

SCHULINTERNES CURRICULUM

der Bugenhagen Schule

KUNST



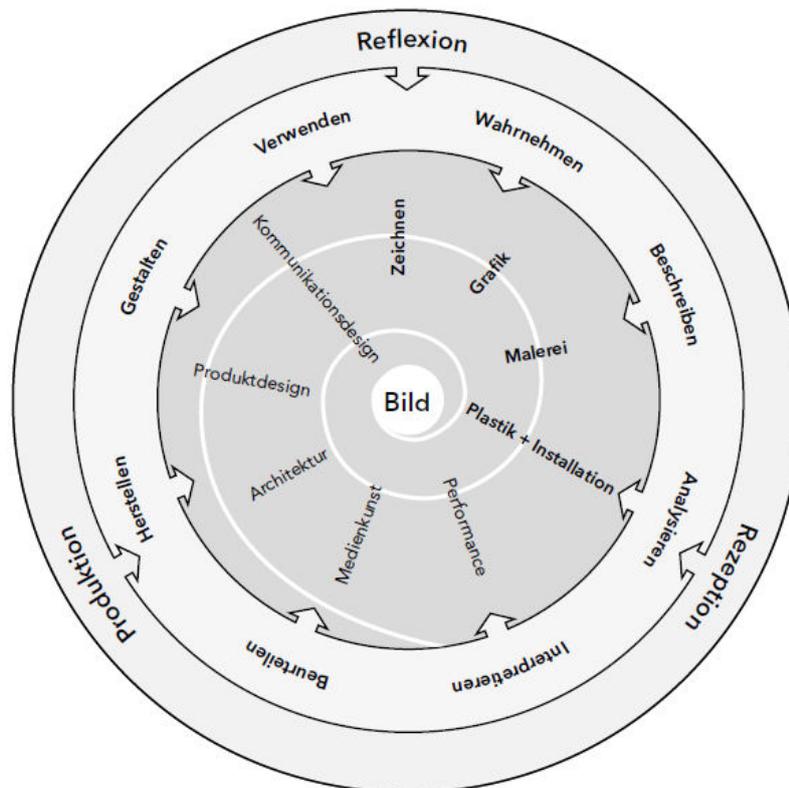
Aktualisiert: Februar 2022

Fachbezogene Festlegungen

Vorbemerkung:

Das vorliegende schulinterne Curriculum für das Fach Kunst orientiert sich an den Fachanforderungen Kunst für die Primarstufe/ Grundschule des Landes Schleswig-Holstein.

Das Ziel kompetenzorientierten Kunstunterrichts ist ästhetische und künstlerische Handlungskompetenz zu erlangen. Dieses erfolgt durch ein Wechselverhältnis von wahrnehmender, gestaltender und reflektierender Prozesse. Die gestalterische Auseinandersetzung mit Inhalten erfordert kreative Problemlösestrategien und Anstrengungsbereitschaft, die die Kreativität der SuS sowie personale und soziale Kompetenzen fördern. Gemeinsames Arbeiten, Absprechen, Helfen und Kooperieren sind dabei unabdingbare Teilprozesse, die damit einhergehen.



Die Grafik veranschaulicht die Struktur der Fachanforderungen. Im Zentrum steht das Bild. Bildkompetenz wird im Sinne des erweiterten Bildbegriffes in **neun Arbeitsfeldern** erworben: Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performance, Medienkunst, Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign. Die Auseinandersetzung in den Arbeitsfeldern erfolgt sowohl künstlerisch- praktisch als auch theoretisch-kunstgeschichtlich. Die **acht Kompetenzbereiche** Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden stehen in Beziehung zu allen Arbeitsfeldern. Die entsprechenden Kompetenzen werden in allen neun Arbeitsfeldern erworben, in der Regel werden stets mehrere Kompetenzbereiche angesprochen. Dabei werden Aufgabenstellungen zum Erwerb der Kompetenzen in unterschiedlichen Arbeitsfeldern wiederholt angeboten und somit die Kompetenzen gefestigt, erweitert und vertieft. Die **drei übergeordneten Dimensionen** bilden eine

didaktische Leitlinie für das Fach. Kunstunterricht ist geprägt durch die Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern und bildbezogenen Prozessen. Die Behandlung aller Arbeitsfelder in Verbindung mit den Kompetenzbereichen ist verbindlich. Prioritär zu behandeln sind die in der Grafik hervorgehobenen Arbeitsfelder. Alle Arbeitsfelder sind im Laufe der Primarstufe anzubieten. Im vorliegenden schulinternen Fachcurriculum wurde festgelegt, welche Arbeitsfelder/Kompetenzen in welcher Jahrgangsstufe schwerpunktmäßig zu behandeln sind. Unterrichtssituationen und Aufgabenstellungen sprechen häufig mehrere Kompetenzbereiche und Arbeitsfelder an.

