



LEHRPLAN für das schulautonome Fach NETZWERK KUNST

LEHR- UND BILDUNGSaufTRAG

Der neu geschaffene Gegenstand soll neue Zugänge zu aktuellen aber auch traditionellen Gestaltungsformen der bildenden und darstellenden Kunst erschließen.

Erziehungs- und Bildungsauftrag ist es, die Sozial- und Ich-Kompetenz sowie die ästhetische Gestaltungskompetenz aller SchülerInnen so auszubilden, dass sie sich kreative Möglichkeiten erschließen können, um innerhalb ihrer schöpferischen Tätigkeiten Selbstbestimmung, kulturelle Identität, aber auch neue Wertvorstellungen und Handlungsfähigkeiten generieren zu können.

ANFORDERUNGSBEREICHE an die SchülerInnen

Die SchülerInnen sollen.....

- Kenntnisse von spartenübergreifenden Techniken (bildnerische, digitale, körperbezogene, audiovisuelle, musikalische, sprachliche, darstellende) und die damit verbundenen Gestaltungsmittel, Formen und Strukturen erwerben, beschreiben und bewerten können
- transmediale Vorgänge beschreiben und bewerten können
- Kreativität als etwas erleben, das dem Menschen eigen ist, in ihm angelegt ist und darauf wartet, freigelegt, entwickelt und gefördert zu werden.
- umfassende kreative Fähigkeiten als Schlüsselqualifikation sowohl für die Persönlichkeitsentwicklung als auch im sozialen, kulturellen, künstlerischen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Zusammenhang kennenlernen
- Kenntnisse von künstlerischen Konzepten, aber auch von Wurzeln zeitgenössischer Ausdrucksformen erwerben
- die Fähigkeit erlangen, ihr fachliches und darstellerisches Können bei performativen und installativen Prozessen anzuwenden sowie bei Interventionen im Raum und bei transmedialen Konzepten einzusetzen
- ausgehend von der Analyse über die Beschreibung zur künstlerischen Ausführung gelangen
- Fähigkeiten bei der für Präsentationen benötigten Organisationsprozesse erwerben
- künstlerische Konzepte als Möglichkeiten erkennen, kulturelle, gesellschaftliche, historische und sozioökonomische Phänomene abzubilden, zu reflektieren und zu beurteilen
- das individuelle und gemeinsame Arbeiten an einem Projekt als Prozess erleben, in dem Imperfektes, Fehler und Scheitern sein dürfen bzw. als wichtige Lernmöglichkeiten angesehen werden

BEITRÄGE ZU DEN BILDUNGSBEREICHEN

a) Sprache und Kommunikation

Kunst in all ihren Facetten ist eine besondere Form von Sprache und Kommunikation. Sie verbindet über Sprachgrenzen hinweg und erleichtert das Verstehen anderer Kulturen. Die vielfältige Auseinandersetzung mit künstlerischen Prozessen erweitert die Möglichkeiten der Kommunikation und verbessert deren Qualität. Die typenbildenden Disziplinen des autonomen Faches fördern insbesondere folgende sprachliche und kommunikative Prozesse: sich selbst als Handelnde in kommunikativen Prozessen wahrzunehmen; interdisziplinäres und prozessorientiertes Arbeiten als Ausdruck von Kommunikation zu erfahren; Reflektieren über die Wirkung von Sprache und Kommunikation im künstlerischen Kontext; Kompetenzen in verschiedenen Bereichen wie Inszenierung, Dramaturgie, Präsentation, Performance und Aufführung entwickeln.

b) Mensch und Gesellschaft

Künstlerisches Schaffen ist stets Ausdruck des Individuums, insofern geht es um das Kennenlernen und Erörtern kreativer Problemlösungsstrategien im Hinblick auf kognitive, affektive und soziale Weiterentwicklungen des Individuums und in Folge des Kollektivs.

Kunst ist realitätsabbildend, gleichzeitig aber auch realitätsschaffend. Die Frage, inwieweit künstlerischer Ausdruck zu einem Erörtern der Wirkweisen individuellen und kollektiven Gestaltens der Welt führen kann, steht im Mittelpunkt des Unterrichtsfaches. Schülerinnen und Schüler sollten in diesem Sinne angeregt werden, gesellschaftliche Entwicklungen mithilfe von Kreativität abzubilden und zu reflektieren.

