivwahl variabel	Fertiges Textilprodukt
--------------------	--	--	-----------------------------------	--------------------------------------	------------------------