Schulinternes Fachcurriculum
Kunst

Inhaltsverzeichnis

1. Kompetenzorientiertes Unterrichten
2. Differenzierung
3. Beitrag des Fachs Kunst zur allgemeinen und fachlichen Bildung
4. Didaktische Leitlinien
5. Auswahl unterrichtlicher Inhalte
6. Digitale Medien und Medienkompetenz
7. Leistungsbewertung im Kunstunterricht
8. Evaluation und Überarbeitung
9. Anhang

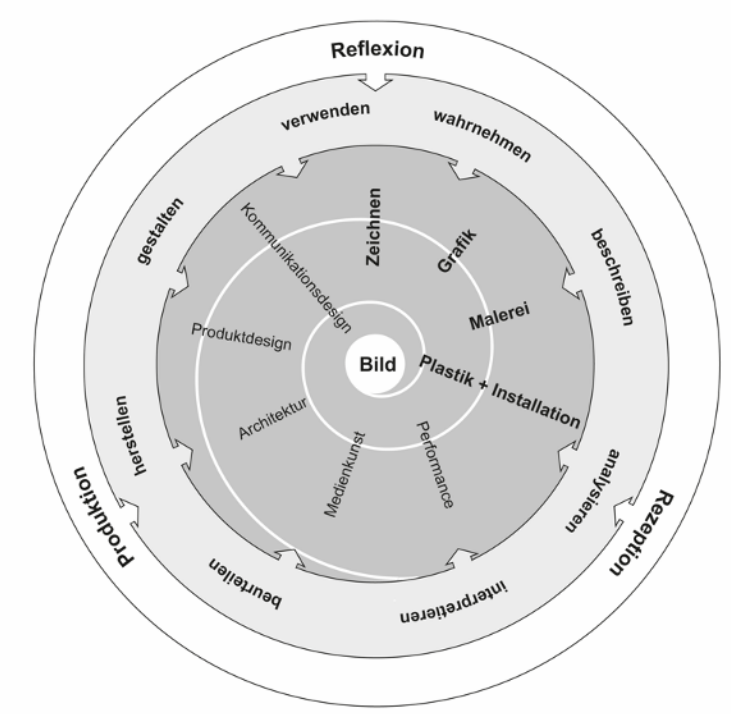
1 **Kompetenzorientiertes Unterrichten**

Im Kunstunterricht werden die fachlichen und überfachlichen Kompetenzen der Schülerinnen gezielt gefördert. Der Unterricht zielt darauf ab, den Lernenden Fähigkeiten zu vermitteln, die sie in verschiedenen Situationen anwenden können. (Zur genauen Aufschlüsselungen der Kompetenzbereiche vgl. Fachanforderungen Kunst SH, 2.1).

Diese Kompetenzen umfassen nicht nur die gestalterische Praxis (Produktion), sondern auch die Entwicklung der Reflexionsfähigkeit, der Kritikfähigkeit und der selbstständigen Problemlösung. Dabei lernen die Schülerinnen, ihre kreativen Prozesse zu steuern und ihre Ergebnisse zu bewerten.

Das Bild steht als umfassender Begriff im Zentrum des Kunstunterrichts. In den neun Arbeitsfeldern wie Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik + Installation sowie Produktdesign, Kommunikationsdesign, Architektur, Medienkunst und Performance lernen die Schülerinnen, sich kreativ auszudrücken und ihre Wahrnehmung zu schärfen.

Diese Arbeitsfelder beinhalten Produktion, Rezeption und Reflexion als übergeordnete Dimensionen, die im gesamten Unterricht aufeinander bezogen sind. Diese Dimensionen sind flexibel miteinander verbunden, sodass die Schülerinnen ihre Kompetenzen in einem dynamischen und kreativen Kontext entwickeln können (vgl. Fachanforderungen Kunst SH, Grafik).



Die von der Schule auf Basis der Fachanforderungen definierten Grundlagen sowie die Inhaltsfelder sind als schulspezifische, konkrete Absprachen tabellarisch unter dem Punkt 5 „Auswahl unterrichtlicher Inhalte“ festgehalten. Sie werden in den Bereichen Materialien, Lehrwerken, Aufgabenbeispielen und außerschulischen Lernorten den übergeordneten Dimensionen der jeweiligen Jahrgangsstufen (1./2. und 3./4.) zugeordnet. Weitere Konkretisierungen (Kompetenzen, Inhalte und Umsetzung) zu den verschiedenen Arbeitsfeldern der Klassenstufen sind dort ebenfalls zu finden.

2. Differenzierung

Der Kunstunterricht berücksichtigt die Heterogenität der Schülerinnen, sowohl in Bezug auf ihre individuellen Fähigkeiten als auch ihre sozialen und kulturellen Hintergründe (vgl. Fachanforderungen Kunst SH, 2.4).

In der Praxis bedeutet dies, dass der Unterricht auf die unterschiedlichen Voraussetzungen und Bedürfnisse der Lernenden eingeht. Differenzierte Aufgabenstellungen ermöglichen es den Schülerinnen, sich entsprechend ihrer eigenen Stärken und Interessen zu entwickeln. Inklusivität wird dabei großgeschrieben, um allen Lernenden gerecht zu werden – unabhängig von ihren verschiedenen Voraussetzungen. Der Kunstunterricht schafft einen Raum, in dem jede Schülerin und jeder Schüler ihre/seine kreativen Potenziale entfalten kann, sei es im Bereich der praktischen Kunstproduktion oder der kritischen Reflexion von Kunstwerken.

3. Beitrag des Fachs Kunst zur allgemeinen und fachlichen Bildung

Das Fach Kunst fördert fachliche und überfachliche Kompetenzen und trägt damit maßgeblich zur ganzheitlichen Bildung bei. Die Schülerinnen erwerben fachliches Wissen in den Bereichen der Kunstproduktion und -rezeption und entwickeln zugleich überfachliche Kompetenzen wie Selbstkompetenz, Sozialkompetenz und Methodenkompetenz (vgl. Fachanforderungen Kunst SH, 2.1).

Der Kunstunterricht fördert zudem die kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Themen wie Nachhaltigkeit, Diversität und Gleichstellung. Die Schülerinnen lernen, ihre Wahrnehmungsfähigkeit zu schärfen und entwickeln ein stärkeres kreatives Denken, was sie auf eine zunehmend bildgeprägte Welt vorbereitet. Sie erlangen eine umfassende Bildkompetenz, die ihnen hilft, sich in der visuellen Kultur zu orientieren und ihre gesellschaftliche Verantwortung wahrzunehmen (vgl. Fachanforderungen Kunst SH, 2.2).

Zudem werden die Reflexion und Selbstreflexion gestärkt, sodass die Lernenden ihre eigenen Bildwelten und die gesellschaftliche Bedeutung von Kunst hinterfragen und kritisch bewerten können.

4. Didaktische Leitlinien

Die Didaktik des Kunstunterrichts folgt einer kompetenzorientierten Ausrichtung, die den Schülerinnen sowohl fachliche als auch überfachliche Kompetenzen vermittelt (vgl. Fachanforderungen Kunst SH, 2.1). Der Unterricht soll die Lernenden in ihrer Fähigkeit zur selbstständigen Auseinandersetzung mit kreativen Aufgaben fördern und ihre Fähigkeit zur kritischen Reflexion und Selbstbewertung weiterentwickeln.

Im Mittelpunkt des Unterrichts stehen die Dimensionen Produktion, Rezeption und Reflexion, die in den neun Arbeitsfeldern miteinander verknüpft sind. So werden die Schülerinnen ermutigt, sowohl kreativ zu gestalten als auch die Bedeutung und Wirkung von Kunst zu reflektieren. Diese Dimensionen sind flexibel und bieten Raum für fächerübergreifende Projekte, die Kunst mit anderen Wissensbereichen verbinden.