Darüber hinaus sollte die Rolle, die Kunst im Selbst- und Fremdverständnis einer Gesellschaft spielt, erörtert werden, indem kulturgeschichtliche Aspekte im Zusammenhang mit Werten und Traditionen von Menschen und Gruppen zum Thema gemacht werden.

c) Natur und Technik

Das Fach Netzwerk Kunst schafft insbesondere durch Auseinandersetzung mit der eigenen Wahrnehmung unter Einbindung moderner Medien, bzw. digitaler Techniken, einen Konnex zu natürlichen, technischen und virtuellen Aspekten im täglichen Leben sowie im künstlerischen Kontext.

d) Kreativität und Gestaltung

Das Fach Netzwerk Kunst soll jungen Menschen jene Plattform bieten, um unterschiedliche Kreativitäts- und Gestaltungsstrategien kennenzulernen und weiterzudenken, um sowohl Antworten auf Fragen der eigenen Identität als auch auf gesellschaftliche Herausforderungen zu finden. Durch das Kennenlernen diverser Techniken und Gestaltungsmittel sollen Impulse für eigene Bildlösungen grundgelegt werden.

e) Gesundheit und Bewegung

Die Schülerinnen und Schülern sollen die Bedeutung der Wahrnehmungs- und Reflexionskompetenz im Hinblick auf Gesundheitsbewusstsein erkennen und erfahren. In den einzelnen Disziplinen wird eine reflektierte Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper gefordert und somit ein Bewusstsein geschaffen,

das sowohl physische als auch mentale Aspekte einbezieht. Kunst fordert eine intensive Beschäftigung mit dem eigenen Körper und den unterschiedlichsten Formen von Bewegung.

KOMPETENZBEREICHE

Künstlerische Kompetenz / Darstellungs- und Gestaltungskompetenzen

- Entwickeln differenzierter Wahrnehmungs-, Ausdrucks- und Handlungsfähigkeiten
- das individuelle aber auch kollektive Entwickeln und Umsetzen von Ideen und Konzepten in konkreten Arbeiten und Projekten
- Beherrschen und differenzierte Einsetzen diverser Techniken und Herstellungstechnologien
- Kompetenz künstlerische und gestalterische Arbeiten/Werke/Stücke zu dokumentieren und zu präsentieren.

Theoretische und reflektive Kompetenzen

- Befähigung zur kritischen Reflexion künstlerischer und gestalterischer Arbeit im zeitgenössischen Kontext
- die eigene Arbeit innerhalb eines gesellschaftlichen / transmedialen Kontextes zu verstehen
- die Zusammenhänge von Kunst, Kultur und Gesellschaft verstehen

Persönlichkeitsbildende Kompetenzen / Selbstkompetenz / Soziale Kompetenz

- Freude am Experimentieren und das Gefühl für Ästhetik intensivieren
- Eigenverantwortung bei Planung und Ausführung steigern
- in der Gruppe kommunizieren und kooperieren

DIDAKTISCHE GRUNDSÄTZE

- Themen, Methoden und Übungen werden entsprechend den Bedürfnissen bestimmter Gruppen und Situationen und nach Schwierigkeitsgrad ausgewählt
- Projektabläufe (Planung, Gestaltung und Promotion) sollen erfahrbar gemacht werden
- eigenverantwortliches, selbsttätiges und exploratives Lernen wird durch konkrete Zielsetzung gefördert und findet in projektorientiertem, im Bedarf geblocktem, Unterricht statt
- auf unterschiedliche Begabungen und Motivationen der SchülerInnen wird eingegangen
- Reflexion und Transfer auf Lebenserfahrung der SchülerInnen soll stattfinden
- Qualität durch alljährliche Veranstaltungen an der Schule sichern (Werkschau des Erarbeiteten)
- LehrerInnenkooperation durch regelmäßige Besprechung ist Voraussetzung für gutes Arbeiten
- eine fächerübergreifende bzw. fächerverbindende Unterrichtsform ist anzustreben
- Teamarbeit und Arbeitsteilung werden als grundlegende Arbeitshaltung und zur Erweiterung sozialer Kompetenzen praktiziert
- als integraler Bestandteil des Unterrichts sollen Begegnungen mit Kulturveranstaltungen (Workshops, Filmvorführungen, Performances etc.) angestrebt werden
- das Kennenlernen von künstlerischen Berufsbildern ist anzustreben
- im Wintersemester steht das jeweilige Behandeln der Grundlagen im Fokus, was dann im Sommersemester in einer Performance (Theateraufführung, Installation, Musikevent etc.) praktisch weitergeführt wird
- in jedem Schuljahr dient ein Thema als Impuls für das gemeinsame, sprich interdisziplinäre, Arbeiten

