



Schulinternes Fachcurriculum Kunst

Inhaltsverzeichnis

1. Präambel	1
2. Die neun Arbeitsfelder	2
3. Unterricht.....	3
3.1. Arbeitsfeld 1: Zeichnen	3
3.1.1. Jahrgang 1 / 2	3
3.1.2. Jahrgang 3 / 4	4
3.2. Arbeitsfeld 2: Grafik	5
3.2.1. Jahrgang 1 / 2	5
3.2.2. Jahrgang 3 / 4	6
3.3. Arbeitsfeld 3: Malerei	7
3.3.1. Jahrgang 1 / 2	7
3.3.2. Jahrgang 3 / 4	8
3.4. Arbeitsfeld 4: Plastik und Installation	9
3.4.1. Jahrgang 1 / 2	9
3.4.2. Jahrgang 3 / 4	10
3.5. Arbeitsfeld 5: Performance	11
3.5.1. Jahrgang 1 / 2	11
3.5.2. Jahrgang 3 / 4	11
3.6. Arbeitsfeld 6: Medienkunst	12
3.6.1. Jahrgang 1 / 2	12
3.6.2. Jahrgang 3 / 4	12
3.7. Arbeitsfeld 7: Architektur.....	13
3.7.1. Jahrgang 1 / 2	13
3.7.2. Jahrgang 3 / 4	13
3.8. Arbeitsfeld 8: Produktdesign	14
3.8.1. Jahrgang 1 / 2	14
3.8.2. Jahrgang 3 / 4	14



3.9.	Arbeitsfeld 9: Kommunikationsdesign	15
3.9.1.	Jahrgang 1 / 2	15
3.9.2.	Jahrgang 3 / 4	15
4.	Leistungsbewertung	16
5.	Sonstige Beschlüsse der Fachkonferenzen	17
6.	Überarbeitung und Weiterentwicklung	18
Anhang 1		19

1. Präambel

„Innerhalb der Rahmenvorgaben der Fachanforderungen besitzen die Schulen Gestaltungsfreiheit bezüglich der Umsetzung der Kontingenzstundentafel, der Lern- und Unterrichtsorganisation, der pädagogisch-didaktischen Konzepte wie auch der inhaltlichen Schwerpunktsetzungen. Im schulinternen Fachcurriculum dokumentiert die Fachkonferenz ihre verbindlichen Vereinbarungen zur Gestaltung des Mathematikunterrichts an ihrer Schule. Die Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums stellt eine ständige gemeinsame Aufgabe der Fachkonferenz dar. Somit stellt das schulinterne Fachcurriculum Verbindlichkeit für die Lehrkräfte im Rahmen der Gestaltungsfreiheit der Schulen her. Es schafft Entlastung für die Lehrkräfte durch gemeinsame Absprachen und eine Aufgabenteilung innerhalb der Fachschaft. Die Teamentwicklung innerhalb der Fachschaft wird gefördert. Entscheidend im Prozess sind weniger die letztlich formulierten Ergebnisse, sondern vielmehr der Diskussions- und Verständigungsprozess innerhalb der Fachkonferenz. Das schulinterne Fachcurriculum gibt einen Überblick über wichtige gemeinsame pädagogische und fachliche Absprachen. Es ist fortlaufend zu evaluieren und weiterzuentwickeln. Gründe für mögliche Anpassungen können zum Beispiel schulinterner Wandel, gesellschaftlicher Wandel oder didaktische Neuerungen sein. Im schulinternen Fachcurriculum sind Vereinbarungen zu den in der Tabelle folgenden Aspekten zu treffen. Darüber hinaus kann die Fachkonferenz weitere Vereinbarungen zur Gestaltung des Mathematikunterrichts an ihrer Schule treffen und im schulinternen Fachcurriculum dokumentieren. Der Vorschlag des schulinternen Fachcurriculums wird von der Fachkonferenz erarbeitet und von der Schulleitung genehmigt (§ 66 Absatz 3 SchulG). Im Zuge der Transparenz ist die jeweils aktuelle Fassung des schulinternen Fachcurriculums auf der Homepage der Schule zu veröffentlichen.“ (Fachanforderungen 2024, Gliederungspunkt 5)

Das schulinterne Fachcurriculum versteht sich nicht als starres Regelwerk, sondern als ein dynamisches Dokument, das vor allem der kollegialen Orientierung dient. Es bildet den Rahmen für gemeinsame pädagogische Grundhaltungen und fachliche Schwerpunkte, ohne dabei die individuelle Freiheit und Professionalität der Lehrkräfte in ihrer Unterrichtsgestaltung einzuschränken. Die hier getroffenen Absprachen und Empfehlungen legen lediglich zentrale Eckpunkte fest, um Kontinuität und Transparenz im Fachunterricht zu ermöglichen. Darüber hinaus bleibt ausreichend Raum für eigenverantwortliches pädagogisches Handeln, methodische Vielfalt und individuelle Schwerpunktsetzungen – stets im Sinne der Schülerinnen und Schüler und ihrer Lernentwicklung.

