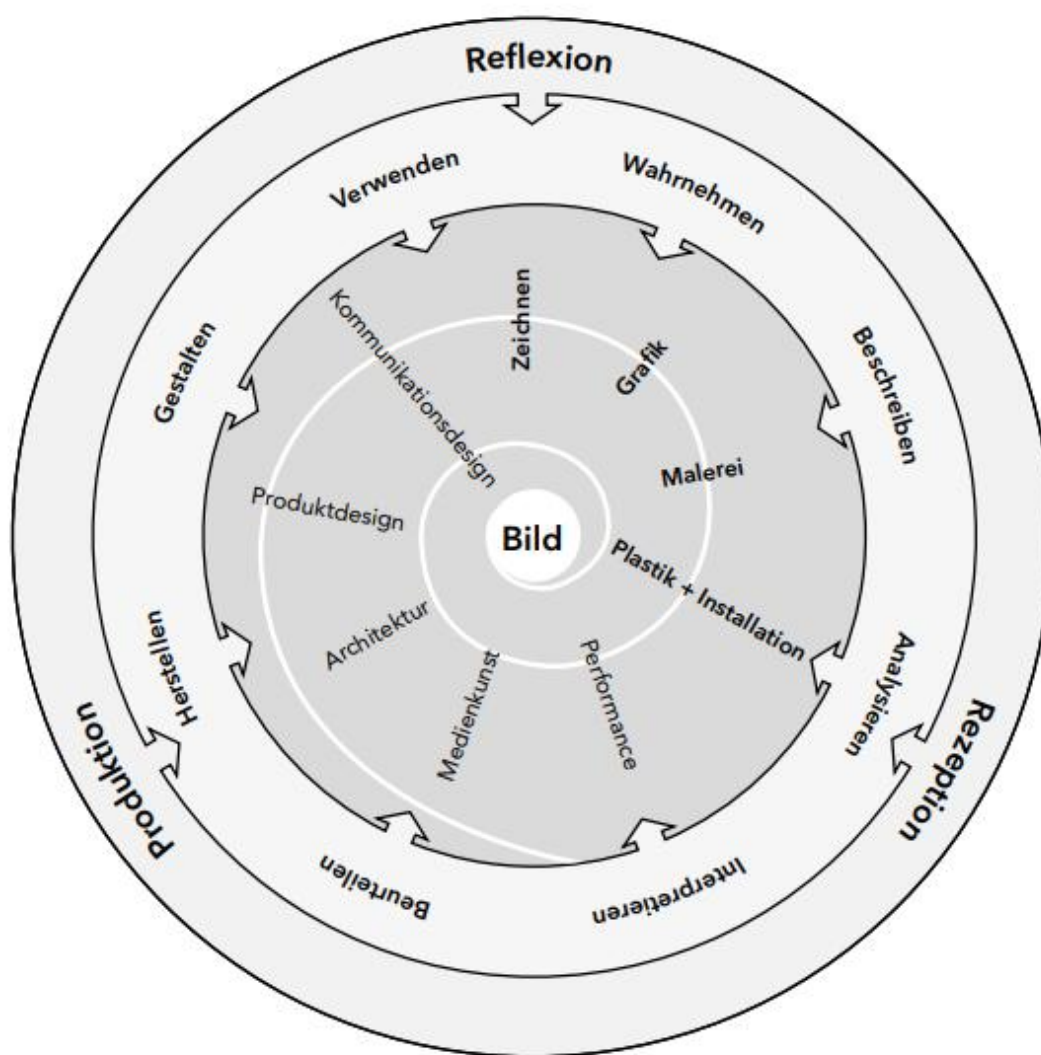


Fachcurriculum Kunst

der Grundschule Elpersbüttel-Barlt

1. Unterrichtsplanung

Der Kunstunterricht der Primarstufe dient dem systematischen Erwerb grundlegender Kompetenzen im Umgang mit Bildern. Dies erfolgt über die **drei übergeordneten Dimensionen**: Rezeption, Produktion und Reflexion. Ziel ist der **Aufbau einer umfassenden Bildkompetenz**. Die folgende Grafik veranschaulicht die Konzeption des Kunstunterrichts:



(Abbildung entnommen aus: Fachanforderungen Kunst, S.13)

Im Zentrum steht das **Bild**. Es ist umgeben von den **neun Arbeitsfeldern**. Diese sind wiederum umgeben von **acht Kompetenzbereichen** (Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden), die in fachlich-inhaltlicher Beziehung zu sämtlichen Arbeitsfeldern stehen. Die Verknüpfung aller Arbeitsfelder mit den Kompetenzbereichen ist verbindlich.