5. Klasse | 1. Semester | Kompetenzmodul I

Lernfeld Kunst

- verschiedene Bildanlässe, Bildgattungen und Bildtypen und ihre Funktion im Zusammenhang verstehen
- von konkreten Bildern ausgehend eigene Gestaltungsmöglichkeiten im Bereich der Grafik und Malerei finden
- Alternativen und Varianten im Bereich Collage und Fotografie kennenlernen

Lernfeld Digitale Medien

- Techniken der digitalen Bildbearbeitung verstehen und anwenden können
- Die Möglichkeit der Manipulation von Bildern verstehen, erörtern und reflektieren
- Grundlagen für Layout und Design kennenlernen und anwenden

Lernfeld Körper und Ausdruck

- Einblicke in historische Entwicklungen des Tanzes gewinnen
- Neugierde für Tanz und den eigenen Körper wecken
- Körperbewusstsein durch gezielte Übungen zur Körperwahrnehmung fördern
- motorische Möglichkeiten und Grenzen ausloten
- unterschiedliche Tanzstile in Grobform kennenlernen

Lernfeld Musik

- Zusammenhänge von Musik und Bild kennenlernen und verstehen
- Kompositionskonzepte kennenlernen und umsetzen
- mit Stimme und Instrumenten experimentieren
- Einblicke in stimmtechnische Grundlagen gewinnen und bewusst anwenden
- harmonische, melodische und rhythmische Grundstrukturen erfassen und umsetzen
- den Umgang mit und den differenzierten Einsatz der eigenen Stimme erproben

- Methoden des Einsatzes von Stimme kennenlernen und erproben
- Grundlagen der Sprechtechnik (Vokalisation, Artikulation, Betonung) vorgestellt bekommen und anwenden

5. Klasse | 2. Semester | Kompetenzmodul I

Lernfeld Organisation

- Verlässlichkeit und Verantwortung für das eigene künstlerische Schaffen übernehmen können
- Selbstorganisation inkl. Zeitmanagement erleben und optimieren
- in der Gruppe Arbeitsprozesse planen und durchführen
- eigenverantwortliches Arbeiten als Chance erleben
- sich als Teil des performativen Prozesses erfahren
- Raum für vertiefenden Austausch nutzen

Lernfeld Dokumentation

- Arbeitsprozesse konzipieren
- für die jeweilige Performanz geeignete Präsentationsplattformen finden und planen
- Denk- und Gestaltungskonzepte dokumentieren

Lernfeld interdisziplinäres Arbeiten

- Anregungen aus verschiedenen Fachbereichen aufnehmen und Bilder im inter- und transdisziplinären Kontext gestalten
- prozessorientiertes Arbeiten kennenlernen
- mit Bildern Assoziationsketten erzeugen
- eine Inszenierung von Bildern in unterschiedlichen Kontexten einsetzen
- gemeinsame Ergebnisse künstlerischer Auseinandersetzung präsentieren

6. Klasse | 1. Semester | Kompetenzmodul II

Lernfeld Musik

- mithilfe auditiver Medien Klanginstallationen entwickeln
- Zusammenhänge von Musik und Raum erfassen und erleben

Lernfeld Digitale Medien

- sich mit der virtuellen Welt auseinandersetzen und Techniken der Animation anwenden
- digitale Medien als Experimentierfelder für virtuelle und digitale Körper- und Raumwahrnehmungen verstehen
- digital festgehaltene künstlerische Momente als eigene Kunstwerke verstehen

Lernfeld Kunst

- Grundwissen über aktuelle Formen der bildenden Kunst in Bezug auf das Thema Raum (öffentlicher, umbauter Raum; Körper und Raum; Bühnenraum; Landart...) erwerben
- bedeutende Vertreter/innen sowie ihre Theorien und persönlichen Zugänge kennenlernen
- von konkreten Bildern ausgehend eigene Gestaltungsmöglichkeiten erforschen und in eignen Versuchen Alternativen und Varianten entwickeln (Collage, Fotomontage, Licht und Raum, Lichtprojektionen ...)