Die überfachlichen Kompetenzen wie Selbstkompetenz, Sozialkompetenz und Methodenkompetenz werden durch kooperative Arbeitsformen, projekteorientiertes Lernen und die aktive Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen gestärkt. Auch die Berücksichtigung der Vielfalt der Lernenden und die Förderung der kulturellen Bildung sind zentrale Elemente der didaktischen Ausrichtung des Kunstunterrichts (vgl. Fachanforderungen Kunst SH, 2.2 und 2.4).

5. Auswahl unterrichtlicher Inhalte

Die im Folgenden aufgeführten Pflichtinhalte sind verpflichtend und müssen mindestens einmal in der Klassenstufe 1 und 2 bzw. 3 und 4 abgedeckt werden. Der Fokus liegt hierbei auf den Arbeitsfeldern Zeichnung, Malerei, Grafik, Plastik/Installation und Medienkunst/Fotografie. Die Inhalte können mit den vorgestellten Beispielthemen bearbeitet werden können. Hierbei ist es wichtig, die Zusammensetzung einer Klasse bezüglich Schwerpunktsetzung, Ausführlichkeit der behandelten Themen und der Anpassung der eingesetzten und erwarteten Fachsprache zu berücksichtigen. Zusätzlich soll Raum für individuelle Themen nach Schülerwünschen oder aktuellen Anlässen (Schulfeste, Jahreszeitliche Anlässe, Schul-/ Klassenraumgestaltung, Geschenke für Eltern, fächerübergreifende Projekte) vorhanden sein. Der fachliche Kontext, die Förderung der Kreativität und ein starker Lebensweltbezug der Schüler stehen immer vor der „reinen Produktion“

/„basteln“ von Deko/Raumgestaltungselementen für das Schulgebäude. Schablonen und Vorlagen sollten in Maßen und möglichst nur als Differenzierungsmöglichkeiten dienen. Die Findung eigener Formsprache sollte immer im Fokus stehen. Das Lehrwerk Kunst mit uns 1/2 und 3/4 steht als halber Klassensatz zur Verfügung. Es wird empfohlen dieses für Besprechungseinheiten, Einführungsstunden regelmäßig zu nutzen. Auch als Grundlage für Vertretungsstunden dient dieses Lehrwerk.

Grundlagen (1./2. Jahrgang):

Im Jahrgang 1/2 konzentrieren sich die Themen vorerst auf die Arbeitsfelder Zeichnen, Malerei, Grafik, Plastik/Installation und Medienkunst/Fotografie. Im Bereich der Malerei ist die Arbeit mit dem Farbkasten erst ab dem zweiten Schulhalbjahr zu empfehlen. Das erste Halbjahr sollte sich auf die Entwicklung der motorischen Kompetenz und die Organisation von Arbeitsabläufen/Strukturen, sowie den Umgang mit Werkzeugen fokussieren.

Das Arbeitsfeld Performance sollte als offener Bereich zu differenzierungszwecken themenbegleitend genutzt werden.

Die Einführung eines Skizzenheftes/Kunsttagebuches wird dringend zur Prozessbegleitung empfohlen. Inhaltliche Schwerpunkte sind dabei von der jeweiligen Lehrkraft zu treffen.

Mögliche Einsatzmöglichkeiten:

- Freiarbeit im Kunsttagebuch im Rahmen einer vorher eingeführten Werkstattarbeit (bspw. Werkstattwagen mit unterschiedlichen Werkzeugen und Materialien – Zusammengestellt durch Schule oder Sammlung durch SuS)
- Dokumentation der Zeichen- und Formsprache- reine Skizzen und Zeichnungssammlung – Übungen der erlernten Techniken
- Dokumentation der dreidimensionalen plastischen Arbeiten – Zeichnungen oder Fotos der Werke
- Didaktische Reserve für Zwischenarbeiten
- Bildbesprechungen/ Ideenfindung in Vertretungsstunden
- Gesprächsanlässe für „stille“ SuS als Hilfe zur Bewertungsgrundlage für Noten in Klassenstufe ¾

1. Sicherung von Grundkenntnissen in den ersten vier wichtigsten Elementen der Kunst:
    - Linie (horizontal (Begriff: parallel), vertikal, diagonal)

      (Buchempfehlung: Larry the Line – Cassie Stephenz)

    - Form (geometrische Formen (Kreis, Dreieck, Viereck) und organische Formen)

      (Buchempfehlung: Alfred the Ape – Cassie Stephenz)

    - Farbe (Grund-und Mischfarben, kalte und warme Farben, Schwarz und Weiß)

    - Textur – (bspw. rau, glatt)

      Die fühlbare (haptische) und sichtbare (visuelle) Oberflächen-beschaffenheit eines Objekts. Die tatsächliche Textur ist physisch fühlbar , die visuelle Textur erzeugt Illusion von Textur . Künstler nutzen Textur, um die Wahrnehmung von Objekten zu beeinflussen, Emotionen zu wecken und ästhetische Effekte zu erzielen (vgl. kunstunttericht.ch)

2. Regeln bei Bildbesprechungen/Museumsgang kennenlernen
    - *Beschreibende Ebene*

    Merkmale nennen, Materialien und Techniken erforschen

    - *Interpretierende Ebene*

    Was könnte dargestellt sein aufgrund der entdeckten Merkmale oder erkannter Materialien und Techniken?

    Was könnte der Künstler gemeint haben? Botschaft hinter dem Werk?

    - *Wertschätzender Umgang mit Kunstwerken*

    Kriteriengeleitete Beurteilung der Arbeiten der Mitschüler*innen

    Transparente Kriterien für Prozess und Endprodukt

- *Sprachbildung*

  Üben von Fachbegriffen der Kunst (bspw. Hochformat/Querformat, Farbauftrag - deckend/ lasierend, formatfüllend, Linienarten, Formenarten, Texturen, Materialien und Werkzeuge - siehe oben), Begründen der eigenen Meinung und Interpretation, Nutzen von Satzgeläder:

  „Ich erkenne …“ , „ Ich sehe…“, „Ich habe eine/ein … entdeckt“, „Mich erinnert … an“

  „Ich finde das (nicht) schön/spannend/interessant, weil …“ , „Ich mag … (nicht), weil …“, „Mir gefällt … (nicht), weil …“

3. Individuell festgelegte Regeln der Lehrkraft und des Raumes beim Einrichten und Aufräumen des Arbeitsplatzes und Reinigen der Materialien kennen und anwenden

4. sachgemäßer Umgang mit Werkzeugen/Materialien wie Schere, Farbkasten, unterschiedliche Pinselarten (Borsten und Haarpinsel), Stärken von Papier, unterschiedliche Klebstoffe (Uhu, Bastelkleber, Flüssigkleber, Kleister)

   (Buchempfehlung: Scissors, glue and you– Cassie Stephenz, Paintbrush Ballerina – Cassie Stephenz, Too much glue , To much glue – Jason Lefebvre)

5. Kennenlernen verschiedener Materialien (Farbkasten, Deckweiß, Schulmalfarbe/Acrylfarbe, Ölpastellkreide, Wachsmalkreide, Pastell-kreide, Blei-, Bunt-, Kohle- oder Filzstifte)

6. Orientierung auf dem zu gestaltenden Kunstwerk/Papier oder im Skizzenheft/Kunsttagebuch. Ordnung und Struktur während des Arbeitsprozesses halten. (Wo fange ich an zu zeichnen? Wie nutzen ich meinen Platz auf dem Papier oder im Kunsttagebuch aus? Auf welcher Seite starte ich? Welche Zeichnung bekommt welchen Platz in meinem Skizzenheft? Muss ich Vorübungen machen um mein Endprodukt so herzustellen, wie ich es mir vorstelle?)