2. Die neun Arbeitsfelder

Übersicht der in den Fachanforderungen vorgesehenen neun Arbeitsfelder:

- 1.) Zeichnen
- 2.) Grafik
- 3.) Malerei
- 4.) Plastik und Installation
- 5.) Performance
- 6.) Medienkunst
- 7.) Architektur
- 8.) Produktdesign
- 9.) Kommunikationsdesign

Die Behandlung aller neun Arbeitsfelder ist über alle Jahrgangsstufen verbindlich. **Vorrangig anzubieten sind die vier Arbeitsfelder Zeichnen, Grafik, Malerei und Plastik.**

Die im Curriculum genannten Themen sind als Anregung zu verstehen.

Zu allen Arbeitsbereichen stehen folgende **acht Kompetenzbereiche** in Beziehung:

- Wahrnehmen
- Beschreiben
- Analysieren
- Interpretieren
- Beurteilen
- Herstellen
- Gestalten
- Verwenden

Zu Beginn eines jeden künstlerischen Arbeitsauftrages sollen die Gestaltungskriterien klar definiert sein.

Für das gemeinsame Betrachten der Arbeitsergebnisse sollte für jede Aufgabe eine Unterrichtsstunde eingeplant werden.

Um die Objektivität beim gemeinsamen Betrachten, Analysieren und Beurteilen zu gewährleisten, ist es sinnvoll, die SuS von Anfang an daran zu gewöhnen, ihre „Werke“ auf der Rückseite mit Namen zu versehen.

3. Unterricht

3.1. Arbeitsfeld 1: Zeichnen

3.1.1. Jahrgang 1 / 2

1. Arbeitsfeld - Zeichnen	Kompetenzen
- <u>Linienbilder</u> Erproben unterschiedlicher Zeichenstifte (Bleistift, Buntstift, Filzstift) <u>Fortführend:</u> Flächen mit unterschiedlichen Schraffuren, Mustern und Druckstärken gestalten Weitere Zeichenwerkzeuge (Kohle, Wachs- und Ölkreiden) erproben. Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Wahrnehmung und Erprobung der Wirkung unterschiedlicher Zeichenmaterialien auf dem Bildgrund Unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien die Arbeitsergebnisse analysieren, beschreiben, interpretieren und beurteilen
- <u>Spuren mit verschiedenen Zeichenwerkzeugen herstellen,</u> etwas erfinden, erklären, ausschmücken Themenvorschläge: Monster, Vögel mit Federn, experimentelles Zeichnen „blind“ zeichnen mit der linken Hand – was ist zu sehen? Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Beschreiben der erfundenen Figuren, unterschiedliche Materialien verwenden und Wirkungen wahrnehmen
- <u>Kratzbilder (Sgraffito)</u> mit Wachs-oder Ölkreide formatfüllend arbeiten, mit schwarz (ebenfalls Kreide oder auch Plakafarbe übermalen, bzw. –zeichnen und mit Kratzwerkzeugen hineinzeichnen. Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Einen Arbeitsauftrag mit größtmöglicher Sorgfalt ausführen, adäquates Material verwenden Erkennen, dass bestimmte Wirkungen nur erzielt werden können, wenn die Gestaltungskriterien erfüllt wurden
- <u>Zeichnen in der Natur oder nach Vorgaben aus der Natur.</u> Genaueres Hinsehen und Beobachten von Formen, Linien und Mustern – welches Zeichenwerkzeug scheint geeignet? Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Formen verbal beschreiben, geeignetes Zeichenwerkzeug finden, die eigene Arbeit beschreiben. Vergleiche zum Original benennen und gegebenenfalls Fehler erkennen