Lernfeld Inszenierungstechniken

- Technische Grundlagen und Fachvokabular im Hinblick auf Licht- und Tontechnik kennenlernen
- den fachgerechten Umgang mit technischem Equipment erlernen
- Möglichkeiten tontechnischer Unterstützung von performativen Prozessen kennenlernen und anwenden
- Ausdrucksformen der technischen Klangbearbeitung als künstlerisches Element erfahren

Lernfeld Körper und Ausdruck

- die unterschiedlichen Tanztechniken wiederholen und vertiefen
- zu Couragiertheit und Spontaneität in der Art der Bewegung angeleitet werden
- Koordination des Körpers im Raum einschätzen und motorische Grenzen erweitern
- Grundkenntnisse der Musikanalyse und Tanzkomposition erwerben
- Körperräume und Orientierung im Umgebungsraum erforschen
- Richtungen, Formen und Raumwege finden

Lernfeld Bühne

- den Aufbau eines Ensembles und die Erarbeitung von Gestaltungsrepertoires kennenlernen
- Grundübungen und Spiele vermittelt bekommen
- theatrale Umsetzungsmöglichkeiten im Improvisationsspiel kennenlernen und erfahren
- ästhetische Kriterien im Spiel reflektieren

6. Klasse | 2. Semester | Kompetenzmodul III

Lernfeld Organisation

- Verlässlichkeit und Verantwortung für das eigene künstlerische Schaffen übernehmen können
- Selbstorganisation inkl. Zeitmanagement erleben und optimieren
- in der Gruppe Arbeitsprozesse planen und durchführen
- eigenverantwortliches Arbeiten als Chance erleben
- sich als Teil des performativen Prozesses erfahren
- Raum für vertiefenden Austausch nutzen

Lernfeld Dokumentation

- Arbeitsprozesse konzipieren
- für die jeweilige Performanz geeignete Präsentationsplattformen finden und planen
- Denk- und Gestaltungskonzepte dokumentieren

Lernfeld interdisziplinäres Arbeiten

- Raumgefühl, Raumwahrnehmung und Raumverständnis anhand von installativen Arbeiten gewinnen
- das Gestalten des öffentlichen Raums erproben
- Projekte, die eine Wahrnehmungsschulung gewährleisten und zur Sensibilisierung, Schärfung und Differenzierung aller Sinne beitragen, entwickeln
- prozessorientiertes Arbeiten kennenlernen
- gemeinsame Ergebnisse künstlerischer Auseinandersetzung präsentieren
- komplexe Spielhandlungen entwickeln und präsentieren
- Kompetenzen im Hinblick auf Kompositions- und Konzeptionsentwicklung (Szenengestaltung, Requisiten und Kostüme, Maske, Raumgestaltung, Musik etc.) erwerben

7. Klasse | 1. Semester | Kompetenzmodul IV

Lernfeld Musik

- harmonische, melodische und rhythmische Grundstrukturen erfassen und umsetzen
- die Wirkung musikalischer Parameter (Harmonik, Rhythmik, Dynamik, Instrumentierung) zur Erzeugung und Verstärkung unterschiedlicher Gefühlslagen erfahren und zielgerichtet einsetzen

Lernfeld Digitale Medien

- Techniken der Aufnahme und Bearbeitung audiovisueller Produkte (Videoschnitt) kennenlernen und anwenden können

Lernfeld Kunst

- Video und Film als Reflexion künstlerischer Prozesse kennenlernen (Film Stills, Videoclips, Storyboard etc.)
- Beispiele aus der Kunstgeschichte als Teil der gesellschaftlichen Bildproduktion wahrnehmen

Lernfeld Inszenierungstechniken

- den fachgerechten Umgang mit technischem Equipment erlernen
- Ausstattung eines Filmsets kennenlernen

- Video als Mittel der Bühnengestaltung verstehen und zur Anwendung bringen

Lernfeld Körper und Ausdruck

- die unterschiedlichen Tanztechniken wiederholen und vertiefen
- selbstständig choreografieren können
- verschiedene Quellen der Improvisation erforschen und Dimensionen von Zeit, Raum, Gewicht und Umgebung erfassen
- expressive, performative und künstlerische Übungen durchführen und einen gemeinsamen Ansatz finden, der die Grenzen der verschiedenen Techniken und Stilen auflöst

7. Klasse | 2. Semester | Kompetenzmodul V

Lernfeld Organisation

- Verlässlichkeit und Verantwortung für das eigene künstlerische Schaffen übernehmen können
- Selbstorganisation inkl. Zeitmanagement erleben und optimieren
- in der Gruppe Arbeitsprozesse planen und durchführen
- eigenverantwortliches Arbeiten als Chance erleben
- sich als Teil des performativen Prozesses erfahren
- Raum für vertiefenden Austausch nutzen