2. Unterrichtsinhalte

Die Arbeitsfelder **Zeichnen, Grafik, Malerei sowie Plastik und Installation** sind fett gedruckt, da sie eine **vorrangige Bedeutung** haben. Im Verlauf der gesamten Primarstufe sollen alle neun Arbeitsfelder berücksichtigt werden.

Arbeitsfelder	Jahrgangsstufe	Mögliche Themen und Inhalte (verbindliche Themen/Inhalte sind fett gedruckt)
1. Zeichnen	1/2	- Linienbilder - Erprobung unterschiedlicher Zeichenstifte und Zeichenwerkzeuge (Buntstift, Filzstift, Kohle, Wachs- und Ölkreide, ...) - Flächen gestalten mit Schraffuren, Mustern, unterschiedlichen Druckstärken - Experimentelles Zeichnen (z.B. „blind“ zeichnen, mit der linken Hand zeichnen) – was ist zu sehen? - ISCH-Zeichnungen (siehe dazu Leitfaden zu den Fachanforderungen S.6ff.) - Kratzbilder - o Bilderbuchvorschlag: Heute bin ich - Zeichnen in der Natur oder nach Vorgaben aus der Natur (Schattenbilder, Lichteinfälle, Geräusche, ...)
	3/4	- Skizzen anfertigen - Comic erstellen - Porträt zeichnen - Künstler vorstellen, Werkbetrachtungen - o Linienzeichnungen nach Paul Klee - o Buchstabenbilder nach Othmar Alt - Schattenbilder (Verschiedene Zeichenmaterialien, Techniken des Scharffierens) - Experimentelles Zeichnen - o nach Musik, Fühlen, Geschmack, Erinnerungen - o mit unterschiedlichen Zeichenmaterialien - o auf unterschiedlichen Bildgründen (Papieren)
2. Grafik	1/2	- Experimentelles Drucken (mit z.B. Korken, Finger, Pappkanten, Watte, Holz, Schwämmchen, Äpfel, ...) - Eigene Stempel herstellen und damit drucken (z.B. aus Moosgummi, Kartoffeln, Pappe, Styropor) - o Häufung und Streuung erproben, z.B. durch Vögel am Himmel, Ameisenstraßen, Blüten/Blätter am Baum, etc. - Décalcomanie (Abziehbild/Abklatschtechnik) - o Schmetterling, Fantasiegestalten, figürliche Darstellungen
	3/4	- Großformatiges Gemeinschaftsbild mit selbst hergestellten Druckstöcken - Kordeldruck, Fadentechnik - Materialdruck (z.B. mit Naturmaterialien) - Frottage (Struktur auf Papier übertragen durch Abreibung) - o Laubwald-Bild, Fantasiefiguren nach Max Ernst

3. Malerei	1/2	- Erprobung des Deckfarbkastens („schäumen“ für satte Farben vs. „Nass-in-Nass“-Technik) - Farbmischung (Grundfarben, Mischfarben) - Farbwirkungen entdecken - Malwerkzeuge erproben (Schwämme, Hände, Pinsel) - Elmar – farbenfrohe Gestaltung - Buchvorschläge: - o Die Königin der Farben - o Die wahre Geschichte von allen Farben - o Seine eigene Farbe - o Das kleine Blau und das kleine Gelb - o Die kunterbunte Welt der Farben - Malen zu Geschichten, Geräuschen, Musik - o Dschungelbilder zum Musical „Der Achtsame Tiger“
	3/4	- Experimente mit Farbe (z.B. eigene Farben herstellen, Farbempfindungen, Farbwirkung) - Experimentieren mit unterschiedlichen Malgründen (Papier, Holz, Pappmaché, Glas, etc.) - Diskurs zum Farbkreis - Malwerkzeuge erfinden und erproben (Schwämme, Finger, Spachtel, etc.) - Bilder verändern (lasieren, decken, aufhellen, abdunkeln, etc.) - Künstler vorstellen, Werkbetrachtungen, Bildvergleiche
4. Plastik und Installation	1/2	- Objekte aus Papier, Verbindungen aus Papier herstellen - Plastisches Gestalten (mit Knete, Modelliermasse, Papier, Sand, Draht, Holz und Fundstücken) von Buchstaben, Obst/Gemüse, Haustieren, Robotern, Monstern, etc. - Relief gestalten (Formen oder Figuren heben sich vom Untergrund ab) aus verschiedenen Alltags- und Naturmaterialien
	3/4	- Figuren (z.B. aus Gips, Ton, etc.) gestalten - Masken gestalten (z.B. aus Draht, Pappmaché) - Mode/Kostüme entwerfen und herstellen (Brillen aus Papier gestalten, alte Kleidung/Schuhe neugestalten, Kostüme für Theaterstück, etc.) - Bühnenbild/Bühnendekoration entwerfen und herstellen
5. Performance	1/2	- Bilder nachstellen - ungewöhnliche Bewegungen erproben - Stop-Motion-Film - o z.B.: Superheld/innen heben ab (Leitfaden zu den Fachanforderungen S.14ff.)
	3/4	- Bilder nachstellen - ungewöhnliche Bewegungen erproben und hinterfragen - Alltagshandlungen und damit verbundene Verhaltensweisen variieren und modifizieren (z.B. Gegenstände anders verwenden) - Stop-Motion-Film