1. Arbeitsfeld - Zeichnen	Kompetenzen
- <u>eine Skizze zu einem Thema anfertigen</u> Abstraktionen erproben, grobe Formerfassung und Verhältnismäßigkeiten von einer Vorlage übertragen Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Wesentliche Formen und Linien erkennen, Größenverhältnisse berücksichtigen
- <u>Künstler vorstellen (Beispiele)</u> Werkbetrachtungen Linienzeichnung nach Paul Klee (eine Linie geht spazieren...“ oder Zeichnung nach Betrachtung des Werkes „Die Zwischermaschine“) mit unterschiedlichen Zeichenmaterialien (z.B. Fineliner, Kugelschreiber, Bleistift...). Buchstabenbilder nach Othmar Alt (Ausgestaltung einzelner Buchstaben oder der eigenen Initialen) Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Sich zu einem künstlerischen Werk äußern, die Arbeit von Künstlern kennen lernen, erkennen, welche Materialien verwendet wurden Selbst zusammen mit der Klasse Gestaltungskriterien festlegen Sich zu den Arbeitsergebnissen äußern und Begründungen finden
- <u>Schattenbilder</u> Mit Sonne oder Projektoren unter Verwendung verschiedener Zeichenmaterialien (z.B. Kreiden, Bleistifte in unterschiedlichen Stärken) Schraffuren herstellen. Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Wahrnehmen von Schattenwürfen aus unterschiedlichen Richtungen. Verschiedene Techniken kennen lernen und erproben Erkennen und äußern, welche Techniken besonders geeignet erscheinen
- <u>Experimentelles Zeichnen</u> Nach Musik, Fühlen, Geschmack, Erinnerung, mit unterschiedlichen Zeichenmaterialien und auf unterschiedlichen Bildgründen (Papieren) Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Die eigene Wahrnehmung erkennen und interpretieren Unterschiedliche Wirkungen auf unterschiedlichen Bildgründen erkennen
- <u>Zen-Tangles</u> Ausgestaltung von gezeichneten Formen im Schachbrett-Verfahren (schwarz/weiß). Vorzugsweise mit Filzstiften oder Finelinern. Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Schachbrettmuster erkennen und umsetzen, dabei auch verschiedene Formen verwenden

3.2. Arbeitsfeld 2: Grafik

3.2.1. Jahrgang 1 / 2

2. Arbeitsfeld - Grafik	Kompetenzen
<u>- Experimentelles Drucken</u> Druckversuche mit unterschiedlichen Materialien, wie z. B. Korken, Pappkanten, eigene Finger, Watte, Schwämmchen etc. Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Wirkungen unterschiedlicher „Druckstöcke“ erkennen. Ein Gefühl für den Farbauftrag entwickeln Eigene Erfahrungen in der Gruppe besprechen
<u>- Moosgummistempel herstellen und damit drucken</u> Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Aus einem vorgegebenen Material Druckstöcke herstellen Erfahrungsaustausch in der Gruppe
<u>- Eine eigene Sammelmappe selbst bedrucken</u> Verwendung einer unbedruckten, fertigen Mappe, alternativ eine Mappe aus Karton selbst herstellen. Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse	Ein künstlerisches Vorhaben planen. Überlegungen zur Realisierung anstellen Gemeinsames Betrachten der Ergebnisse
<u>- Eigene Druckstöcke herstellen</u> Radiergummis, Kartoffeln, Pappe etc. Dabei Häufung und Streuung erproben. Themenbeispiele: - Vögel am Himmel - Ameisenstraße - Blüten am Baum Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Experimentieren mit Formen und Materialien. Wirkungen von selbst hergestellten Druckstöcken erkennen Den Einsatz der eigenen Druckstöcke experimentell oder zu einem gestellten Thema erproben Vorstellen der eigenen Druckstöcke, Tauschmöglichkeiten in der Gruppe aufzeigen
<u>- Monodruck</u> Einfache Abzüge von mit Farbe versehenen glatten Untergründen. Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Wirkungen von Farbaufträgen und deren „Abzügen“ auf unterschiedlichen Papieren erkennen Entstandene Formen interpretieren und eventuell zeichnerisch ergänzen

2. Arbeitsfeld - Grafik	Kompetenzen
- <u>Großformatiges Gemeinschaftsbild unter Verwendung selbst hergestellter Druckstöcke</u> Eine eigene Landkarte unter Verwendung unterschiedlicher Farben und Formen herstellen und gestalten. „Landschaften von oben“ unter Berücksichtigung verschiedener Strukturen durch Druckstöcke. Gemeinsames Kontrollieren der Planungen und gegebenenfalls Korrekturen vornehmen.	Vorgegebene Formen auf eine andere Größe übertragen In Kleingruppen arbeiten Begründungen für die Vorgehensweise im Klassenverband äußern und gemeinsame beratschlagen
- <u>Ein Skizzenbuch mit Drucktechnik gestalten</u> Den Einband eines Skizzenbuches unter Verwendung verschiedener Drucktechniken planen und gestalten. Betrachtung der Arbeitsergebnisse.	Eigene Gestaltungsideen und Erfahrungen mit unterschiedlichen Druckverfahren umsetzen Vorstellen der Arbeitsergebnisse im Klassenverband
- <u>Kordeldruck</u> Mit verschieden starken mit Farbe getränkten Kordeln zwischen zwei Zeichenblättern Spuren erzeugen. Weiterentwicklung Fadendruck: Ein in Farbe getränkter Faden wird so zwischen zwei Zeichenblätter gelegt, dass ein Ende heraussteht. Die Zeichenblätter werden zu zweit gedrückt gehalten und der Faden wird herausgezogen. Es verbleiben interessante Wischspuren auf den geöffneten Zeichenblättern, die auch zeichnerisch zu neuen Bildern ergänzt werden können. Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse.	Farbe auf unebene Materialien auftragen. Erfahren, dass die Beschaffenheit des Farbauftrags mit dem Ergebnis in direktem Zusammenhang steht Entwicklung von Phantasie bei der weiteren gestalterischen Arbeit Erfahrungsaustausch, Interpretationsmöglichkeiten begreifen
- <u>Materialdruck und Frottage</u> Sammlung verschiedener Materialien z. B. aus der Natur (Stöckchen, Laub, Blätter) oder dem Umfeld der SuS, um diese als Druckstöcke einzusetzen oder auf das Zeichenblatt durchzureiben. und damit z.B. ein Laubwald-Bild gestalten. Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse.	Wahrnehmen, welche Materialien sich weniger oder besser eignen Eine Bildkomposition gestalten Gemeinsame Beurteilung unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien

