

Schulinternes Fachcurriculum Kunst für die Klassenstufen 1-4

Übersicht der in den Fachanforderungen vorgesehenen **neun Arbeitsfelder**:

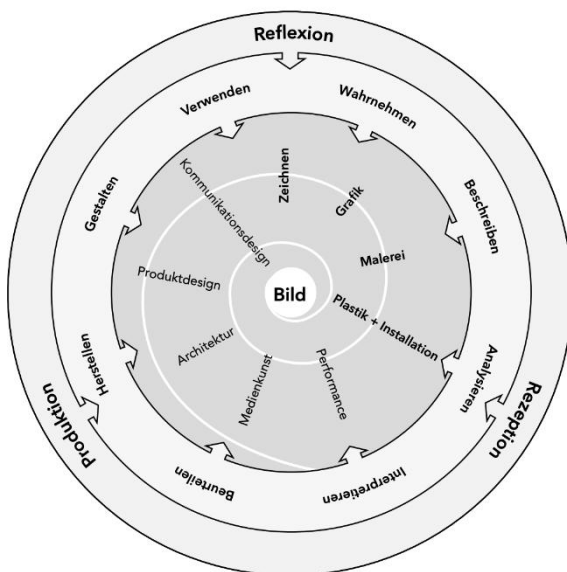
1. Zeichnen
2. Grafik
3. Malerei
4. Plastik und Installation
5. Performance (Theater, Darstellung, ...)
6. Medienkunst (Puppet Pals, Stop Motion)
7. Architektur (Raumgestaltung, Modelle)
8. Produktdesign (Erfindung Fahrzeuge, Kleidung, ...)
9. Kommunikationsdesign (Werbung)

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

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

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

Die **drei übergeordneten Dimensionen** (Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern und bildbezogenen Prozesses) bilden eine didaktische Leitlinie für das Fach Kunst.



Die **drei Anforderungsbereiche** sollten in einer Unterrichtsstunde bedient werden (mindestens AF II und AF III):

- Anforderungsbereich I: Wiedergeben
- Anforderungsbereich II: Anwenden
- Anforderungsbereich III: Problemlösen und Werten

Zu Beginn eines jeden künstlerischen Arbeitsauftrages sollen die **Gestaltungskriterien** klar definiert sein (für SuS an der Tafel visualisieren).

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“ mit dem Namen zu versehen.

Folgende zwei Aspekte werden zur **Bewertung im Kunstunterricht** herangezogen: das Produkt und der gesamte Arbeitsprozess. Diese beiden Aspekte beinhalten viele unterschiedliche Schwerpunkte, die für die SuS transparent sein müssen. Neben zu erfüllenden Gestaltungskriterien müssen bei der Bewertung Prozesse wie Auf- und Abbau von Materialien, Engagement, kreativer Schaffensprozess, respektvoller Umgang mit den Werken, etc. berücksichtigt werden. Die Leistungsbewertung im Kunstunterricht ist sehr vielschichtig und komplex zu betrachten.

Generelle Regeln und Ordnung im Kunstunterricht:

- *Fachbegriffe nutzen (z.B. Deckfarbkasten)*
- *Materialordnung (z.B. Aufräumen von Materialien)*
- *Materialumgang (auch Sicherheitsaspekt – Draht)*
- *Werkbetrachtungen (z.B. Umgang mit den Werken der MitschülerInnen)*
- ...

