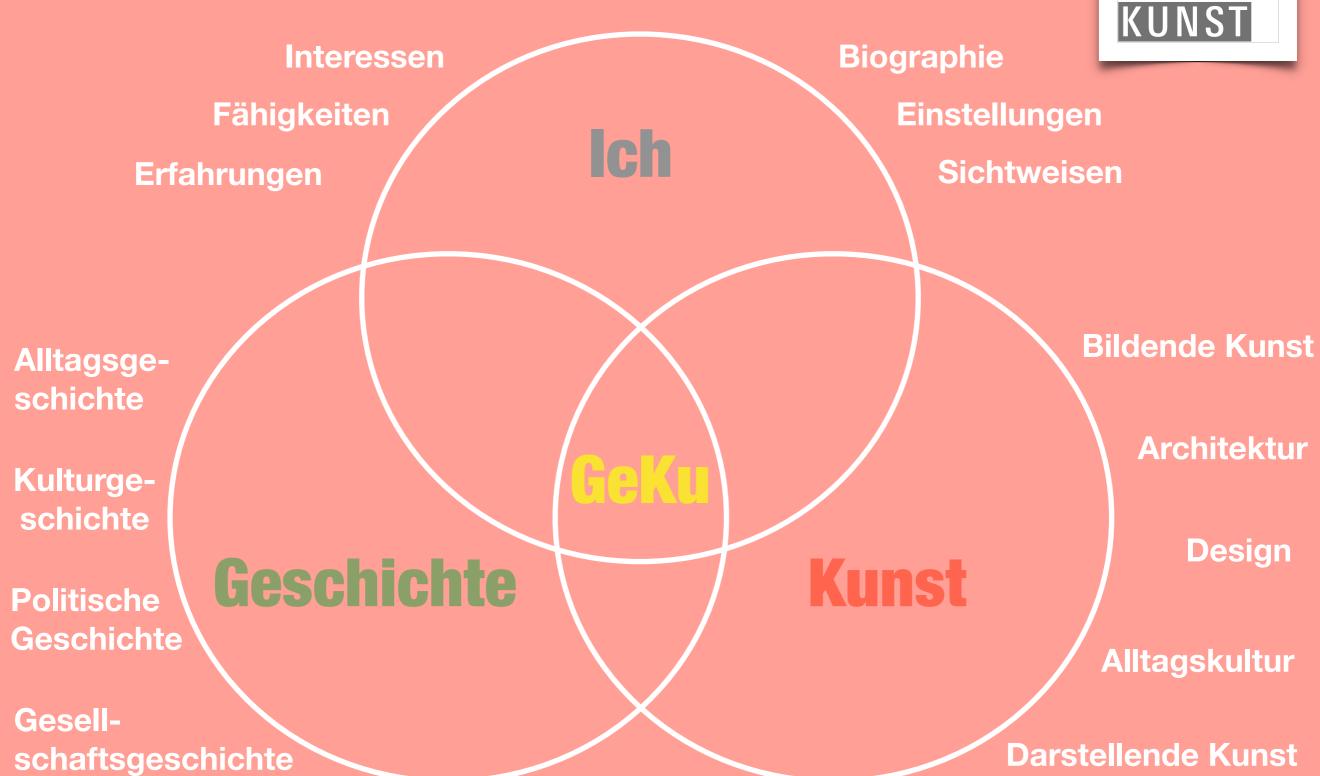
Was ist GeKu?





Was ist Geku?

Die Bezeichnung "GeKu" legt es bereits nahe:



-> die Verbindung bzw. Vernetzung der Fächer Geschichte und Kunst

Aus der historischen Perspektive stellen wir z.B. folgende Fragen:

- Was hat die Menschen früher beschäftigt, wie haben sie gelebt, welche Hoffnungen oder Ängste hatten sie?
- Was hat sie beeinflusst und geprägt?

In den Fokus gelangen:

- → prägende geschichtliche Ereignisse, die den Fortlauf der Geschichte beeinflusst haben und auch für die Schüler/innen heute Bedeutsamkeit besitzen
- → individuelle Fragen der Schüler/innen an die Geschichte
- → historischen Gemälde, Fotografien, Gebäude etc., die z.B. das individuelle Erleben der Menschen "hinter" den historischen Daten und Fakten erklären sowie persön-liche Bewertungen darlegen

Was ist Geku?