3.3. Arbeitsfeld 3: Malerei

3.3.1. Jahrgang 1 / 2

3.Arbeitsfeld – Malerei	Kompetenzen
- <u>Erproben des Deckfarbkastens</u> „Meine Farben schäumen vor Wut“ – Satte Farben entstehen, wenn ich nicht zu viel Wasser benutze. Die Farbe werden mit dem Pinsel gerührt, bis sie zu schäumen beginnen. Experimentelle Versuchsbilder Im Gegensatz dazu: „Nass-in-Nass“-Technik: Viel Wasser und wenig Farbe werden so auf das Zeichenblatt aufgetragen, dass sie ineinander verlaufen. Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse	Ein Gefühl für Farbmischung entwickeln Wirkungen wahrnehmen Erfahrungen sammeln Gemeinsames Äußern zu den Arbeitsergebnissen
- <u>Farbmischung</u> Zu diesem Thema eignen sich als Einstieg z.B. folgende Kinderbücher sehr gut: Eva Heller: „Die wahre Geschichte von allen Farben“ Leo Lionni: „Seine eigene Farbe“ Leo Lionni: „Das kleine Blau und das kleine Gelb“ Felicity Brooks: „Die kunterbunte Welt der Farben“	Nach dem Vorlesen empfiehlt sich eine Besprechung in der Klasse. Kennenlernen der Farben 1. und 2. Ordnung: Was entsteht, wenn man Blau und Gelb, Rot und Gelb und Rot und Blau mischt?
- <u>Malen zu Liedern, Geräuschen und Geschichten</u> Assoziationen zu Farbklingen, Farben und Gefühlen unter Verwendung unterschiedlicher Farben wie Schulfarben, Tempera und Deckfarbkasten.	Klänge und Gefühle mit Farben ausdrücken Bei gemeinsamer Betrachtung wahrnehmen, dass das individuell unterschiedlich sein kann.
- <u>Werkbetrachtungen von Künstlern und Arbeiten nach bestimmten Künstlern</u> Biografisches über den jeweiligen Künstler - Unterrichtsgespräch Beispiele: Paul Klee, Franz Marc, Juan Mirò, Jackson Pollock Gemeinsames Betrachten der entstanden Werke.	Entdecken und Interpretieren bei der Betrachtung von Kunstwerken Umsetzung „nach Art von...“ durch ähnliche Wiedergabe oder eigene Idee Welche Schwierigkeiten ergaben sich? Was ist besonders gelungen und warum?

3. Arbeitsfeld - Malerei	Kompetenzen
- <u>Experimente mit Farbe</u> Farben aus Pigmenten selbst herstellen. Bilder mit Lieblingsfarben malen. Farbkreis: Komplementär- und Nachbarfarben erfahren. Farbempfinden nach Werkbetrachtungen von Künstlern nachspüren, in eigene Kompositionen umsetzen. Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse.	Womit können sich Pigmente zu Farben verbinden? Farbfamilien kennen lernen und auf eine Aufgabe anwenden Eigene gestalterische Umsetzung nach Werkbetrachtung und Gestaltungskriterien vornehmen Wurden die Gestaltungskriterien eingehalten? Eigene Arbeitsergebnisse in Beziehung setzen
- <u>Malwerkzeuge erfinden</u> Womit lässt sich malen? – Schwämme, Malstöcke mit textilem Knauf, Finger, Spachtel etc. Damit großformatig experimentieren, eventuell als Gruppenarbeit. Vorstellen der Arbeitsergebnisse im Klassenverband.	Ein Gefühl für unterschiedliche Malwerkzeuge und deren Einsatzmöglichkeiten entwickeln Kreativ zusammen Themen entwickeln und erarbeiten Sich über Erfahrungen im gemeinsamen Arbeiten austauschen „Erfindungen“ vorstellen
- <u>Bilder verändern</u> Fotos übermalen, Bilder verändern Fotokopien als zu veränderndes Arbeitsprojekt. Z.B. verschiedene Farben lasierend auftragen, um unterschiedliche Effekte herzustellen.	Verschiedene Wirkungen durch unterschiedliche Farben und Farbauftrag wahrnehmen Neue Gestaltungsformen entwickeln Sich untereinander austauschen
- <u>Drauf- und Seitenansichten</u> Eine Festtafel für die Klasse gestalten. Jede/r gestaltet z.B. ein „Gedeck“, je nach Aufgabenstellung von oben oder aus der Seitenperspektive. Alle „Gedecke“ werden ausgeschnitten und auf eine Tapetenbahn geklebt. Die so entstandene „Festtafel“ kann im Flur vor dem Klassenraum ausgestellt werden.	Eine Vorstellung von einem festlichen Gedeck malerisch umsetzen Erkenntnisse über Perspektiven erwerben