Die nachfolgenden Tabellen der fachbezogenen Festlegungen stellen demzufolge ein dynamisches Gerüst dar, das abhängig vom jeweiligen Unterrichtsverlauf einer stetigen Aktualisierung bedarf. Bewusst wurde sich für eine offene Gestaltung entschieden. Es werden keine Unterrichtsvorhaben konkret für die einzelnen Doppeljahrgangsstufen festgelegt. Die Empfehlung für das schulinterne Curriculum ist, dass jedes Arbeitsfeld/Werkzeug mindestens einmal pro Doppeljahrgangsstufe behandelt werden sollte.

Klasse 1/2

Mit Bezug zu den Fachanforderungen Kunst Primarstufe/ Grundschule des Landes Schleswig-Holstein

Arbeitsfelder	mögliche Konkretisierungen, Schüleraktivitäten, Anforderungen	Formen der Leistungsüberprüfung
Übergeordnet: Erwerb von Grundtechniken	schneiden, falten, kleben, Faltschnitt, Pinseltechniken <u>Werkzeuge:</u> Schere, Pinsel	Bewerten mit Kompetenzraster, Bewertungsbögen zur Fremd- und Selbsteinschätzung <ul style="list-style-type: none"> • Skizzenblöcke • Projekttagbücher • Sammelmappen • Ausstellung im Schulgebäude und in anderen Räumen • reflektieren über ausgestellte Bilder • präsentieren vor der eigenen oder anderen Klassen • Aufführungen
Malerei	auftragen, abklatschen, verteilen, mischen, sauberes Ausmalen, deckender und lasierender Farbauftrag Farbenlehre: Grund- / Primärfarben (Magentarot, Gelb, Cyanblau) <u>Werkzeuge:</u> Pinsel, Bürste, Walze, Finger	
Zeichnen	Linien, Skizzen, Hilfslinien – Eigenschaften und Möglichkeiten, Schraffuren, Muster, Druckstärke <u>Werkzeuge:</u> Blei-/ Buntstift, Kreiden, Wachsstifte, Fineliner	
Grafik	verschiedene Techniken: z. B. Abdrucken, Anklatschen, einfache Stempeldruckverfahren, Kartoffel-, Material-, Hand-, Faden- und Pappkantendruck Collage und Frottage (auswählen, sortieren, kombinieren, überlagern, verschieben) <u>Werkzeuge:</u> Körper, Blätter, Stempel, Korke, Pappe, Faden, Zeitschriften, Naturmaterialien	
Plastik und Installation	matschen, kneten, falten, kleben, verbinden, stapeln, montieren, schichten, löchern, Gefäße, Plastiken (Ton, Salzteig, Knete, Draht, Sand, Holz, Zeitungen, Zeitschriften, Kleister, Fundstücke - Naturmaterialien) <u>Werkzeuge:</u> Hände, Zange, Schere, Drahtzange	
Performance	nachahmen eigener und fremder Verhaltensweisen, verwandeln, szenisches Darstellen <u>Werkzeuge:</u> Körper, Kamera, Utensilien, Kostüm, Raum	
Architektur	Bau und Betrachtung von Modellen, Entwicklung des räumlichen Vorstellungsvermögens, Orientierungsfähigkeit im Raum <u>Werkzeuge:</u> Schachteln, Kisten, Boxen, Dosen, Alltagsmaterialien	

Mit Bezug zu den Fachanforderungen Kunst Primarstufe/ Grundschule des Landes Schleswig-Holstein