Lernfeld Dokumentation

- Arbeitsprozesse konzipieren
- für die jeweilige Performanz geeignete Präsentationsplattformen finden und planen
- Denk- und Gestaltungskonzepte dokumentieren

Lernfeld Kulturmanagement und Marketing

- Einblick in die Grundlagen der Betriebswirtschaft gewinnen (Betriebswirtschaftslehre)
- Grundkompetenzen im Zusammenhang mit der Finanzierung, Buchhaltung, Gewinn- und Verlustrechnung erwerben
- Marketingstrategien kennenlernen und anwenden können (Öffentlichkeitsarbeit, Werbung, Public Relations, Sponsoring, Förderwesen)
- Kenntnis über das Kunst- und Kulturrecht, Urheber- und Veranstaltungsrecht, Arbeits- und Sozialrecht sowie Vertragsrecht erwerben

Lernfeld interdisziplinäres Arbeiten

- filmische Projekte unter Verwendung filmsprachlicher Mittel realisieren
- filmische Mittel als Teil einer Gesamtperformance zur Anwendung bringen
- Film sowohl als Gestaltungs- als auch Dokumentationsmittel erkennen und anwenden
- das Gestalten des öffentlichen Raums erproben
- Projekte, die eine Wahrnehmungsschulung gewährleisten und zur Sensibilisierung, Schärfung und Differenzierung aller Sinne beitragen, entwickeln
- prozessorientiertes Arbeiten kennenlernen
- gemeinsame Ergebnisse künstlerischer Auseinandersetzung präsentieren
- komplexe Spielhandlungen entwickeln und präsentieren
- Kompetenzen im Hinblick auf Kompositions- und Konzeptionsentwicklung (Szenengestaltung, Requisiten und Kostüme, Maske, Raumgestaltung, Musik etc.) erwerben

Lernfeld Konzeption und Umsetzung eines Großprojektes

- erlernte Gestaltungstechniken zur Anwendung bringen

Lernfeld Konzeption und Umsetzung eines aktionistischen Projektes

- Musik, Bewegung, Tanz, Bild und Text als Ausdrucksform aktionistischer Kunst erfahren und erleben
- mit Stimme und Instrumenten experimentieren
- moderne Kunstformen, die die Warenform traditioneller Kunstwerke hinterfragen, kennenlernen (Aktionismus, Environment, Performance, Fluxus)
- sich selbst als Bestandteil eines Werkes und künstlerisches Medium wahrnehmen
- prozesshafte Formen der künstlerischen Praxis erkennen

Lernfeld Sprache

- Sprache als Grundlage jeglicher menschlichen Beziehung erleben und reflektieren
- Sprachliche Gestaltungsmittel und deren Wirkung kennen lernen und untersuchen
- die Begegnung mit sprachlich Fremdem und Neuem ermöglichen und reflektieren
- Sprachbewusstsein, Sprachkritik und Bewusstsein für Sprachenvielfalt entwickeln

Lernfeld Texte und Kontexte

- den Transfer von gedanklich-emotionaler Imagination in literarische Ergebnisse üben
- schriftliche Fertigkeiten und Formate üben und verbessern
- mit Texten produktiv-handelnd umgehen
- Texte in historischen, gesellschaftlichen, kulturellen Zusammenhängen verorten können
- literarische Texte als Projektionsflächen für eigene Gedanken und Gefühle erkennen, nutzen und darüber reflektieren können

Lernfeld Kulturgeschichte/Kulturlandschaften

- auf dem Hintergrund der eigenen Kulturgeschichte regionales Brauchtum reflektieren
- Darstellung von unterschiedlichen Kulturen in geschichtskulturellen Produkten erkennen
- Globalisierung und ihre soziokulturellen Auswirkungen in der Entwicklung kultureller Identität(en) erkennen und nachvollziehen
- Geistig-kulturelle Zäsuren und Kontinuitäten in/mit anderen Lernfeldern vernetzen
- Erstellen verschiedener Darstellungen der Vergangenheit in verschiedenen medialen Formen zur gleichen Materialgrundlage erproben
- Perspektivität, Intention und Bewertungen in Darstellungen der Vergangenheit feststellen sowie deren Entstehungskontext berücksichtigen

Wiederholen und Vertiefen von Fähigkeiten und Vernetzen von Inhalten
Sicherung der Nachhaltigkeit