3.4. Arbeitsfeld 4: Plastik und Installation

3.4.1. Jahrgang 1 / 2

4. Arbeitsfeld – Plastik und Installation	Kompetenzen
<u>Objekte aus Papier</u> Verbindungen aus Papier herstellen.> kleine Bauwerke herstellen (z.B. eine Brücke, kleine Figuren, verschiedene Abstandshalteformen wie Hexentreppe zu flexiblen Verbindungen nutzen) <u>„3d“-Collagen</u> Collagen aus unterschiedlichen Papieren herstellen, einzelne Bildelemente hervorheben durch „Abstandshalter“ aus Karton.	Erforschen verschiedener Papierbeschaffenheiten, Strategien entwickeln, Erfahrungen umsetzen, Wahrnehmungserfahrung durch Bearbeitung des Materials Papier Räumlich-perspektivische Eindrücke gewinnen
- <u>Plastisches Gestalten mit Knetgummi, Modellermassen, Sand, Holz, Draht und Fundstücken</u> Gestalten von Obst- und Gemüse, Buchstaben, Lieblings-Kuscheltieren, Haustieren, Robotern, Monstern,	Dreidimensionale Objektgestaltung, Oberflächengestaltung mit Hilfe verschiedener Werkzeuge erfahren, Umdeuten und Verfremden von Materialien
- <u>Figuren aus Holzteilen bekleben und farbig gestalten</u> Hierfür bietet sich z.B. eine „Erfinderwerkstatt“ an. SuS erfinden Gegenstände und Figuren, die im weiteren Unterrichtsverlauf gestaltet werden. Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse. Organisation einer kleinen Ausstellung in der Klasse oder im Schulflur.	In Einzel- oder Partnerarbeit arbeiten. Umsetzung einer Idee in einen Gegenstand. Wahrnehmen von Größenverhältnissen Umgang mit Farben auf einem fremden Untergrund Unter Anleitung präsentieren
- <u>Ein Relief in Gemeinschaftsarbeit gestalten</u> Aus verschiedenen Alltagsmaterialien (Toilettenpapierrollen, leere Milchkartons, Kunststoffflaschen, Schwämmen etc.) ein Reliefbild gestalten. Die Materialien werden farbig gestaltet, das kann unter dem Aspekt der Abstufungsmöglichkeiten einer Farbe, z.B. Grün oder Rot sein. Die SuS gestalten ihr „Objekt“, was später im Rahmen einer gemeinsamen Betrachtung zu einem Ganzen zusammengefügt und im Klassenraum oder auf dem Schulflur ausgestellt werden kann.	Welche Art von Farbe eignet sich für welchen Untergrund? >Erfahrung im Umgang mit verschiedenen Farbarten Farbabstufungen einer Farbe kennen lernen Gemeinsames Ganzes schaffen Präsentationsmöglichkeiten kennen lernen

4. Arbeitsfeld – Plastik und Installation	Kompetenzen
- <u>Kleine Figuren aus mit Gipsbinden kaschiertem Zeitungspapier herstellen.</u> Beispiel: Nanas nach Niki de Saint Phalle Vorangehende Werkbetrachtung, „Kennenlernen“ der Künstlerin. Formen mit Zeitungspapier herstellen, mit Gipsbinden fixieren, bemalen.	Aufmerksames Anschauen und Beobachten bestimmter Kriterien Beobachtung und Wahrnehmung des eigenen gestalterischen Prozesses
- <u>Tiermasken aus Draht oder kaschierten, halbierten Luftballons</u> Papiercaché mit in Kleister getränkten Zeitungsstückchen auf Hasendraht erstellen und später bemalen.	Erfahrung im Umgang mit einer Technik Intuitives Gestalten eines Antlitzes Einen Farbauftrag auf einen unregelmäßige Grund aufbringen
- <u>Mode entwerfen</u> Beispiele: Brillen aus Pappe gestalten, Kleidung aus Papiertüten herstellen, einen alten Schuh neu gestalten, bewegliche Fantasiefiguren aus Draht auf einen kleinen Holzsockel aufbringen. Modenschau, Kleine Ausstellung	Eigene Vorlieben im Bereich Mode umsetzen. Freude am Gestalten außergewöhnlicher Accessoires entwickeln Präsentieren vor einer Gruppe
- <u>Kostüme zu einem (eigenen) Theaterstück entwerfen und herstellen</u> Ein Thema finden, Entwürfe dazu gestalten. Masken und Kostüme aus verschiedenen großen Kartons und Stoffresten herstellen. Das Theaterstück anderen Klassen vorführen.	Gemeinsames Entwickeln einer Idee für ein Leitthema Demokratisches Aufteilen von Aufgaben Ein Modell oder einen Entwurf herstellen Respektvoller Umgang mit den Beiträgen anderer SuS. Präsentation in der Gruppe