Aus künstlerischer Perspektive interessiert uns:

- Durch welche ästhetischen Produkte offenbart sich der Geist einer Zeit?
- Wie haben Menschen in unterschiedlichen Zeiten ihre Gegenwartserfahrungen bildnerisch verarbeitet?
- Was wollen Künstler/innen ihren Mitmenschen über ihre jeweilige Gegenwartserfahrung mitteilen und ihrer Nachwelt überliefern?
- Welche Interpretationen bieten sie uns an?

In den Fokus gelangen:

→ unterschiedliche Künstler/innen, Architekten/innen, Designer/innen, die sich im Besonderen mit politischen und gesellschaftlichen Fragestellungen auseinandergesetzt haben

Was ist Geku?



Welche Arbeitsformen stehen im Vordergrund?



- → die handlungsorientierte Auseinandersetzung mit historischen und künstlerischen Fragestellungen und Themen
- → das heißt konkret: die **praktische, projektorientierte Arbeit** gewinnt besondere Bedeutsamkeit
- → das heißt auch: die **Präsentation** von theoretischen und künstlerischästhetischen Arbeitsergebnissen ist fester Bestandteil der gemeinsamen Kursarbeit



Arbeitsmethoden:

- → Erprobung und zielgerichtete Anwendung unterschiedlicher Medien: Grafik/Malerei, Plastik/Architektur, Fotografie/Film, Design, performative Kunst
- → Entwicklung und **Dokumentation von Gestaltungsideen und -prozessen** mit Hilfe von Entwurfskizzen, Ablaufskizzen, Modellen und anderer Formen der Visualisierung (Portfolio, Moodboard etc.)
- → analytischer Umgang mit Bildern und dabei Untersuchung biografischer, soziokultureller und (kunst)historischer Bedingungen von Gestaltungen
- → Aneignung und Anwendung von Techniken zur Strukturierung und Visualisierung von Informationen, z.B. Sketchnotes oder Erklärvideos
- → Erprobung unterschiedlicher analoger und digitaler Präsentationstechniken

Themenbeispiele für GeKu-Projekte:

"Ich als …" - Fotografisches Rollenspiel mit historischem Hintergrund Das Eigene & das Fremde

Historische Comics / Historische Romane



"Alles nur Inszenierung?!"

Helden in Kunst und Geschichte Was wäre, wenn... - Geschichte neudenken

Zeit|Tor

Geschichte der Parteien – Wir Gründen eine Partei und ziehen In den Wahlkampf

"Freiheit" als Motiv in der Kunst-Geschichte

Herrscherbilder

Epochen und Möbel

Fiktive Kulturen

Denkmäler

Geschichte visualisieren Stadtgeschichte

Themenübersicht:



- **Helden in Kunst & Geschichte:** Herrscher- & Heldenbildnisse: Denkmalkult, Porträts, Stadtgeschichte: Denkmäler in Düsseldorf von Jan Wellem, Ulanendenkmal, Kriegerdenkmal im Hofgarten, Bismarck etc. (Zeichnerische Analyse, Entwurf und Bau eigener Heldendenkmäler)
- Bilder zwischen Wahrheit & Lüge: Bildideale, Bildmanipulation in Politik, Kunst & Werbung (Bildbearbeitung mit Photoshop, Vorbilder-Abbilder-Nachbilder)
- Historische Comics: Vom Teppich von Bayeux bis Maus, Geschichte mit den Mitteln der Comicsprache vermitteln, Bildgeschichten als Zeitzeugnisse ("Geschichte" als Manga)
- "Freiheit" als Motiv durch die Geschichte: z.B. Delacroix, Heartfield, Bartholdis Freiheitsstatue (kunst-geschichtlicher Zeitstrahl, Epochen- und Stilbegriffe)
- Spurensuche & -sicherung: Geschichts- und künstlerische Feldforschung zur Düsseldorfer Stadtgeschichte, z.B. Düssel, NS-Zeit, "Geschichtsreste" in Gerresheim (Recherche, Sammeln & Ordnen, Familienforschung & Interviews, Projekte & Präsentationen)
- Techniken: Der Einfluß neuer Techniken und Erfindungen in Historie und Kunst, die Entwicklung der Bildsprache in der Kunst, Methoden und Handwerk (Veranschaulichung und Vernetzung der Zusammenhänge von Technikentwicklung und Weltgeschichte, Technik- und Werkzeugkunde)
- Bilder als Zeitzeugnisse: Übungen vor Originalen (innovative Bildzugänge, zeichnerische Untersuchungen, historische Forschung in Bildern in Kooperation mit dem MuseumKunstPalast)