1. Arbeitsfeld Zeichnen: Klassenstufe 1 und 2

Inhalte /Methoden	Kompetenzen	Unverbindliche Aufgaben
- <u>Linienbilder</u> - Erproben unterschiedlicher Zeichenstifte (Graphitstift, Buntstift) <u>Fortführend:</u> Flächen mit unterschiedlichen Schraffuren, Mustern und Druckstärken gestalten - weitere Zeichenwerkzeuge (Wachs- und Ölkreide 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 - experimentelles Zeichnen („blind“ beidhändig zeichnen, was ist zu sehen?)	Beschreibung 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 Schulfarben) übermalen, bzw. – zeichnen und mit Kratzwerkzeugen hineinzeichnen	Einen Arbeitsauftrag mit größtmöglicher Sorgfalt ausführen, adäquates Material verwenden Erkennen, dass bestimmte Wirkungen nur erzielt werden können, wenn die Gestaltungskriterien erfüllt wurden	Bilderbuchvorschlag: „Heute bin ich“ von Mies van Hout
- <u>Zeichnen in der Natur oder nach Vorgaben aus der Natur</u> Genaueres Hinsehen und Beobachten von Formen, Linien und Mustern – Mit Zeichenwerkzeug (Schattenbilder, Lichteinfälle)	Formen verbal beschreiben, geeignetes Zeichenwerkzeug anwenden, die eigene Arbeit beschreiben.	

1. Arbeitsfeld Zeichnen: Klassenstufe 3 und 4

Inhalte /Methoden	Kompetenzen	Unverbindliche Aufgaben
- <u>eine Skizze zu einem Thema anfertigen</u> Abstraktionen erproben, grobe Formfassung und Verhältnismäßigkeiten von einer Vorlage übertragen	Wesentliche Formen und Linien erkennen, Größenverhältnisse berücksichtigen	Themenvorschlag: Tiere gestalten (Vorskizzen davon anfertigen)
- <u>Künstler vorstellen (Beispiel)</u> Werkbetrachtungen Linienzeichnungen mit unterschiedlichen Zeichenmaterialien (z.B. Fineliner, Graphitstift, etc.)	Sich zu einem künstlerischen Werk äußern, die Arbeit von Künstlern kennen lernen, erkennen, welche Materialien verwendet wurden Mit der Klasse selbst Gestaltungskriterien festlegen	z.B. Paul Klee Buchstabenbilder nach z.B. Othmar Alt (Ausgestaltung einzelner Buchstaben oder der Initialen; Hinführung Graffiti-Kunst)
- <u>Schattenbilder/Spiegelung</u> Verwendung verschiedener Zeichenmaterialien (z.B. Kreiden, Bleistifte in unterschiedlichen Stärken) Schraffuren herstellen. → Was ist eine Schraffur? (Techniken des Schraffierens)	Wahrnehmen von Schattenwürfen /Spiegelungen Verschiedene Techniken kennenlernen und erproben	Wasser – positiv, negativ
- <u>Experimentelles Zeichnen</u> Nach Musik, Fühlen, Erinnerungen, mit unterschiedlichen Zeichenmaterialien und auf unterschiedlichen Bildgründen -> Auch ungewöhnliches Material erwünscht, Irritation schaffen	Die eigene Wahrnehmung erkennen und interpretieren Unterschiedliche Wirkungen auf unterschiedlichen Bildgründen erkennen	

2. Arbeitsfeld Grafik: Klassenstufe 1 und 2

Inhalte /Methoden	Kompetenzen	Unverbindliche Aufgaben
- Experimentelles Drucken Druckversuche mit unterschiedlichen Materialien wie z.B. Korken, Pappkanten, eigene Finger, Watte, Schwämmchen, ungenießbare Äpfel, etc.	Wirkungen unterschiedlicher „Druckstöcke“ erkennen Ein Gefühl für den Farbauftrag entwickeln.	Bäume, Schneemann
- Décalcomanie (Abklatschtechnik) Themenvorschläge: Schmetterlinge, Fantasiegestalten, figürliche Darstellungen	Wirkungen von Farbaufträgen und deren „Abzüge“ auf unterschiedlichen Papieren erkennen Entstandene Formen und Farben interpretieren und eventuell zeichnerisch ergänzen	Elmar – farbenfrohe, experimentelle Gestaltung
- <u>Eigene Druckstöcke herstellen</u> Radiergummis, ungenießbare Kartoffeln, Pappe, etc. Dabei Häufung und Streuung erproben	Experimentieren mit Formen und Materialien Wirkungen von selbst hergestellten Druckstöcken erkennen Den Einsatz der eigenen Druckstöcke experimentell oder zu einem gestellten Thema erproben	Vögel am Himmel, Ameisenstraßen, Blüten am Baum, etc.