Übergeordnete Dimensionen Produktion/Rezeption/Reflexion (1./2. Jahrgang):

Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten	**Die SuS … (Kompetenzerwartungen)**	**Inhaltliche Absprachen (Inhaltsfelder)** *Material, Lehrwerke, Aufgabenbeispiele, außerschulische Lernorte*
Kunst entdecken	• nehmen künstlerische Gestaltungsformen in der eigenen Lebenswelt wahr (z. B. Kunst, Architektur, Natur, Technik, Bücher, Medien, Einrichtungen, Design)	• **Besuch eines Museums** Wahrnehmen von Bilder/Skulpturen im Museum, Kennenlernen des Ortes/ Regeln und Aufbau, evtl. praktische Arbeit im museumspädagogischen Bereich Fortführung von Arbeiten in der Schule durch Ideensammlungen der SuS oder künstlerbezogen im passenden Arbeitsfeld Eigene Museumsausstellung der Ergebnisse für andere Klassen (Gestaltung von Plakaten/Werbung/ Einladungskarten-Arbeitsfeldübergreifendes/Fächerübergreifendes Arbeiten)
Wahrnehmen und deuten	• sprechen über Empfindungen und Gefühle bei der Betrachtung von Bildern und Objekten • respektieren Betrachtungen anderer, vergleichen sie mit den eigenen • hören anderen Kindern bei Betrachtungen zu und achten fremde und eigene Betrachtungsweisen • erkennen in Kunstwerken und Produkten des Unterrichts technische und gestalterische Aspekte wieder • entdecken in Bildern und Objekten Anregungen für eigene Gestaltungsmöglichkeiten und -wünsche	• **Bildbetrachtung/Bildanalyse** Betrachten und zuerst reines Beschreiben eines Bildes, Gedanken über Stimmung des Bildes, Farbgebung, Thema, ggf. Details eines Bildes hervorheben, eigene Ideen zur Weitergestaltung realisieren und danach das Original vollständig zeigen. Beispiel: Picasso- Das Mädchen mit der Taube Bild ohne Taube zeigen als s-w- Kopie, mit Farbe gestalten lassen; Schüler malen dem Mädchen etwas in die Hände; sie vergleichen Ergebnisse, Auflösung im Original • Lehrwerk **Kunst mit uns 1/2,** S.39-56 -Bilder erzählen/Fantasiewelten/ Über Kunst sprechen - *Lehrwerk Kunst mit uns 1/2* - *Künstlerische Bilderbücher z.B. Peter Reynolds (Im Museum, Der Punkt, Welche Farbe hat der Himmel, Ramons Atelier), Claudia Ehgartner (Lilli kleckst, Lilli kritzelt), Sieb Posthuma – Der Draht Alexander Calder*

Arbeitsfeld: Malerei **Schwerpunkt: Klasse 1/2**		
Kompetenzen	**Inhalte**	**Umsetzung**

- Arbeitsplatz sachgerecht organisieren
- Fachbegriffe kennen und anwenden
- Farben nach Kriterien ordnen (Gefühlen zuordnen)
  o kalte/warme Farbtöne
  o hell/dunkel
  o Farbauftrag blass „lasierend"/deckend
- Wirkung von Farben in verschiedenen Kontexten (Umgebungen) beschreiben
- unterschiedliche Farbabstufungen von Farben erkennen
- Flächen durch farbiges Gestalten gliedern
- eigene Farben herstellen (Erdfarben, Pflanzenfarben) und diese gestalterisch nutzen
- mit unterschiedlichen Farben und Farbmaterialien (z. B. Deckfarben, Flüssigfarben, Farbkreiden, Farbstiften) experimentieren
	- Einrichtung des Arbeitsplatzes Gliederung in einzelne Arbeitsschritte
	
	Die Farben/Fachbegriffe des/zum Deckfarbenkasten(s)
	- unterscheiden, benennen und anwenden
	- kalte und warme Farben unterscheiden
	- Borstenpinsel, Haarpinsel
	- Längsformat/Querformat
		- Raum vorbereiten
		- Regeln und Rituale einführen
		
		- Unterstützung durch Wörterlisten oder Bildkarten
		- Farbfelder anlegen, Flickenteppich, Klassentier
		- Der Regenbogenfisch (deckend) lebt im Wasser (lasierend), Farbio der Feuerdrache
		- Schlangengrube, verschiedene Obstsorten mit Hintergrund, Lieblingstier mit Hintergrund
		- Eric Carle – „Raupe Nimmersatt"
		- Mies van Hout - „Heute bin ich" eigene Gefühle beschreiben durch farbiges Gestalten von Fischen

- verschiedene Farben und Farbmaterialien mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen erproben und verarbeiten - in Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben und ihre Wirkungen anwenden, kombinieren und verfeinern - gestalten, beschreiben und reflektieren differenzierte Farbkontraste und -nuancen - erste Mischgesetze erkennen	**Auftragen der Farben** - unterschiedliche Möglichkeiten des Farbauftrages mit unterschiedlichen Materialien ausprobieren und einsetzen - Deckender und lasierender Farbauftrag **Mischen von Farben** - **Grundfarben** benennen und unterscheiden	- mit Wachskreiden, Ölkreiden, Fingerfarben - auf Papier, Pappe, Stoff, ... - Farbenlandschaft, Blumenwiese, ... - Farbfamilie Gelb trifft Farbfamilie Rot - Ein leckeres Tortenstück, Eistüte, Winterlandschaft

- **Techniken, Materialien** und deren jeweilige Ausdrucksqualität kennenlernen, beschreiben und anwenden - über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen (auch Zwischenbesprechungen) und gemeinsam erste **Kriterien** zur **Beurteilung** finden	- **Mischfarben 1. Ordnung** herstellen, benennen und anwenden (Komplementärfarben) - Farbfamilien (Farbtöne definieren) - **Farbtrübungen** durchführen und gestalterisch einsetzen (Bspw. Aufhellen mit weiß, Abdunkeln mit schwarz)	- Herbststurm, der Schmutzteufel - aus dem Farbpunkt heraus eine gegenständliche Form entwickeln D.h. ohne Umrissvorzeichnungen oder Umrissmalerei anhand eines Anschauungsobjekt (besonders geeignet: stilisierte Tierdarstellungen wie Frosch, Igel , Fisch- z.B. als Stofftier oder Abbildung) • **Phantasiemalerei** Klecksbilder/Pustebilder mit Wasserfarbe herstellen, interpretieren und weiterführen • Monstergeschichten erzählen und **Klecksmonster/Pustemonster** anfertigen • **Kunst mit uns 1/2**, S. 10-12, S.22-23, 89-93
Literatur-Tipps:		Der rote Hahn (https://www.kunstgalerie-derrotehahn.de), Lehrwerk „Kunst mit uns 1/2“, Bilderbücher s.o.