Beispielhafte Projektergebnisse:





"Wenn ich dabei gewesen wäre…"
Miniaturnachbildungen von Ereignissen mit historischer Bedeutung





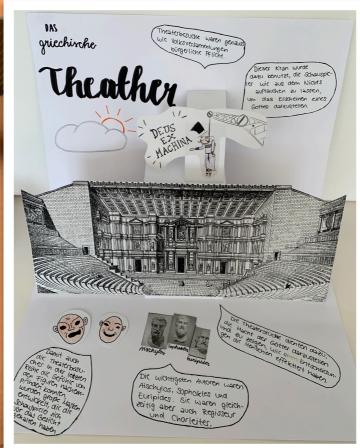
Beispielhafte Projektergebnisse:

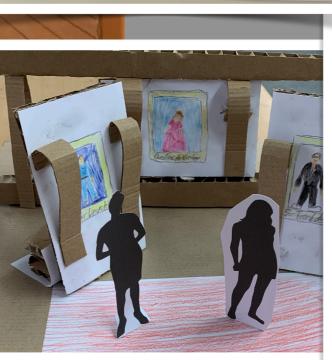


"Alles nur Theater…"

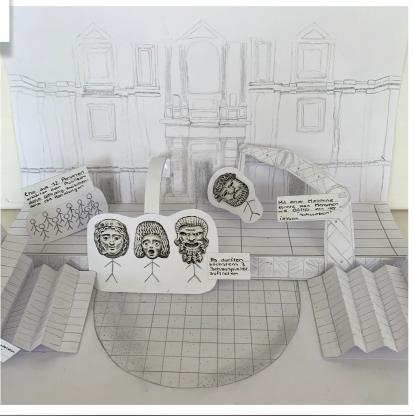
Bühnenbilder und Inszenierungstechniken in der historischen Entwicklung





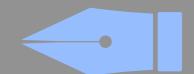






Leistungsbewertung:

Beurteilungsbereich "Schriftliche Arbeiten"