6. Medienkunst	1/2	- Bilder/Fotos/Videos aufnehmen - Fotostory erstellen - Collage erstellen - Bilder ausstellen - durch Internetrecherche Kunstwerke entdecken (z.B. durch Zoomen mit der Gestaltung auseinandersetzen)
	3/4	- Digitale Bilder/Bildsequenzen aufnehmen und bearbeiten - o Bild- und Videoschnittprogramme nutzen - o Stop-Motion Apps - o Slow-Motion Apps - o Digitale Collage - Fotostory erstellen - Film/Video erstellen - zu Künstlern und Werken recherchieren - durch Internetrecherche Kunstwerke entdecken (z.B. durch Zoomen mit der Gestaltung auseinandersetzen) - Präsentationen erstellen - Ausstellung planen und gestalten
7. Architektur	1/2	- Grundrisse erstellen - Zimmer nachbauen (z.B. Klassenraum, eigenes Zimmer) - Gelände nachbauen (z.B. Schulhof) aus Natur- und Alltagsmaterialien - Mein Traum (-Zimmer, -Haus, -Garten, -Spielplatz)
	3/4	- Brücken planen und konstruieren (Stabilität) - Modell von einem Haus entwerfen und bauen (siehe dazu Leitfaden zu den Fachanforderungen S.19ff.) - Mein Traum (-Haus, -Garten, -Stadt) - Gelegenheiten nutzen, den schulischen und/oder öffentlichen Raum mitzugestalten
8. Produktdesign	1/2	- (Um-)Gestaltung von Gebrauchsgegenständen (z.B. Spielzeug, Kleidung, etc.) - Bewertung von Produkten (Form- und Farbgebung, Originalität, persönlicher Beziehung zu den Objekten)
	3/4	- Überprüfung von Produkten/Objekten (Verwertung, Handhabbarkeit, Ergonomie, Ökologie, Entsorgung, etc.) - Bewertung von Produkten (Form- und Farbgebung, Originalität, persönlicher Beziehung zu den Objekten) - (Um-)Gestaltung von Gebrauchsgegenständen (z.B. Möbel, Kleidung, Fahrzeuge, etc.) - Eigene Objekte entwickeln und überprüfen dieser Produkte
9. Kommunikationsdesign	1-4	- betrachten und bewerten von Informationsmedien (Plakate, Bewegtbilder, Verpackungen, Verkehrsschilder, Titelseiten von Zeitschriften, Werbespots ...) in Bezug auf die Beziehung zwischen Farben, Formen und Schriften sowie die angesprochene Zielgruppe - Werbung analysieren - in eigenen Produkten selbst adressatengerechte Bilder zur Kommunikation gestalten

3. Leistungsbewertung (weitgehend übernommen aus Fachanforderungen Kunst SH S.27)

Die Leistungsbewertung im Kunstunterricht erfolgt auf Grundlage der individuellen Lernentwicklung und der Kompetenzerwartungen. Sie bezieht sowohl den gesamten Arbeitsprozess als auch das Ergebnis des Lernens ein und basiert auf transparenten Kriterien, die im Vorfeld mit den Schülerinnen und Schülern besprochen werden. Rückmeldungen unterstützen die Selbsteinschätzung der Schülerinnen und Schüler. Bewertungsfreie Übungsphasen sollen klar von Phasen der Leistungsüberprüfung getrennt werden.

Die Bewertung im Fach Kunst konzentriert sich auf die Unterrichtsbeiträge, die in praktische und mündliche Leistungen unterteilt werden.

Zu den Unterrichtsbeiträgen zählen unter anderem:

Mündliche Leistungen	- Mitarbeit bei der Erarbeitung eines Themas - Mitarbeit bei der Besprechung von Bildern und Werken - Reflexion und Begründung gestalterischer Entscheidungen - Präsentationen (Erarbeitungen, Referate, Bilder) - Formulieren eigener Fragen - Vermutungen und Ideen zur Problemlösung
Praktische Leistungen: <u>Prozess</u> <u>und</u> <u>Ergebnis</u>	- Recherchieren - Planungsideen, Entwürfe, Umsetzung bis hin zum Ergebnis - Reflexion und Überarbeitung eigener Werke - Gruppenarbeiten - Sammeln und Ordnen von Materialien - Gestaltung von Ausstellungen - Vorstellung von Arbeitsergebnissen