Arbeitsfeld: Zeichnen **Schwerpunkt: Klasse 1/2**		
Kompetenzen	**Inhalte**	**Umsetzung**
- (mit) unterschiedliche Werkmittel (experimentieren) erproben und richtig einsetzen - Figuren und Gegenstände anhand von Umrisszeichnungen zeichnerisch darstellen - Ausgestalten von Zeichnungen anhand von Punkt, Linien, Flächenmuster - Erprobung von experimentellen Verfahren und Austausch über ihre Wirkungen (z. B. Kritzeln, Drucken, Frottage) - Erprobung von grafische Mittel in der Bildgestaltungen (z. B. Punkt, Linie, Musterung, Schraffur, Fleck und Form) - Bildnerische Mittel benennen und gestalterisch einsetzen	- Einsatz verschiedener Werkmittel Bleistift, Buntstift, Kohle, Kreide … - Bewusste Wahrnehmung von Bildzeichen - Merkmale von Menschen, Tieren, Pflanzen und Gegenständen erkennen und bildnerisch umsetzen. - Einsatz bildnerischer Mittel wie - Punkt, Linie und Fläche - Streuung, Reihung, Ballung, Anhäufung - Eine Bildergeschichte selbst entwickeln und bildnerisch umsetzen	- **Selbstbildniszeichnung** Was macht mich aus? „Ich-bin-Ich-Projekt"- Mira Lobe - „Das kleine Ich bin ich" - **Buch „Lilli kritzelt"** - Zeichenübungen Mögliche Leitfragen zum Buch • Was kann aus einer Kritzelei entstehen? • Wie können sich Kritzelzeichnungen unterscheiden? • Welche Gefühle kann man aus Kritzeleien erkennen? • Wieso kann eine Kritzelei auch Kunst sein? - **Experimentelles Zeichnen** anhand unterschiedlicher Zeichenmaterialien - **Isch- Zeichnungen**, Buch Peter Reynolds - „Ramons Atelier" (Unterrichtseinheit siehe Leitfaden Kunst IQSH) - **Zeichne weiter - Assoziationszeichnen** (Was kann das sein? Zeichne das Bild deines Sitznachbarn weiter) - **Zeichendiktate** (Zeichnen auf DIN A4 Papier nach Begriffen wie oben/unten, links/rechts, mittig etc.) - **Kunst mit uns 1/2**, S.59-67 - Portraitzeichnung - Meine Katze, mein Lieblingsspielzeug, das bin ich - **Fantasiegestaltung**: z. B. Figuren, Tiere, Pflanzen, Maschinen - Anregungen durch Material geben - gezielte Sammelaufträge geben - Anordnen von Gegenständen z. B. Obstkorb, Spielsachen, Vogelzug, Blätter, Blumenwiese Binnendifferenzierung: - Mustertapete - Fischschuppen, Fell der Katze - Ein Erlebnis, eine Geschichte, einen Vorgang darstellen

- Gesehenes und Erfundenes ausdrücken - Fachbegriffe kennen und anwenden - Bildzeichen wahrnehmen, beschreiben und zeichnerisch umsetzen - Gestaltungsmittel erkennen und benennen und deren Wirkung beschreiben - Bilder sammeln, vergleichen, ordnen - Arbeitsvorhaben in Phasen einteilen	- die Technik Zeichnen als Dokumentationsform/Besprechungen eigener Arbeitsideen nutzen -	- ein Skizzenheft einführen/selbst bauen (Betrachtung von Skizzenhefte anderer Künstler, Umgang besprechen, Betrachtungsphasen strukturierte Regeln mit Satzgeländern einführen) Ein individuelles Deckblatt für das Skizzenbuch mit Lebensweltbezug zum SuS herstellen https://kunst-unterrichten.de/unterricht/methoden/methodenpool/mit-dem-skizzenbuch-arbeiten/
Literatur-Tipps:		Lehrwerk Kunst mit uns 1/2, Künstlerische Bilderbücher s.o., Leitfaden Kunst IQSH

Arbeitsfeld: Grafik **Schwerpunkt: Klasse 1/2**		
Kompetenzen	**Inhalt**	**Umsetzung**
- einfache **Druckverfahren** erproben kennen, unterscheiden und anwenden - grafische Mittel in Bildgestaltungen (z. B. Punkt, Linie, Musterung, Schraffur, Fleck und Form) - mit unterschiedlichen Werkzeugen und Materialien (z. B. Stifte, Kreiden, Tuschen und Farben, Papiere, Pappen, Tapeten) experimentieren und Erfahrungen beschreiben - spüren grafische Muster, Strukturen und Oberflächenbeschaffenheiten in der Umwelt auf und beschreiben sie - grafische Mittel und Bildzeichen schmückend und verzierend nutzen(z. B. Ornamente, Schmuckelement) - Bildzeichen zu und einordnen (z.B. *Figur- Grund-Bezug , Vordergrund – Hintergrund*) - Erlebtes und Fantastisches in Bildern und Bildergeschichten umsetzen - verschiedene Schriftzeichen und -bilder in Umwelt und Medien aufspüren - auf unterschiedlichen grafischen Wegen Buchstaben	- **Hochdruck** • **Fingerdruck** • **Pinseldruck** • **Materialdruck** z. B. Korken, Wattestäbchen Pappkanten, Holzstücke • **Decalcomanie (Abklatschtechnik)** - **Tiefdruck**	- **Polystyrolplattendruck (Hochdruck)** Ritzen eines Negativmuster in Polystyrolplatte, Auftrag der Druckfarbe und Abdruck durch Farbwalze Vielfalt und experimentelle Möglichkeiten anbieten - Gezielte Anregungen durch vorgegebenes Material - Bunte Bonbons, Herbstlaub - Mit Haar- und Borstenpinsel - Vogelnest, Pflanzen - Fisch, Igel, Tannenbaum, Fantasietier, Dotpainting (Wattestäbchen) - Symmetrische Bildmotive, wie z. B. Schmetterling, - Gegenstände mit unterschiedlicher Oberflächenstruktur (uneben, rauh, gemustert) durchreiben - z. B. Blätter, Baumrinde, Tapete, Wellpappe, Gegenstände wie Siebe, Münzen - ein Baum, eine Frucht, ein Tier - Anhäufungen: Obstkorb, Fischschwarm, Blumen, Wolkenkratzer - Die Buchstabensuppe oder -teppich, mein Name, ein besonderes Wort - Fadenbild mit gefaltetem Papier – Fantasiefigur - Farbmischung durch Farbfeldabklatschtechnik mit zwei Papieren - **Milchtüten/Tetrapackdruck (Tiefdruck)** Ritzen eines Positvmusters in Tetrapack, Auftrag der Druckfarbe und entfernen der Hauptfarbe, sodass Ritze gefüllt bleiben, Druck mit gewässertem Papier durch Druckwalze oder alternativ Nudelmaschine https://www.youtube.com/watch?v=nEE1hzz_xdI

für ein gemeinsames Buch gestalten oder erfinden (z. B. spuren, kritzeln, malen, zeichnen, drucken, ausschneiden und collagieren) - Fachbegriffe kennen und anwenden - Gestaltungsmittel gezielt einsetzen - Bilder sammeln, vergleichen, ordnen - Wirkung einzelner Drucktechniken beschreiben	- **Frottage** Durchreibetechnik	- **Kunst mit uns 1/2,** S.13-16, - **Frottageexperimente** mit verschiedenen flachen Naturmaterialien, Alltagsgegenständen, taktil erfahrbarem Strukturpapier etc.; Einbeziehung verschiedener Malmittel möglich: Wachsstifte, Kreiden; Erweiterbar: mit Fasermaler die Ergebnisse der Frottage grafisch verändern unter Einbeziehung von Linie, Punkt, Schraffur etc. Beispiel: Frottage eines Ahornblattes durch Linien und Punkte zu Tierdarstellungen, Monsterdarstellungen etc. verändern) *Möglichkeit*: Materialien der Frottage werden wieder aufgegriffen und in einem weiteren Hochdruckverfahren eingesetzt: Materialien auf festen Kartonausschnitten anordnen, festkleben: Kartonstücke mit Farbe versehen (Druckrolle) und einen Hochdruckabzug mit Papier erstellen
- Einfache **Collagetechniken** kennenlernen und durchführen	- **Reißtechnik** mit unterschiedlichen Papieren	- Collage mit ausgeschnittenen Bildteilen, farbigen Papieren oder Abbildungen - Collagen mit Buchstaben und Wörtern - Collagen mit Materialien – Fundstücken