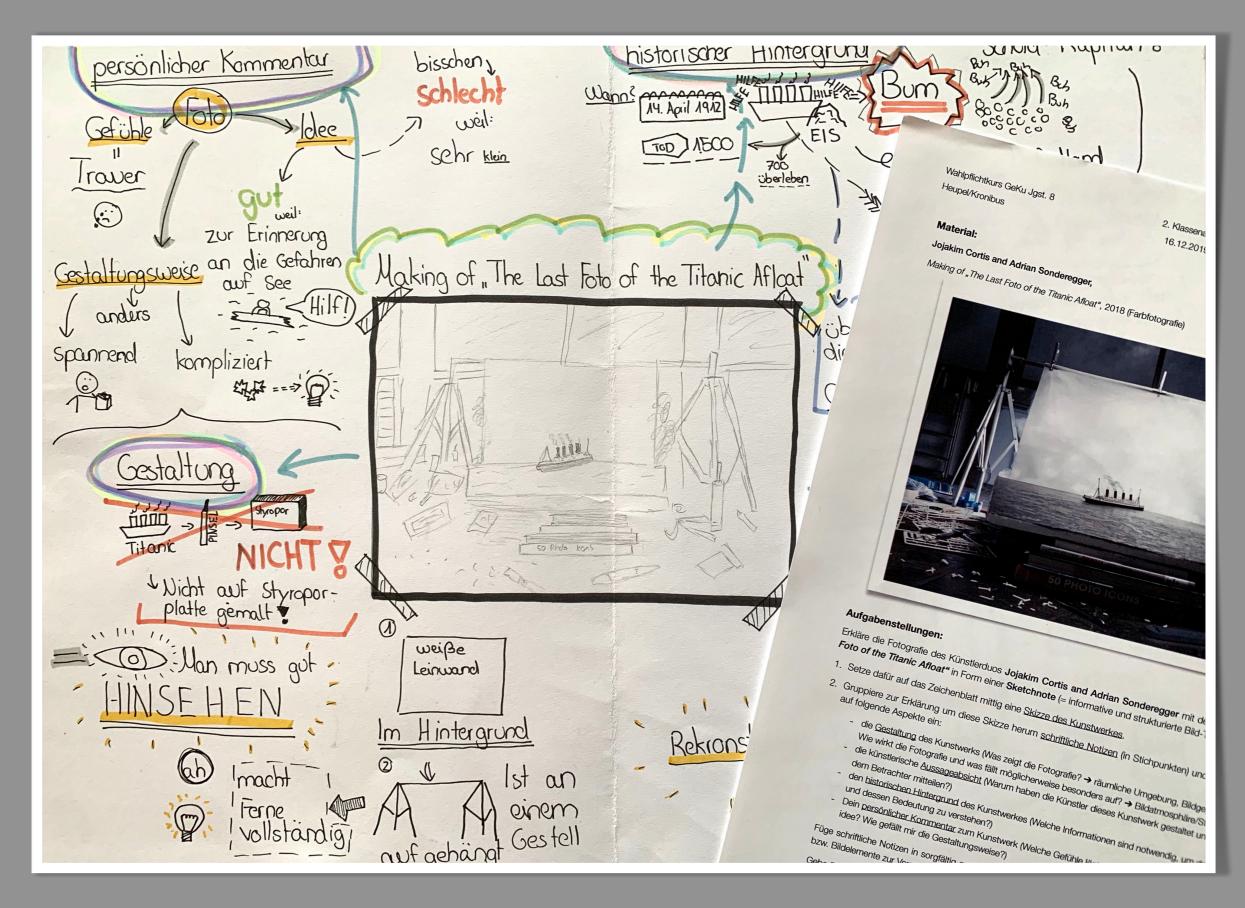


• Grundsätzlich werden zwei Klassenarbeiten pro Halbjahr geschrieben. Eine Arbeit im Jahr kann durch eine vergleichbare Leistung ersetzt werden.

Mögliche Aufgabentypen beispielsweise sind:

- Bildnerische Gestaltung mit schriftlicher Erläuterung,
- Analyse und Deutung von bildnerischen Gestaltungen (entweder am Einzelwerk oder im Werkvergleich und unter Einbeziehung von Texten),
- Weitere geeignete Aufgabentypen: Bildnerische Gestaltung mit schriftlicher Erläuterung als Hausarbeit (Individualleistung, ohne Präsentation),
- Gestaltung eines umfangreichen Gemeinschaftswerks, in welchem individuelle Teilleistungen explizit erkennbar sind (mit Präsentation und schriftlichen Erläuterungen)

Beispiel für eine gestalterische Klassenarbeit:



Leistungsbewertung:

In die Leistungsbewertung fließen ein:

- gestaltungspraktische Entwürfe und Prozessdokumentationen,
- Gestaltungsergebnisse,
- Reflexionen über Arbeitsprozesse und/oder Endprodukte,
- Präsentationen zu (kunst)historischen Kontexten,
- etc.

Zum Beurteilungsbereich "Sonstige Leistungen im Unterricht" – ggf. auch auf der Grundlage der außerunterrichtlichen Vor- und Nachbereitung – zählen:

- gestaltungspraktische Beiträge,
- mündliche Beiträge,
- schriftliche Beiträge

Bin ich/habe ich ein GEKU-Kind?



- 1. "Habe ich/hat mein Kind historisches und politisches Interesse?"
- 2. "Habe ich/hat mein Kind Spaß daran, mich/sich selbst und etwas Neues auszuprobieren? Bin ich/ist es gerne gestalterisch tätig?"
- 3. "Habe ich/hat mein Kind Freude am kreativen Arbeiten, beim Umgang mit unterschiedlichen Materialien, Medien und beim Umsetzen eigener Ideen?"
- 4. GeKu lebt im Rahmen von Projekten von vielen Freiheiten bei der Gestaltung: "Arbeite(t) ich/mein Kind gerne selbstständig? Wie steht es um die Fähigkeit zur eigenständigen Planung und Organisation von Arbeitsprozessen? Besteht Interesse an kooperativer Arbeit?
- 5. Auch das "Bilderlesen", Lesen und Informieren bzw. Recherchieren sowie das Hinterfragen von Sachverhalten sollte zu den grundlegenden Interessen zählen.

Weitere Informationen:



Ein schulinterner Lehrplan für den WP II-Kurs GeKu ist aktuell auf folgender Grundlage in Arbeit:



- Kernlehrplan für die Sekundarstufe I Gymnasium in Nordrhein-Westfalen, Wahlpflichtfach Kunst, 2019 (https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplan/212/
 g9 wpku klp %2034051 2019 06 23.pdf
- Kernlehrplan für die Sekundarstufe I Gymnasium in Nordrhein-Westfalen, Geschichte, 2019 (https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplan/203/
 g9 ge klp %203407 2019 06 23.pdf)