3.5. Arbeitsfeld 5: Performance

3.5.1. Jahrgang 1 / 2

5. Arbeitsfeld - Performance	Kompetenzen
- <u>Verschiedenen Körperübungen</u> SuS stellen Szenen von Bildern nach, erschaffen Raum durch Gesten, wie z.B. Klatschen oder verbeugen. Stellen pantomimisch Tätigkeiten dar.	Wahrnehmung durch das Zusammenspiel von Körperbewegung, Gestik und Mimik
- <u>Eine Installation an der Wand errichten und im Wandbild mitspielen</u> Beispiel: Eine Szene aus der Natur bauen (Wald, Nebel, Blumenwiese), SuS spielen im Wandbild mit, eventuell mit einfachen Kostümen aus Bettlaken o. ä. Materialien.	Typische Bewegungen nachstellen, einen Zugang zu handlungsorientierter Kunst über Materialien finden Gedanklichen Transfer erproben

3.5.2. Jahrgang 3 / 4

5. Arbeitsfeld - Performance	Kompetenzen
- <u>Eine Performance zu einem bestimmten Thema planen und umsetzen</u> Beispiele: Gesunde Ernährung, Umwelt, Familie	Künstlerische Auseinandersetzung mit Themen aus anderen Fachbereichen (z.B. SU, Plattdeutsch, Englisch)
- <u>Verschiedene Gangarten erproben</u> SuS balancieren auf einem imaginären Seil oder sie erproben verschiedene Gangarten in z.B. auf dem Schulhof gezeichneten Wegen.	Den eigenen Körper als Kunstmedium kennen lernen

Die Themen lassen sich alle für eine bestimmte Jahrgangsstufe passende Art und Weise variieren. Bereits das Erraten bestimmter Gegenstände oder Gestalten durch eine pantomimische Darstellung, wäre ein denkbarer Einstieg in das Thema Performance in der Eingangsstufe.

Der Arbeitsbereich Performance ist nicht gleichzusetzen mit darstellendem Spiel.

Zur Dokumentation oder Erweiterung der Aktion können digitale Medien genutzt werden.

3.6. Arbeitsfeld 6: Medienkunst

3.6.1. Jahrgang 1 / 2

6. Arbeitsfeld - Medienkunst	Kompetenzen
- Mit „Anipaint“ ein Kunstwerk erstellen z.B. Gestaltung des eigenen Namens	Erste Erfahrungen mit digitalen Gestaltungsprogrammen erproben, Wirkungen wahrnehmen
-Ein Daumenkino kolorieren -Eine Bildergeschichte erfinden Beispiel: eine einfache Bildergeschichte wird vorgestellt. Die SuS erfinden eine eigene Figur für eine eigene kleine Bildergeschichte und setzen diese zeichnerisch um. -Möglichkeiten von Fotokopien kennen lernen Beispiel: Unterschiedliche „Stimmungen“ durch das Kolorieren von Fotokopien schaffen.	Das Prinzip eines Daumenkinos verstehen Durch eingehende Betrachtung lernen, Gefühle und Situationen selbst bildnerisch ausdrücken Das Prinzip der Vervielfältigung kennen lernen Erkennen von Farbwirkungen

3.6.2. Jahrgang 3 / 4

6. Arbeitsfeld - Medienkunst	Kompetenzen
-Eine Fotomontage erstellen Beispiel: Basierend auf dem Prinzip der Collage gestalten die SuS aus verschiedenen Abbildungen aus Zeitschriften ein Werk zu einem bestimmten Thema (Tiere, verrückte Gestalten etc.)	Abbildungen aus Printmedien durch erweitertes und verändertes Zusammenfügen auf Wirkungen überprüfen.
-Bewegung in Bildabläufe mit Hilfe von Stop- Motion bringen Beispiel: -Einen eigenen Comic gestalten -Szenische Darstellungen mit Hilfe von Spielfiguren	Sich mit digitalen Techniken auseinandersetzen und vertraut machen Gemeinsam Ideen entwickeln und ggf. zusammen arbeiten