Arbeitsfeld: Plastik und Installation **Schwerpunkt: Klasse 1/2**		
Kompetenzen	**Inhalt**	**Umsetzung**
- sammeln Material und untersuchen und beschreiben Materialeigenschaften (z. B. Ton, Holz, Stein, Metall) - experimentieren, formen, bauen und konstruieren mit unterschiedlichen Materialien - erproben Werkzeuge und Verbindungsmittel und unterscheiden ihre Funktionen und den Gebrauch (z. B. Schere, Säge, Zange, Draht, Garne, Klebstoffe) - erproben neue Techniken bspw. Kaschiertechnik - konstruieren figurative Formen - gestalten mit formbaren Materialien Formen und Figuren/Objekte (z. B. Ton, Knete, Pappmaché, Lufttrockenton, Sand) - bauen Objekte mit Alltagsmaterialien und Fundstücken (z. B. Figuren, Häuser, Fahrzeuge, Spiel-Landschaften) - gestalten Räume und verändern Raumwirkungen (z. B. Klassen, Flure und Begegnungsräume) - stellen Szenerien, Kulissen, Requisiten zu Spielideen her (z. B. Puppentheater, Kartontheater, Schattenspiel) - stellen für Spielanlässe einfache Figuren und Spielobjekte her (z. B. Masken, Fingerfiguren, Puppen)	- **Formen/Körper** aus Draht, dicker Wolle, Biegeplüsch - **Skulptur/Objekt** Einfache Figuren/Objekte aus weichem Material herausformen - **Plastik** einfache Figuren/Objekte aus Material zusammensetzen • Bauen eines Gegenstandes oder eines Fantasieobjektes aus verschiedenen Materialien o Gestalten mit Naturmaterialien - Verfremdung eines vorhandenen Gegenstandes - auch mit Gips	• **Kunst mit uns 1/2**, S.15-17, 33-37, 73-80, 94-98 • Einfache **Formen/Objekte/Körper** aus Knete (Ton, Lufttrockenton) zu Geschichten **gestalten** • eine **Hohlform** herstellen und ästhetisch **verzieren** • Luftballons **kaschieren** (bekleben) mit Kleister und Papier • aus **Pappmachémasse** Figuren formen Begriffe**:** drücken, kneten, rollen, walzen, biegen Beispiele: • Türschild, Namenschild, Daumenschale, • Schmuckkachel in einer Streichholzschachtel - **Plastische Objekte aus Draht** formen (Anlehnung an Einlinienzeichnungen möglich) - **Bauen und Konstruieren** mit Gegenständen des Alltags (Stabilität vergleichen) – aus Naturmaterialien z.B. Zweige, Moos, Früchte, getrocknete Blätter Muscheln /Alltagsobjekten z.B. Flaschen, Verpackungen etc. Phatansiewesen herstellen - **Ich-Plastik aus Papier** ->Papier wird dreidimensional, Lebensweltbezug https://grundschule-gruenheide.de/kunst-klasse-3c-ich-plastik-zum-kennenlernen/

- **gehen mit Ressourcen** verantwortungsvoll um und übernehmen **dafür Verantwortung**		Materialvariation: unterschiedliche Papiere, Schachteln, Alufolie, Draht, Bausteine Begriffe**:** falten, kleben, tackern, (ineinander)stecken, stapeln

Arbeitsfeld: Medienkunst/Fotografie Schwerpunkt: Klasse 1/2		
Kompetenzen	**Inhalt**	**Umsetzung**
- beschreiben und deuten Fotografien und ihre Wirkung durch Beschreibung von Blickwinkeln, Formaten und Bildinhalten/Motive - nutzen Kopien von Bildern, Fotografien und Gegenständen in Gestaltungsprozessen - deuten Bilder/Bildelemente um und ordnen sie in neuen Zusammenhängen (z. B. Verfremdung des eigenen Porträts) - fotografieren sich andere und Objekte - kennen die grundlegenden Funktionen einer Foto/Videokamera und nutzen diese zur Dokumentationen eigener Arbeiten - Aspekte der Nutzung und Verwertung von Materialien kennenlernen	- Perspektiven durch den Blick der Kamera - die Kamera als Dokumentationswerkzeug - Realität und Inszenierung - erste bewegte Bilder - Video	- **Kunst mit uns 1/2,** S.25-32, 69-72 - Fotografie als Dokumentation der eigenen Arbeit - **Fotografie eines Stilllebens** Gemeinsames Aufbauen eines Stilllebens, Beschreibung des Bildes Experimentieren und Theorie: mit der Digitalkamera wird anhand der Variation von Ausschnitten, Entfernungen etc. anhand des Szenarios Stillleben die Wirkung von Fotos erprobt - **Zeichentrick/ Videoinstallationen** von Künstlern anschauen und erste Wirkung besprechen - **Daumenkino** https://kinder.wdr.de/tv/die-sendung-mit-der-maus/av/video-mausspot---daumenkino-100.html https://www.youtube.com/watch?v=r6RFvbKhgfY

<u>Grundlagen (3./4. Jahrgang):</u>
Als Erweiterung des Arbeitsfeld Plastik und Installation wird im Jahrgang 3/4 das Feld Architektur und im Arbeitsfeld Medienkunst/Fotografie das Arbeitsfeld Produkt und Kommunikationsdesign miteinbezogen. Das Arbeitsfeld Performance sollte auch in diesen Jahrgangsstufen als offener Bereich zu differenzierungszwecken themenbegleitend genutzt werden. Im Fach ästhetische Bildung sollte der Bereich ebenfalls aufgenommen werden.

1. Vertiefung der Grundkenntnisse der Elemente der Kunst (Linie, Form, Farbe) und Erweiterung auf die weiteren **Elemente der Kunst:**

    - Körper (Kugel, Quadrat, Quader, Pyramide, Zylinder)
    - Farbtiefe/wert (Farbverlauf, Hell/Dunkel Kontraste)
    - Raum (Größenverhältnisse, Bildtiefe, Perspektive, Horizontlinien)

2. Regeln bei Bildbesprechungen/Museumsgang vertiefen und üben. Sprachgeländer intensiver nutzen und ausbauen. Neue Interpretationsgrundlagen aus Klassenstufe 1./2. miteinbeziehen.

3. Bewertung/Selbsteinschätzung des eigenen Kunstwerkes sowie des eigenen Arbeitsprozesses anhand von Bewertungs- und Selbsteinschätzungsbögen üben, um Notengebung zu reflektieren.

4. Individuell festgelegte Regeln der Lehrkraft und des Raumes beim Einrichten und Aufräumen des Arbeitsplatzes und Reinigen der Materialien kennen und anwenden. Sachgemäßen Umgang mit Werkzeugen/Materialien wie Schere, Farbkasten, Pinselarten (Borsten und Haarpinsel), unterschiedliche Papierstärken, Klebstoffe (Uhu, Bastelkleber, Flüssigkleber, Kleister) für verantwortungsvolle frei geplante Kunstprojekten nutzen.

