

Externenprüfung für den Mittleren Schulabschluss

Prüfungsanforderungen für das Fach

Kunst

I. Grundlegende Hinweise

Die im Kernlehrplan für das Fach Kunst (Schule in NRW, Sekundarstufe I, Heft Nr. 3314, <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-s-i/realsschule/index.html>) festgelegten Kompetenzerwartungen und inhaltlichen Schwerpunkte in den Jahrgangsstufen 7 bis 10 sind Grundlage der schriftlichen und mündlichen Prüfung.

Eine schriftliche Prüfung im Fach Kunst findet nur für die Prüflinge statt, die Kunst als viertes schriftliches Fach gewählt haben.

Die mündliche Prüfung dauert in der Regel 15 Minuten, die Vorbereitungszeit 20 Minuten. Die schriftlichen und mündlichen Aufgabenstellungen ergeben sich aus allen Themenbereichen (siehe unten) und können sowohl praxisgebunden wie auch theoretisch formuliert sein.

II. Vorgaben für die schriftliche und mündliche Prüfung

II. Vorgaben für die schriftliche und mündliche Prüfung

II.1 Nachweis von fachspezifischen Arbeitsweisen

Die Prüflinge können:

- Skizzen und Entwürfe erstellen und analysieren: Sie sind in der Lage, künstlerische Ideen durch Skizzen und Vorzeichnungen zu entwickeln und zu konkretisieren sowie bestehende Skizzen und Entwürfe kritisch zu analysieren.
- unterschiedliche künstlerische Techniken anwenden und vergleichen: Sie beherrschen grundlegende künstlerische Techniken (z. B. Zeichnen, Malen, Modellieren, Drucken) und können deren Einsatz gezielt begründen und reflektieren.
- Kompositionsprinzipien anwenden und deren Wirkung beschreiben: Sie können grundlegende Prinzipien der Bildkomposition (wie Symmetrie, Asymmetrie, Kontrast, Harmonie, Schwerpunktsetzung) in eigenen Arbeiten anwenden und deren ästhetische Wirkung analysieren.
- Bildreihen und Serien entwickeln: Die Prüflinge können künstlerische Ideen in einer Serie von Arbeiten weiterentwickeln und dabei auf Variationen, Abwandlungen und Kontraste eingehen.
- Kunstwerke und künstlerische Prozesse dokumentieren und reflektieren: Sie sind in der Lage, den Entstehungsprozess ihrer eigenen Kunstwerke zu dokumentieren, reflektieren und präsentieren.

II.2 Anwendung zentraler Fachbegriffe

Die Prüflinge können folgende Begriffe anwenden und in einem künstlerischen Kontext erklären:

- Komposition, Perspektive, Farbkontraste, Farbton, Farbwert, Helligkeit, Sättigung:
- Sie verstehen die Bedeutung dieser Begriffe und können sie auf die Analyse von Kunstwerken und die eigene künstlerische Praxis anwenden.

- Materialkunde (Papierarten, Farben, Werkzeuge, digitale Medien): Die Prüflinge kennen verschiedene Materialien und deren spezifische Eigenschaften und Anwendungsmöglichkeiten.
- Techniken (z. B. Aquarell, Acryl, Linoldruck, Collage, digitale Malerei): Sie können Techniken beschreiben, deren Charakteristika erklären und bewerten, welche Technik für welche künstlerische Zielsetzung am geeignetsten ist.
- Kunststile und Epochen (z. B. Renaissance, Barock, Impressionismus, Expressionismus, Moderne, Postmoderne): Die Prüflinge können Kunststile und -epochen beschreiben, wichtige Merkmale benennen und diese auf Werke und Künstler/in anwenden.
- Analysebegriffe (z. B. Form, Linie, Fläche, Raum, Proportion, Bewegung): Sie sind in der Lage, mit diesen Begriffen Kunstwerke zu analysieren und zu beschreiben sowie die gestalterischen Mittel zu interpretieren.

II.3 Kompetenzerwartungen zu folgenden Inhaltsfeldern

II.3.1 Inhaltsfeld 1: Bildgestaltung

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Malerei und Graphik
- Plastik / Skulptur / Objekt
- Architektur und Raum
- Medienkunst
- Aktion und Interaktion

Kompetenzbereich Produktion

Die Prüflinge können

- Bilder unter Verwendung von Zeichentechniken und grafischen Bildmitteln (Konturlinien, Schraffuren, Binnenschraffur) entwerfen und gestalten,
- unterschiedliche Farbwirkungen durch den gezielten Einsatz von Farbauftrag und Farbbeziehungen (komplementäre sowie auf Farbton und -intensität begründete) entwerfen und darstellen,
- Beispiele naturalistischer und abstrakter Zeichnungen und Malereien realisieren und bewerten,
- mit verschiedenen raumschaffenden Bildmitteln (u. a. Linearperspektiven) dreidimensionale Objekte und Räume zeichnerisch darstellen,
- Raumillusionen durch die Verwendung elementarer Mittel wie Überschneidung, Staffelung, Verkleinerung und Farbperspektive schaffen und bewerten,
- Bilder mit Hilfe von druckgrafischen Mitteln und Techniken (Hoch- und Tiefdruck) gestalten und vergleichen,
- plastische Objekte mit Hilfe von additiven und subtraktiven Verfahren (Modellieren, Montieren, Skulptieren) material- und technikgerecht realisieren,
- gegenständliche und gegenstandsfreie Objekte hinsichtlich einer Gestaltungsabsicht entwerfen,
- Materialien sammeln und in einer Collage oder Montage im Hinblick auf eine Gestaltungsabsicht kombinieren und variieren,
- digitale Fotografien entwerfen, herstellen und nachbearbeiten,