3.7. Arbeitsfeld 7: Architektur

3.7.1. Jahrgang 1 / 2

7. Arbeitsfeld - Architektur	Kompetenzen
<u>-Gestaltung des Klassenraums</u> Beispiel: Verschiedene Gestaltungsaufgaben in Bezug auf Jahreszeiten und Feste. Hier bietet sich ein fächerübergreifendes Arbeiten zum Fach Sachunterricht an. Falls ein Waldbesuch ansteht, kann im Klassenraum z.B. eine „Waldecke“ entstehen. <u>-Ein Zimmer mit Holzklötzchen bauen</u> Beispiel: Aus verschiedengroßen Holzstückchen gestalten die Kinder einen Raum. Als Untergrund kann eine Kartonfläche dienen, die bemalt werden kann. In einem weiteren Schritt können, ebenfalls aus Karton „Wände“ aufgestellt werden. Alternativ oder auch ergänzend kann mit Modelliermassen gearbeitet werden.	Wahrnehmen von Wirkungen, Erkennen von Größenverhältnissen Räumliches Bewusstsein entwickeln, Größenverhältnisse erproben, eigene Arbeitsergebnisse präsentieren, sich gegenseitig unterstützen

3.7.2. Jahrgang 3 / 4

7. Arbeitsfeld - Architektur	Kompetenzen
<u>-Ein „Hundertwasserhaus“ nachbauen</u> Beispiel: Innerhalb einer Unterrichtseinheit über den Künstler Friedensreich Hundertwasser bietet sich das gemeinsame Bauen eines „Hundertwasserhauses“ an. Dazu können kleinere Pappkartons, Papprollen, Styroporkugeln uvm. Verwendung finden. Die von den SuS gestalteten Elemente werden bunt bemalt und zu einem Gebäude zusammengefügt.	Kennenlernen eines Künstlers/Architekten Auseinandersetzung und Nachempfindung mit für den Künstler typischen Ausdrucksmitteln
<u>-Meine Welt/ mein Traumzimmer im Schuhkarton</u> Beispiel: Gestaltung visionärer Räume in einem Karton. Bauen mit verschiedenen Materialien (Pappe, Holz, Karton, kleinere mitgebrachte Gegenstände, Stoffe) Anmerkung: Hier besteht bereits ein Bezug zum Arbeitsfeld Produktdesign!	Auseinandersetzung mit dem Thema Wohnen Entwerfen, messen, Größenverhältnisse erkennen Materialien entfremden, Freude an der Gestaltung entwickeln
<u>-Einen Raum zeichnen</u> Beispiel: Kennenlernen des Zeichnens mit einem Fluchtpunkt	Dreidimensionalität erkennen Genaues Zeichnen üben

3.8. Arbeitsfeld 8: Produktdesign

3.8.1. Jahrgang 1 / 2

8. Arbeitsfeld - Produktdesign	Kompetenzen
<u>-Betrachtung verschiedener Verpackungen</u> Beispiel: SuS bringen unterschiedliche Verpackungen mit und diese werden gemeinsam betrachtet. Verschiedenen Aspekte werden gemeinsam erörtert: Gefallen die Verpackungen und warum? Sind die Verpackungen umweltbewusst? Was könnte man anders machen? Wie sieht deine Wunschverpackung für ein bestimmtes Produkt aus? Hierzu kann zunächst auf einem Blatt Papier eine Verpackung gestaltet werden. Gegebenenfalls gibt die Lehrkraft einen Umriss vor.	Gemeinsames Betrachten und Zuhören Überlegungen anstellen und Rückschlüsse ziehen Verwertung und Nutzung erkennen Gestalten einer „Wunschverpackung“
<u>-Entfremdung von Verpackungen</u> Beispiel: SuS gestalten aus einer Verpackung einen neuen Gegenstand, wie z.B. ein Haus aus einem leeren Milchkarton oder ein Fabeltier aus verschiedenen leeren Verpackungen.	Durch die Auseinandersetzung mit einer bestimmten Verpackung und Überlegungen zur entfremdeten Verwertung werden die SuS sensibilisiert, dass Verpackungen wieder-, bzw. weiterverwertbar sind.

3.8.2. Jahrgang 3 / 4

8. Arbeitsfeld - Produktdesign	Kompetenzen
<u>-Entwurf einer Verpackung für mein Lieblingsspielzeug oder mein Lieblingsnahrungsmittel</u> Beispiel: Im gemeinsamen Gespräch wird erörtert, welche Kriterien für eine Verpackung wichtig sind (z.B. platzsparend, wiederverwertbar, umweltfreundlich). Daraufhin wird zeichnerisch eine eigene Verpackung angefertigt. In einer weiteren Gesprächsrunde werden die Ergebnisse analysiert.	Kriterien einer Verpackung herausfinden Aus gewonnenen Erkenntnissen Umsetzungsideen für eigene Gestaltungen ableiten
<u>-Einen Schuh umgestalten</u> Beispiel: SuS gestalten einen mitgebrachten Schuh nach ihren Vorstellungen um. Kriterien wie Tragbarkeit, Materialverwendung und möglicher Veränderbarkeit werden vorab im gemeinsamen Gespräch geklärt.	Ein bestehendes Produkt umgestalten Ein Bewusstsein für eventuelle Weiterverwendbarkeit entwickeln