5. Vertiefung von Bildbeschreibung und Analyse

    - Auseinandersetzung mit Künstlern und ihren spezifischen Arbeitsweisen/Arbeitsfeldern und Einbinden in Bildinterpretationen

    - Kennenlernen von ersten Kunstepochen und dihren Merkmalen

Übergeordnete Dimensionen Produktion/Rezeption/Reflexion (3./4. Jahrgang):

Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten	**Die SuS … (Kompetenzerwartungen)**	**Inhaltliche Absprachen (Inhaltsfelder)** *Material, Lehrwerke, Aufgabenbeispiele, außerschulische Lernorte*
Kunst entdecken	- erschließen sich ausgewählte historische und zeitgenössische Kunstwerke und finden Bezüge für eigene Gestaltungen (z. B. *Kontexte, Biografien, Charakteristisches und Typisches, Materialien, kulturell Bedeutsames*) - beziehen Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten in eigenes Gestalten ein (z. B. Museen, Atelierbesuche, Kunst im öffentlichen Raum)	- **Besuch einer Ausstellung zu einem passendem Arbeitsfeld/Thema** Besuch einer speziellen Führung mit praktischem kunstpädagogischen Teil Fortführung der museumspädagogischen Arbeit in der Schule - Arbeitsbereich offen
Wahrnehmen und deuten	- lassen sich auf ein differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten ein - präzisieren eigene Wahrnehmungen und äußern Assoziationen - beziehen Bildinhalte in eigene Erfahrungen und Situationen, vertreten sie und äußern einen eigenen Standpunkt dazu - verwenden unterschiedliche Methoden der Bildanalyse und der Bildbetrachtung - stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her - unterscheiden Objekte und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung und der Medien usw.	- **Erste Schritte der Kunstanalyse** An Originalwerken wird eine wesentliche Grundtechnik der Werksanalyse erprobt: Trennung von Beschreibung und Deutung. Die Beschreibung soll nicht wertend, interpretierend, dafür sehr genau und auf das Detail bezogen sein. Danach erst werden Deutungen vorgenommen. An die Analyse schließt sich eine praktische Arbeit zu einem Kunstwerk an. Dies kann sowohl durch Imitation als auch durch Verfremdung des Originals erfolgen. Parallelen zum Leben der Schüler können ebenfalls in die praktische Arbeit einfließen. Beispiele: Skulpturen nachstellen; "Lebende Bilder-" ein Gemälde mit Personendarstellung wird von den Schülern nachgestellt; Plastiken werden in Ton nachgebaut oder eigene Ideen umgesetzt; serielle Bilder können durch veränderte Fotografie oder Kopie erstellt werden (Warhol) - **Kunst mit uns 3./4.**, S. 37-46 - Fantasiewelten und Bilder zu Geschichten; S. 95-107 - Kunstwerke vergleichen

Arbeitsbereich: Malerei **Schwerpunkt: Klasse 3/4**		
Kompetenzen	Inhalt	Umsetzung
- Verfahren und Techniken erproben und gezielt auswählen - Bewusste Wahrnehmung und Beobachtung - Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen - wesentliche, für die Wirkung relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen - subjektive Empfindungen formulieren - wesentliche, für die Wirkung relevante Gestaltungsmittel erkennen und anwenden - Verfahren und Techniken erproben - subjektive Empfindungen formulieren	- den deckenden und lasierenden Farbauftrag zielgerichtet einsetzen - Farbmischungen 3. Ordnung Farbkreis - Farbwirkungen erkennen und gezielt einsetzen - reinbunte Farben • warme Farben • kalte Farben • Signalfarben • Tarnfarben - Farbkontraste wahrnehmen und anwenden • Hell-Dunkel-Kontrast • Warm-Kalt-Kontrast • Komplementärkontrast - Verteilung und Bewegung der Elemente im Bild	- Porträtdarstellungen - Landschaftsbilder - Herbstwald, Unterwasserwelt, Nebellandschaften - **Mischübungen** mit gefärbtem Wasser- beginnend mit den Primärfarben - Collage aus Zeitschriften - Eigenen **Farbkreis** mischen - „Die wahre Geschichte von allen Farben“ (https://www.kunstgalerie-derrotehahn.de/farbenkreis-und-komplementärkontrast/) - Häuserfront nach James Rizzi - Landschaft aus Farben - geschminktes Gesicht, Clown - In der Wüste - Winterlandschaft, Eishöhle - Verkehrszeichen - Das Chamäleon, im Dschungel - „Perfekt versteckt“ (https://www.kunstgalerie-derrotehahn.de/klasse-4-2017-2019/) - Feuerwerk, Stadt bei Nacht - Sonnenuntergang am Meer, Feuerfische - Tiere mit passendem Hintergrund - Jahreszeiten Franz Marc – Tierbilder • Farbwirkung mit Farbkarten • Mein Lieblingstier
Literatur-Tipps:		s.o. , Keith Haring: Kunst mit Kindern. Malen

Arbeitsbereich: Zeichnen **Schwerpunkt: Klasse 3/4**		
Kompetenzen	**Inhalt**	**Umsetzung**
- Gesehenes und Erfundenes ausdrücken - Gestaltungsmittel kennen und einsetzten - Entwicklung der räumlichen Vorstellungskraft - mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten	- Bildzeichen differenziert nach Aussehen, Beschaffenheit, Oberfläche und Struktur darstellen	- Pflanzen, Tiere, Gegenstände, Personen nach der Natur zeichnen - Dürer: Rhinozerus
	- Bildkompositionen mit Bewegungsdarstellungen	- Erzählbilder: Sportfest, im Zoo - Keith Haring
	- Räumliche Darstellung durch Überschneidungen	- Einlinienzeichnung – Paul Klee, Picasso - Einmaldruck-(Monotypie)(s. Grafik)
	- Räumliche Darstellung durch Vorder- Mittel- und Hintergrund	- Landschaftsbilder
	- Mit Schrift gestalten (s. Grafik)	- Mein Name in Graffitischrift - Mein Comic-Bild (Roy Lichtenstein) - Geheimschriften, Einladungen, Plakate
	- die Technik Zeichnen als Dokumentationsform eigener Arbeitsideen nutzen	- Skizzenheft führen/ Besprechungen vornehmen (Probleme der Darstellung von Ideen analysieren) https://kunst-unterrichten.de/unterricht/methoden/methodenpool/mit-dem-skizzenbuch-arbeiten/ s.o. Arbeitsfeld Zeichnung 1/2

Arbeitsbereich: Grafik **Schwerpunkt: Klasse 3/4**		
Kompetenz	**Inhalt**	**Umsetzung**
- **Fachbegriffe** kennen und anwenden - **Gestaltungsmittel** gezielt einsetzen - Möglichkeiten der Vervielfältigung in Druckverfahren kennen und in bildnerischer Absicht einsetzen - Collageverfahren kennenlernen und anwenden - Bewegungen, Beziehungen und Sachverhalte grafisch räumlich darstellen (z. B. oben – unten, groß – klein, vorn – hinten) - einfache bildnerische Ordnungen (z. B. Größen-Mengenkontrast, Streuung, Ballung) entwickeln - Schriftzeichen,-bilder und Texte nach eigenen Vorstellungen gestaltenSchriftzeichen und -bilder gegenwärtiger und vergangener Kulturen erkunden und Elemente in eigenen Gestaltungszusammenhängen (z. B. Ornamente, Initialen, Buchmalerei) verwenden	- **Schriftzeichen**

	- **Schablonendruck** • **Monotypie** - **Materialcollage** mit Wolle, Stoffen, Naturmaterialien, verschiedenen Papieren - **Decollage** als besondere Collagetechnik	- Entwerfen oder Ausschneiden von Bildmotiven und damit drucken z. B. Tiere, Früchte, Menschen, … - Künstler: Max Ernst - Ein Bildmotiv wird mit einem Pinselstiel oder einem Stift auf eine mit Druckerschwärze eingefärbte Glasplatte gezeichnet. Darauf wird ein Blatt gelegt und so das Motiv abgedruckt Eine Landschaft, ein Fantasietier, ein abstraktes Bild Ein Bildmotiv verändern und verfremden durch: • in Streifen schneiden • zerreißen • übermalen