2. Arbeitsfeld Grafik: Klassenstufe 3 und 4

Inhalte /Methoden	Kompetenzen	Unverbindliche Aufgaben
- <u>Großformatiges Gemeinschaftsbild unter Verwendung selbst hergestellter Druckstöcke</u> Bild unter Verwendung unterschiedlicher Farben und Formen gestalten unter Berücksichtigung verschiedener Strukturen	Vorgegebene Formen auf eine andere Größe übertragen In Kleingruppen arbeiten	Jahreszeiten
Farbenbild	Farben auf unebene Materialien auftragen Erfahren, dass die Beschaffenheit des Farbauftrags mit dem Ergebnis in direktem Zusammenhang steht Entwicklung von Fantasie bei der weiteren gestalterischen Arbeit	Fische und andere Tiere
- <u>Materialdruck und Frottage</u> Sammlung verschiedener Materialien z.B. aus der Natur (Stöcker, Laub, Blätter) oder dem Umfeld der SuS, um diese als Druckstöcke einzusetzen oder auf das Zeichenblatt durchzureiben (Frottage-technik)	Wahrnehmen, welche Materialien sich weniger oder besser eignen Eine Bildkomposition gestalten	z.B. Laubwald-Bild gestalten, Fantasiefiguren (Max Ernst)

3. Arbeitsfeld Malerei: Klassenstufe 1 und 2

Inhalte /Methoden	Kompetenzen	Unverbindliche Aufgaben
Experimentelle Versuchsbilder	Ein Gefühl für Farbmischung entwickeln Wirkungen wahrnehmen Erfahrungen mit dem Deckfarbkasten sammeln	Aquarellbild Wiesel/ Wasser
- <u>Farbmischung/ Farblehre</u> Theorie mit Hilfe von Kinderbüchern erproben und erfahren	Erste Erkenntnisse über Grund- und Mischfarben sammeln Was entsteht, wenn man Blau und Gelb? usw.	Bücher. „Die Königin der Farben“ „Das kleine Blau und das kleine Gelb“ „Frederick“
- <u>Malen zu Liedern, Geräuschen und Geschichten</u> Assoziationen zu Farbklingen, Farben und Gefühlen unter Verwendung unterschiedlicher Farben wie Schulfarben, Deckfarbkasten und Jaxon-Kreide	Klänge und Gefühle mit Farben ausdrücken Bei gemeinsamer Betrachtung wahrnehmen, dass das individuell unterschiedlich sein kann	Dschungelbilder
- <u>Werkbetrachtungen von und Arbeiten nach Künstlerinnen und Künstlern</u> Biografisches über den jeweiligen Künstler – Unterrichtsgespräche	Entdecken und Interpretieren bei der Betrachtung von Kunstwerken Umsetzung „nach Art von...“ durch ähnliche Wiedergabe oder eigene Ideen Welche Schwierigkeiten ergaben sich? Bildvergleiche anstreben	Beispiele: Kandinsky, Klee, Mirò, , Franz Marc, ...