Arbeitsfelder	mögliche Konkretisierungen, Schüleraktivitäten, Anforderungen	Formen der Leistungsüberprüfung
Übergeordnet: Vertiefen von Grundtechniken	schneiden, falten, kleben, Faltschnitt, Pinseltechniken <u>Werkzeuge:</u> Schere, Pinsel	Noten nach festen, transparenten Kriterien, die teilweise von den SchülerInnen erarbeitet werden, Bewertung erfolgt durch Kompetenzraster Bewertungsbögen zur Fremd- und Selbsteinschätzung <ul style="list-style-type: none"> • Skizzenblöcke • Projekttagbücher • Sammelmappen • Ausstellung im Schulgebäude und in anderen Räumen • reflektieren über ausgestellte Bilder • präsentieren vor der eigenen oder anderen Klassen • Aufführungen
Malerei	auftragen, abklatschen, verteilen, mischen, abgrenzen und verlaufen lassen, sauberes Ausmalen, deckender vs. lasierender Farbauftrag Farbenlehre: Sekundärfarben (Orange, Grün, Violett), Kontraste <u>Werkzeuge:</u> Pinsel, Bürste, Walze, Finger, Spachtel, Stöckchen	
Zeichnen	Linien, Skizzen, Hilfslinien – Eigenschaften und Möglichkeiten, Schraffuren, Muster, Druckstärke, Kontur- oder Binnenzeichnung, Punkt-Linie-Fläche, Schreiben als spurbildender Vorgang <u>Werkzeuge:</u> Blei-/ Buntstift, Kreiden, Wachsstifte, Fineliner	
Grafik	verschiedene Techniken: z. B. Hoch-, Tief-, Flachdruck (Monotypie, Polyblockdruck, Collage und Frottage (auswählen, sortieren, kombinieren, überlagern, verschieben,) <u>Werkzeuge:</u> Druckwerkzeuge, Linolmesser	
Plastik und Installation	formen, schleifen, aushöhlen, auf- und abtragen, verbinden, montieren, Raum schaffen und gestalten, falten, kleben, verknoten Gefäße, Plastiken, Reliefs, ... (Gips, Ton, Pappmaschee) <u>Werkzeuge:</u> Modellierstäbe, Stempel, Hände, Raspel, Säge, Zange, Schere, Hammer, Schraubendreher	
Performance	bewegen, handeln, sich ausdrücken, szenisches Darstellen und Ausdrücken, Puppenbau, -spiel, <u>Werkzeuge:</u> Stimme, Körper, Objekt, Licht, Schatten, Bühne, Projektionsflächen, Raum im Raum, digitale Medien zur Dokumentation oder als Erweiterung der Aktion	
Medienkunst	Fotografie, Film, Videokunst, virtuelle oder interaktive Kunst <u>Werkzeuge:</u> Bild- und Videoschnittprogramme, Stop-Motion-Apps, Slow-Motion-App	

Architektur	<p><u>Vertiefen:</u> Bau und Betrachtung von Modellen, Entwicklung des räumlichen Vorstellungsvermögens, Orientierungsfähigkeit im Raum, Bautypen, Stile, Funktion und Kulturen entdecken, analog und digital eigene Räume und Welten gestalten</p> <p><u>Werkzeuge:</u> Schachteln, Kisten, Boxen, Dosen, Alltagsmaterialien, Apps</p>	<p><u>Praktische Leistungen:</u> Alle Phase des Arbeitsprozesses werden berücksichtigt (ausgenommen Erprobungs- und Übungsphasen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Prozess:</u> Von der ersten Idee bis hin zum Ergebnis • <u>Ergebnis:</u> das erstellte Bild <p><u>Mündlichen Leistungen:</u> Bezogen auf die Kontinuität, Qualität und Originalität werden bewertet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitarbeit • Reflexion • Präsentation
Produktdesign	Gestaltung von Objekten handwerklicher und industrieller Fertigung, Konsumgüter, Möbel, Spielzeug, Kleidung, Fahrzeuge, Umgestaltung von Gebrauchsgegenständen	
Kommunikationsdesign	Gestaltung von Informationen (Plakate, Bewegtbilder, Verpackungen), Inhalte und Botschaften bewusst grafisch aufeinander abstimmen (Verkehrsschilder, Titelseiten, Werbespots), Schriften, Farben und Formen zueinander in Beziehung setzen	

Entwicklung der fächerübergreifenden Medienkompetenz für die Jahrgangsstufe 4 – Beitrag des Faches Kunst

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren und Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren und Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Anhang