Arbeitsfeld: Plastik und Installation Vertiefung Architektur Schwerpunkt: Klasse 3/4		
Kompetenzen	**Inhalt**	**Umsetzung**
- Phänomene der gestalteten Umwelt bewusst wahrnehmen - Wahrnehmung als Ausgangspunkt für Gestaltungen nehmen - Erprobung kombinierender Verfahren und zielgerichtetes Anwenden - in eigenen Konstruktionen Erfahrungen sammeln und im Zusammenhang mit Statik anweden - neue, fantastische Räume und Raumeinrichtungen planen - Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren - Arbeitsvorhaben in Phasen einteilen - Beurteilung eigener und fremder Arbeitsergebnisse - Entwicklung der räumlichen Vorstellungskraft	- Innen - und Außenräume begehen, erleben und Beschreibung der Wirkung - Konstruktion und Funktionen von Gebäuden/Türmen (Statik und Stabilität) - Gestaltung von eignen Modellgebäuden erproben – (einfachen Materialien wie Holzklötze, Stäbe, Spatel, ...) sowie Planung und Vorzeichnung	- Klassenzimmer, Schule, Schulhof, Spielplatz - Türme/Gebäude aus Pappe/Zeitungspapier bauen – Werkbetrachtung Hunderwassertürme - Raumgestaltung im Karton Konstruktion kleiner Räume im Klassenraum durch Bauen von Höhlen aus leicht beweglichen Möbelstücken, Decken, Kissen, einfache Erfahrung mit Statik Erstellen eines Zimmers im Karton, Raumaufteilung, Raumnutzung planen, Möbelstücke für den Raum herstellen aus Alltagsgegenständen und Papier. Variante: Nachbau des Klassenraumes, Ausprobieren verschiedener Sitzordnungen, Vor- und Nachteile besprechen Themenbeispiele - Leben auf einer Burg/Schloss/Baumhaus - Gestaltung eines Ortes Spiel/Fußballplatz - Gemeinschaftliches Wohnen in Zukunft (s. Leitfaden) - Um/Mitgestalten von schulischen Räumen • fiktive Planung (Skizze, Foto oder Collagearbeit für Entwurf) • in Räumen künstlerische Installationen intergrieren - **Licht** (Taschenlampen) **und Schatten** als Installationsmedium - Bauen mit Verpackungsmaterial Aus Verpackungen werden Gegenstände gebaut. Themen für einfaches Bauen: Schiffe, Häuser, Städte, Raketen

		- Kunst mit uns 3./4. , S.29-36 - Gebäude/Innenräume; S.89-94- Figuren/Plastiken (Niki de Saint Phalle) - Planung und Entwurf eines Traumzimmers- oder Spielplatzes in Form einer Werbeanzeige

Arbeitsfeld: Medienkunst/Fotografie Schwerpunkt: Klasse 3/4		
Kompetenzen	**Inhalt**	**Umsetzung**
- Layouts in Schreibprogrammen des Computers für eigene Arbeiten nutzen (z. B. Wort- und Bildkombinationen erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten) - Archive für Bild- und Sprachdokumente anlegen und verwalten (z. B. nach Themen strukturiert) - das Internet als Rechercheinstrument nutzen - Fotografien und Bilder in Kopierprozessen nutzen und durch Collagieren umgestalten - Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch hinterfragen - einfache Formen digitaler Bildbearbeitung einsetzen - Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen (z. B. fotografieren und videografieren) einsetzen	- Vertiefung von fotografischen Perspektiven durch Umgang mit neuen Medien (Kamera, Computer, Tablet, Handy, Projektor, Beamer) - Reflexion von fotografischen Phänomenen/Alltagsfotos - Betrachtung von Werbeanzeigen und Analyse der Absicht/Wirkung - Sammlung/ Kategorisierung von Fotos des Alltags - Nutzung von fotografischen/medialen Werkzeugen zur Herstellung eigener Projekte/ Aufführungen/ Ausstellungen /Inszenierungen - Produktdesign/Umgestaltung von Gegenständen des Alltags	- **Ausschnitfotografie** Ausschnitte von Realgegenständen aus dem Schulleben werden mit der Digitalkamera aufgenommen Proportionen und Bildkompositionen werden dabei berücksichtigt und gemeinsam reflektiert Fertige Fotos können als Suchrätsel "Wer findet den Ausschnitt wieder, was ist dargestellt?" im Flur ausgehängt werden. - **Schattenfigurentheater** Experimentieren mit Realgegenständen und Papierformen am Overheadprojekter vor einer Projektionswand Erstellen von Stabfiguren für das Schattentheater, Vorführung auf einer Schulfeier Themenbeispiele: Der Grüffelo - **Kunst mit uns 3./4 , S.17-28 -** Fotoausschnitte, optische Täuschungen, Fotogeschichten ; S.69-82 - Lichtspuren/ Werbung - **Verfremdung Schuhe** Schüler verfremden alte Schuhe zu Objekten eines selbstgewählten Themas

- Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein (z. B. bei Bühnengestaltungen) einsetzen		(neue Erprobung von verwendeten Materialien und der Befestigungsmöglichkeiten - doppelseitigem Klebeband, Drähte, Leim, Kordel) - **Verpackungsgestaltung** Entwicklung eines neuen Fantasieproduktes und Gestaltung einer Verpackung
Literatur-Tipps:		https://bildungsserver.hamburg.de/darstellendes-spiel-grundschule-schattenspiel/

Arbeitsfeld: Performance **Schwerpunkt: Klasse 1-4**		
Kompetenzen	**Inhalt**	**Umsetzung**
- den Körper gezielt als Ausdrucksmedium einsetzen - Aufführungen inszenieren und durchführen - Nutzung digitaler Medien zur Dokumentation	- Nachempfinden durch Körpererfahrung - Rollenspiel/ Darstellendes Spiel	- spontanes Nachstellen von Bildern durch genaues Beobachten und Einfühlen mit dem eigenen Körper (Sprache. Gestik, Mimik) - Spielaktionen/Improvisation z. B. mit Bändern und Tüchern - Nachspielen von bestimmten Handlungen oder Personen/ Kunstwerken - Fotografieren von Personen und Ereignissen/Standbild - Videoaufnahmen von spielerischen Sequenzen Fächerübergreifendes Arbeiten mit Ästehtische Bildung, Musik, Sport
Literatur-Tipps:		http://www.theater-in-der-schule.de

6. Digitale Medien und Medienkompetenz

- Schüler*innen erwerben Fähigkeiten, digitale Medien im Kunstunterricht **kreativ, reflektiert und verantwortungsvoll** einzusetzen.
- Schüler*innen lernen, digitale Medien nicht nur als Hilfsmittel zu begreifen, sondern auch als eigenes Gestaltungsfeld.
- Förderung der kritischen Medienkompetenz: Erkennen, inwiefern Medien Bilder von Wirklichkeit produzieren und beeinflussen.
- Schüler*innen entwickeln technische Fertigkeiten, um digitale Werkzeuge zu nutzen, Probleme zu lösen und in mediengestützte kreative Prozesse einzusteigen.