3. Arbeitsfeld Malerei: Klassenstufe 3 und 4

Inhalte /Methoden	Kompetenzen	Unverbindliche Aufgaben
- <u>Experimente mit Farbe</u> Farben aus Pigmenten selbst herstellen Bilder mit Lieblingsfarben malen Farbkreis: Komplementär- und Nachbarfarben erfahren Farben sammeln Farbempfinden nach Werkbetrachtungen von Künstlern nachspüren, in eigene Kompositionen umsetzen	Farbfamilien kennen lernen und auf eine Aufgabe anwenden Eigene gestalterische Umsetzung nach Werkbetrachtung und Gestaltungskriterien vornehmen	Ton-in-Ton-Malerei Van Gogh Sonnenblumen Komplementärfarben: Kandinsky Weltall
- <u>Deckender Farbauftrag</u> Erproben des Deckfarbkastens		Technik: Nass-in-Nass
- <u>Malwerkzeuge erfinden</u> Womit lässt sich gut malen? – Schwämme, Malstöcke mit textilem Knauf, Finger, Spachtel, etc. großformatig experimentieren (evtl. Gruppenarbeit)	Ein Gefühl für unterschiedliche Malwerkzeuge und deren Einsatzmöglichkeiten entwickeln Kreativ zusammen Themen entwickeln und erarbeiten	
- <u>Bilder verändern</u> Fotokopien als zu veränderndes Arbeitsprojekt	Verschiedene Wirkungen durch unterschiedliche Farben und Farbaufträge wahrnehmen Neue Gestaltungsformen entwickeln	Selbstportrait (Jetzt und in der Zukunft)

4. Arbeitsfeld Plastik und Installation: Klassenstufe 1 und 2

Inhalte /Methoden	Kompetenzen	Unverbindliche Aufgaben
<u>- Objekte aus Papier</u> <u>Verbindungen aus Papier herstellen</u> Kleine Bauwerke herstellen Experimentelle Aufgaben	Erforschen verschiedener Papierbeschaffenheiten, Strategien entwickeln, Erfahrungen umsetzen, Wahrnehmungserfahrung durch Bearbeitung des Materials Papier Räumlich-perspektivische Eindrücke gewinnen	z.B. eine Brücke, kleine Figuren, verschiedene Abstandshalteformen wie Hexentreppe zu flexiblen Verbindungen nutzen
<u>- Plastisches Gestalten mit Modelliermassen</u>	Dreidimensionale Objektgestaltung, Oberflächengestaltung mit Hilfe verschiedener Werkzeuge erfahren, Umdeuten und Verfremden von Materialien	Gestalten von Obst-Gemüse, Buchstaben, Figuren
<u>- Figuren aus verschiedensten Materialien zusammenstellen (plastische Collage)</u>	In Einzel- oder Gruppenarbeit arbeiten Umsetzung einer Idee in einen Gegenstand (Plastik) Wahrnehmen von Größenverhältnissen	Erfinderwerkstatt: SuS erfinden Gegenstände und Figurengestaltet werden (ggf. aus Müll/Resten)
<u>- Ein Relief in Gemeinschaftsarbeit gestalten</u> Aus verschiedenen Alltagsmaterialien (Toilettenpapierrollen, leere Milchkartons, Kunststoffflaschen, Schwämmen etc.) ein Reliefbild gestalten	Material aufgrund von Beschaffenheit und Raumwirkung erfahren	Wikingerdorf

4. Arbeitsfeld Plastik und Installation: Klassenstufe 3 und 4

Inhalte /Methoden	Kompetenzen	Unverbindliche Aufgaben
<u>- Figuren</u> Ggf. Formen und Figuren aus unterschiedlichen Materialieb herstellen, Figuren kaschieren	Aufmerksames Anschauen und Beobachten bestimmter Kriterien Beobachtung und Wahrnehmung des eigenen gestalterischen Prozesses Kennenlernen und Anwenden einer Gestaltungstechnik	Medienhelden oder Nanas nach Niki de Saint Phalle
	Eigene Vorlieben und Ideen umsetzen Freude am Gestalten außergewöhnlicher Details entwickeln	Mode entwerfen: Brillen aus Pappe gestalten, Kleidung aus Papiertüten herstellen, einen alten Schuh neugestalten, bewegliche Fantasiefiguren aus Draht auf einen kleinen Holzsockel anbringen
<u>- Design: Vorhandenes Material umgestalten und spielerisch einsetzen</u>	Gemeinsames Entwickeln einer Idee für ein Leitthema	Stabfigurentheater

	Ein Modell oder einen Entwurf herstellen und damit szenisch spielen	
--	--	--