3.9. Arbeitsfeld 9: Kommunikationsdesign

3.9.1. Jahrgang 1 / 2

9. Arbeitsfeld - Kommunikationsdesign	Kompetenzen
<u>-Ein Plakat gestalten</u> Beispiel: Fächerübergreifend zum Fach SU wird ein Warnplakat angefertigt. Das könnte im Rahmen der Verkehrserziehung thematisiert werden: Kinder auf dem Schulweg in heller, auffälliger Kleidung, um von Autofahrern besser gesehen zu werden.	Signalwirkungen von Farben erkennen Erlerntes gestalterisch umsetzen
<u>-Den eigenen Namen in einer besonderen Schrift gestalten</u> Beispiel: Hierzu eignet sich das abstrahierte, nachempfundenen Alphabet von Othmar Alt (www.zaubereinmaleins.de)	Sich über Größenverhältnisse bewusst werden Sorgfältigkeit im Farbauftrag üben

3.9.2. Jahrgang 3 / 4

9. Arbeitsfeld - Kommunikationsdesign	Kompetenzen
<u>-Verschiedene Schriften kennen lernen und erproben</u> Beispiel: Schrifttypen in Schreibprogrammen werden untersucht, ein Lieblingsschrifttyp ausgesucht und am PC, bzw. Tablet ein Text damit gestaltet. Fächerübergreifendes Arbeiten zum Fach Deutsch wäre hier denkbar (Gestaltung eines Gedichtes, eines Briefes oder Spruches).	SuS machen sich mit Schreibprogrammen und möglicher Gestaltung vertraut Erkennen unterschiedliche Möglichkeiten des Schreibens am PC
<u>-Werbung untersuchen und für ein selbst gewähltes Produkt in Form eines Plakates werben</u> Beispiel: Anhand eines Plakates oder einer anderen Abbildung wird analysiert, welche stilistischen Mittel eingesetzt wurden, um etwas Bestimmtes zu bewerben. In einem Gespräch werden Ideen gesammelt und die SuS gestalten eine eigene Werbung. (Hierfür kann sich auch digitaler Medien bedient werden).	SuS lernen, dass Inhalte und Botschaften bewusst grafisch aufeinander abgestimmt sind, sowie - schriften, Farben und Formen zueinander in Beziehung gesetzt und bestimmte Zielgruppen ansprechen sollen. Gestaltung adressatengerechter Bilder zur Kommunikation

4. Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung berücksichtigt den gesamten Arbeitsprozess, die Arbeitsbereitschaft sowie das Endprodukt. Zudem fließt in die Bewertung auch das wiederholte nicht vorhandensein von benötigtem Arbeitsmaterial. Die Bewertungskriterien für das Endprodukt werden vor Arbeitsbeginn mit den Schülerinnen und Schülern besprochen und sind während der Arbeitsphase transparent für die Kinder zugänglich. Vor Abgabe des Endproduktes sollen die Schülerinnen und Schüler eigenständig überprüfen, ob sie die Bewertungskriterien erfüllt haben. Nach Fertigstellung aller Arbeiten, verteilt die Lehrkraft einen Bewertungsbogen, der von den Schülerinnen und Schülern sowie der Lehrkraft ausgefüllt wird und ab Klassenstufe 3 auch mit einer Note versehen wird. Dieser Bewertungsbogen wird entweder hinten auf das Endprodukt geklebt oder direkt mit nach Hause gegeben.

5. Sonstige Beschlüsse der Fachkonferenzen

6. Überarbeitung und Weiterentwicklung

Das schulinterne Fachcurriculum ist ein dynamisches Arbeitsdokument und Bestandteil jeder Fachkonferenz. In jeder Sitzung der Fachkonferenz wird gemeinsam reflektiert, ob einzelne Inhalte, Absprachen oder Empfehlungen im Curriculum aktualisiert oder weiterentwickelt werden sollten. Dabei können schulinterne Entwicklungen, Rückmeldungen aus dem Unterrichtsalltag, fachliche Erkenntnisse, neue gesetzliche Vorgaben oder gesellschaftliche Veränderungen Anlass für eine Überarbeitung sein.

Änderungen werden in der Fachkonferenz diskutiert, gemeinsam beschlossen und dokumentiert. So bleibt das Curriculum lebendig, praxisnah und auf die Bedürfnisse unserer Schule abgestimmt. Die Verantwortung für die Pflege und Weiterentwicklung liegt bei der gesamten Fachschaft – im Sinne eines kontinuierlichen Qualitätsentwicklungsprozesses.

Anhang 1

Bewertungsbogen – *Thema der Kunsteinheit*

Name: _____

Bewertungskriterien	So sehe ich das:			So sieht Frau/Herr ... das:		
						

Das möchte Frau/Herr dir noch sagen:

Note: _____