Kompetenzbereiche (gemäß Fachanforderungen SH, Kunst Primarstufe)

Diese werden integriert im Kunstunterricht aufgebaut:

1. **Suchen und Arbeiten (K1)**
   - Browsen, Suchen, Filtern von digitalen Bildern, Vorlagen und Ressourcen
   - Auswerten und Bewerten digitaler Quellen (z. B. Urheberrechte, Echtheit, Qualität)
   - Speichern und Abrufen digitaler Materialien
2. **Kommunizieren und Kooperieren (K2)**
   - Digitale Zusammenarbeit (z. B. gemeinsame digitale Collagen, Präsentationen, geteilte Fotoprojekte)
   - Einhalten von Regeln (z. B. Netiquette, Urheberrecht, Datenschutz)
3. **Produzieren und Präsentieren (K3)**
   - Entwickeln und Produzieren eigener Werke mit digitalen Medien (z. B. Fotos, digitale Zeichnungen, einfache Bildbearbeitung)
   - Weiterverarbeiten und Integrieren digitaler Elemente in handwerkliche/künstlerische Arbeiten
   - Rechtliche Vorgaben beachten, etwa Urheberrechte und Bildrechte
4. **Schützen und sicher Agieren (K4)**
   - Sensibler Umgang mit persönlichen Daten und PrivatsphäreAufmerksamkeit für gesundheitliche Aspekte bei Bildschirmarbeit (z. B. Blendung, Sitzhaltung)
   - Nachhaltiger Umgang mit digitalen Geräten und Medien
5. **Problemlösen und Handeln (K5)**
   - Technische Probleme erkennen und Strategien zur Lösung entwickeln.
   - Digitale Werkzeuge nach ihrem Zweck passend auswählen und einsetzen
6. **Analysieren und Reflektieren (K6)**
   - Medieninhalte analysieren: Wie wird durch Farbe, Komposition, Schnitt etc. ein Eindruck erzeugt?
   - Reflektion darüber, wie Medien Wirklichkeit gestalten und beeinflussen

Didaktische Prinzipien & Umsetzung

- **Integration statt Extra-Fach**: Digitale Medienkompetenz wird in den regulären Kunstunterricht eingebunden, nicht separat gelehrt
- **Projektorientierung**: Projekte, in denen digitale und analoge Techniken kombiniert werden (z. B. Fotocollagen, digitale Malerei und Übertragung in Mixed Media)
- **Schülerorientierung und Kreativität**: Schüler*innen haben Raum für eigene Themenwahl innerhalb digitaler Gestaltung, ausprobieren und experimentieren
- **Medienreflexion einplanen**: Werkbetrachtung, Diskussion von Bildwirkung, Bildausschnitt vs. Ganzes, Manipulation von Bildern etc
- **Rechtliche Sensibilität**: Urheberrecht, Bildrechte, Datenschutz – kindgerecht vermittelt
- **Technische Ausstattung und Schulung der Lehrkräfte**: Sicherstellen, dass die Geräte vorhanden und funktionsfähig sind und Lehrkräfte in der Nutzung und didaktischen Gestaltung digitaler Medien geschult sind

7. Leistungsbewertung im Kunstunterricht

Die Leistungsbewertung im Kunstunterricht resultiert aus der Dokumentation und Beurteilung der individuellen Lernentwicklung sowie des jeweiligen Lernstandes im Hinblick auf die Kompetenzerwartungen. Sie umfasst alle in den Fachanforderungen Kunst ausgewiesenen Kompetenzbereiche und berücksichtigt sowohl die Prozesse als auch die Ergebnisse des Lernens. Dabei ist die Freude am Gestalten, am bildnerischen Ausdruck und an der Kreativität ein zentrales Ziel, das stets im Vordergrund bleibt.

Grundlage der Leistungsbewertung sind **alle Leistungen**, die die Schüler*innen im Kunstunterricht erbringen. Dazu zählen nicht nur Ergebnisse, sondern auch Anstrengungen, individuelle Lernfortschritte sowie in Gruppen erbrachte Leistungen. Bewertet werden damit sowohl **prozessbezogene** als auch **ergebnisbezogene** Leistungen.

Bewertungsbereiche

1. **Praktische Leistungen**
   - **Prozessbezogen**: der individuelle Weg zum Ziel – von der ersten Idee über Entwürfe und Bearbeitungsschritte bis hin zum fertigen Ergebnis und dessen Reflexion. Dabei werden Aspekte von Selbst- und Sozialkompetenz, z. B. in arbeitsteiligen Gruppenarbeiten, berücksichtigt.
   - **Ergebnisbezogen**: die im Unterricht entstandenen Einzel- oder Gruppenarbeiten in Hinblick auf die festgelegten und transparent vermittelten Kriterien.

2. **Mündliche Leistungen**
   - Mitarbeit und Kontinuität bei der Erarbeitung von Themen und bei Bildbesprechungen (z. B. Museumsgang, Künstlertreff, Ausstellungen, Bildbetrachtungen historischer und zeitgenössischer Künstler).
   - Reflexion und Begründung gestalterischer Entscheidungen.
   - Präsentationen eigener Erarbeitungen, Referate und Bildvorstellungen.

Transparenz und Rückmeldung

Leistungsbewertung basiert auf **klaren, transparenten Kriterien**, die den Schüler*innen in altersangemessener Form vorab verdeutlicht werden, z. B. anhand von Beispielen oder Bewertungs/Selbsteinschätzungsbögen. Dadurch verstehen sie die Leistungsanforderungen, können diese während des Arbeitsprozesses reflektieren und ihre Arbeiten zielgerichtet weiterentwickeln.

Aufgabenstellung	**Sind inhaltliche und bildnerische Vorgaben verstanden und eingehalten worden? Beispiele**
Gestaltungsmerkmale der praktischen Arbeit	Raumaufteilung, Individualität, Formenreichtum, Farbwahl, Sorgfalt …
Kreativität	individuelle Lösungen, Ideenreichtum
Gestaltungsprozess (den Fähigkeiten des Kindes entsprechend)	Motivation, Ausdauer, Experimentierfreude, Planung und Umsetzung, Konzentration, Zeitaufwand
Beteiligung an Reflexionsphasen	Auseinandersetzung mit inhaltlichen, bildnerischen und technischen Problemen, Bildbetrachtungen …
Kritikfähigkeit	sachlicher Umgang mit Arbeitsergebnissen, konstruktive Kritik, Selbstkritik …
Sozialverhalten	Partner-/ Gruppenarbeit, Kooperationsfähigkeit, Aufräumen …
Technik/ Werkzeug/ Material	Umgang mit Werkzeug/ Material, Organisation des Arbeitsplatzes
Lernfortschritt	Konnte das Kind Hilfestellungen im Arbeitsprozess umsetzen?

Regelmäßige Arbeitsbesprechungen schaffen eine **kontinuierliche Reflexionsebene**, auf der Schüler*innen ihre Arbeitsergebnisse besprechen, neue Ideen aufnehmen und Hilfestellungen erhalten. Auf dieser Grundlage erhalten sie eine **kritische, wertschätzende und individuelle Rückmeldung**, die der Selbsteinschätzung, der weiteren Lernentwicklung sowie dem Kompetenzerwerb dient.

Auch die Eltern erhalten durch Rückmeldungen und Zeugnisse Informationen über den Leistungsstand ihres Kindes. Bewertungsfreie Räume und Übungsphasen werden dabei klar von Leistungsüberprüfungen abgegrenzt.

8. Evaluation und Überarbeitung

Das Curriculum unterliegt einem fortlaufenden Prozess der Evaluation und Überarbeitung, um seine Aktualität, Wirksamkeit und Praxisnähe zu gewährleisten. Grundlage der Evaluation sind regelmäßige Reflexionen im Fachkollegium, Rückmeldungen der Schüler*innen, sowie Beobachtungen aus dem Unterrichtsalltag. Dabei wird überprüft, inwieweit die im Curriculum formulierten Kompetenzen – insbesondere im Hinblick auf ästhetische Bildung, kreative Gestaltung und den reflektierten Einsatz digitaler Medien – erreicht werden. Erkenntnisse aus schulischen Evaluationen, Fachkonferenzen und Fortbildungen fließen in die Weiterentwicklung des Curriculums ein. Zudem werden Veränderungen in den Fachanforderungen, neue didaktische Erkenntnisse und technische Entwicklungen berücksichtigt. Die Überarbeitung erfolgt in enger Abstimmung mit der Schulleitung und dem schulischen Medienkonzept, sodass das Kunstcurriculum kontinuierlich an die Lernbedürfnisse der Kinder und die sich wandelnden Rahmenbedingungen angepasst wird.