- themenbezogene Filmsequenzen (z. B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer filmsprachlicher Mittel entwickeln und realisieren,
- Architekturmodelle mit adäquaten Werkzeugen und Materialien erstellen,
- ein Alltagsobjekt hinsichtlich der praktischen, ästhetischen und symbolischen Funktion im Sinne von Produktdesign entwerfen und realisieren,
- analoge und digitale Layouts unter Verwendung von Bildern und Texten entwerfen und realisieren.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Prüflinge können

- ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen subjektive Eindrücke von Bildgestaltungen beschreiben,
- die Wirkung grundlegender Bildmittel (u. a. in den Bereichen Linie, Farbe, Raum, Komposition) erläutern,
- die Wirkung von Bildausschnitt, Bildkomposition und Betrachterstandpunkt unter Verwendung von Fachbegriffen unterscheiden und deuten,
- Bildgestaltungen im Hinblick auf Raumillusion analysieren (Überschneidung, Staffellung, Linearperspektive, Luft- und Farbperspektive),
- die Wirkung grafischer Techniken (Hoch-, Tiefdruck) und spezifischer (druck-) grafischer Bildmittel (u. a. Kontur, Schraffur) erläutern,
- Materialien in Bezug auf ihre optischen, stofflichen und haptischen Qualitäten beschreiben und bewerten,
- architektonische Phänomene beschreiben und deren Funktionen erläutern,
- ausgewählte Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Bildbearbeitung identifizieren und benennen,
- Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben.

II.3.2 Inhaltsfeld 2: Bildkonzepte

Inhaltliche Schwerpunkte:

- kunsttheoretische Kontexte
- bildbezogene Kontexte

Kompetenzbereich Produktion

Die Prüflinge können

- mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzepte entwerfen und daraus Gestaltungen entwickeln,
- adressatenbezogene Bildlösungen gestalten,
- Präsentationsformen und Ausstellungskonzepte objekt- und adressatenbezogen entwickeln und einsetzen,
- eine eigene Gestaltung entwerfen und realisieren, in der ausgewählte kunsthistorische und / oder zeitgenössische Bildelemente reflektiert einbezogen, kombiniert und variiert werden,
- Bilder als Möglichkeit der kritischen Auseinandersetzung sowie der Visualisierung von Einstellungen und Empfindungen gestalten und bewerten,

- in einer Gestaltung eine persönliche Position zu einem gesellschaftlichen, politischen oder umweltbezogenen Thema realisieren und differenziert erläutern,
- eine geeignete Form der Aktionskunst konzipieren, um die eigene Position zum Ausdruck zu bringen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Prüflinge können

- Bilder in Bezug auf Farbeinsatz, Komposition und Bildwirkung unter dem Blickwinkel ihres Verwendungszusammenhangs analysieren,
- naturalistische und abstrakte Gestaltungen anhand ausgewählter Kriterien (Intention, Gestaltungsmittel, Wirkung) analysieren und reflektiert beurteilen,
- repräsentative Werkbeispiele sowohl einer traditionellen naturalistischen Epoche als auch der zeitgenössischen Kunst in Grundzügen beschreiben und analysieren,
- Gestaltungen in Bezug auf die Formkategorien, die Materialauswahl und den persönlichen Stil der Künstlerin / des Künstlers unterscheiden,
- Ausdruck steigernde und verfremdende Verfahren identifizieren und benennen,
- Zusammenhänge zwischen Gestaltung, Gebrauchsfunktion und Zielgruppe einer Produktgestaltung erläutern,
- Übereinstimmungen und Unterschiede von Kunstwerken und Produkten der alltäglichen Medien- oder Konsumwelt – auch rollenkritisch – erörtern,
- Layouts im Zusammenspiel von Text und Bildmitteln analysieren,
- Darstellungs- und Manipulationsmöglichkeiten in Fotografie und digitaler Bildgestaltung auch mit Hilfe bildexterner Information überprüfen,
- die Gestaltungsmerkmale von animierten Bildern in Videos und in Computerspielen benennen und im Hinblick auf Zielgruppe und Inhalt deuten,
- exemplarisch Bilder in einen soziokulturellen Kontext einordnen und individuelle Einflüsse der Person der Künstlerin oder des Künstlers beschreiben,
- Bilder in Bezug auf Motive und Darstellungsformen analysieren, die sich mit der eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen lassen.

III. Anmerkungen zum Ausfüllen des Rückmeldebogens

In der mündlichen Prüfung sind beide Inhaltsfelder Prüfungsgegenstand.