Kompetenzbereiche

Kompetenzbereich Wahrnehmen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Bilder aus allen Arbeitsfeldern wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken artikulieren • subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch formulieren 	<p>Perceptbildung mit den Aspekten Fühlen, Denken und Sehen</p> <p>sprachliche und gestalterische Formen der Perceptbildung</p>	<p>bei der Präsentation von Bildern Emotionen, Assoziationen, erste Deutungsansätze und Beobachtungen nebeneinander zulassen und einfordern</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf die Gleichrangigkeit unterschiedlicher individueller Reaktionen hinweisen • verschiedene Sinne ansprechen • Vertrauen in die eigenen Reaktionen vermitteln und damit die Selbstkompetenz stärken • Situationen schaffen, in denen Empathie empfunden werden kann
<p>Bilder aktiv und bewusst wahrnehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • visuelle Phänomene differenzieren und strukturieren • Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen • Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen 	<p>bewusste Wahrnehmung und Beobachtung</p>	<p>Wahrnehmungsübungen, zum Beispiel Gefühle auf roten Karten notieren, alle Beobachtungen und Details auf gelben Karten</p>
<p>Emotionen, Assoziationen und erste Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten zurückführen</p> <p>Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung erkennen</p>	<p>erste Deutungsansätze abgleichen</p>	<p>auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Gesehenem, Gefühltem und Assoziationen aufmerksam machen, über Gemeinsamkeiten zu ersten Deutungen hinführen (vgl. Kompetenzbereich Interpretieren)</p>

Anhang

Kompetenzbereich Beschreiben		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>auffällige Details erkennen und benennen und diese einfach und verständlich beschreiben</p> <p>Motive und Materialien/Medien/Darstellungsarten kennen, unterscheiden und benennen</p> <p>erste Fachbegriffe kennen und anwenden</p>	<p>Gegenstände aus allen Bereichen der Kunst und der Lebenswelt sowie aus fachunterrichtlichen Kontexten</p> <p>Techniken, Verfahren (Bleistift, Kreide, Wachsstifte, Deckfarben, Collage, Frottage, Hoch-/Tiefdruck,) und deren jeweilige Ausdrucksqualität</p> <p>vielfältige Materialien/Medien (Papiere, Leinwand, Sand, Ton, digitale Medien)</p>	<p>elementare Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ausschnitte, Details/Bildelemente, Raum, Körper, Zeit/analoge, digitale Gestaltungen, Ansichten vergleichen, Bild- und Textelemente ...)</p> <p>Unterstützung durch Wörterlisten (Adjektivlisten zum Beschreiben, Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen)</p> <p>Beispiele für Fachbegriffe: Deckfarben, Borsten-/Haarpinsel, Porträt, Landschaftsbild ...</p> <p>Titel bzw. Geschichten zum Bild erfinden, Standbilder nachstellen, Phantasiereise durch das Bild</p>

Kompetenzbereich Analysieren		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Gestaltungsmittel (er)kennen und benennen	Gestaltungsmittel (Verteilung und Bewegung der Elemente auf der Fläche, im Bildraum oder im realen Raum, Richtungen und Kontraste, Linearität und Plastizität)	Übungen zur Unterstützung der Analyse (Bildelemente wiederfinden, Konturen nachzeichnen ...) (vgl. Kompetenzbereich Wahrnehmen)
wesentliche, für die Wirkung relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen	Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel	Gestaltungselemente isolieren (Bildzonen abdecken, eine Farbe isolieren oder ganz entfernen) und die veränderte Wirkung benennen
Bilder bezogen auf unterschiedliche Aspekte vergleichen, Unterschiede und Ähnlichkeiten benennen	<p>Bilder aus verschiedenen Bereichen (Objekte, gebauter Raum und Landschaft, Design)</p> <p>Bilder der Schülerinnen und Schüler</p> <p>Werke von Künstlerinnen und Künstlern aus verschiedenen Epochen und globaler sowie lokaler Relevanz</p> <p>Bilder unterschiedlicher sozialer, regionaler und interkultureller Kontexte</p>	<p>exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p> <p>Zeitleiste mit Beispielen</p> <p>Originalbegegnung</p> <p>Themenspezifische Bildauswahl (Familie, Tiere, Technik)</p>

Anhang

Kompetenzbereich Interpretieren		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten beziehen	Verbindung von Inhalt, Farbe, Form, Perspektive und erzielter Wirkung	Zielgruppenbezug und Funktion vs. persönlichem Empfinden (Verpackungen für Kinder erforschen, Lieblingsbilder interpretieren ...)
erste Deutungsansätze formulieren und begründen		<p>exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Bereichen und Epochen zu verschiedenen Themen wählen</p> <p>Kriterien bereitstellen: zum Beispiel Farben, Formen und ihre subjektiven Wirkungen als erste Deutungsansätze</p>

Kompetenzbereich Beurteilen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Arbeiten sammeln, auswählen und dokumentieren	Formen für Auswahl und Dokumentation der Arbeiten (Mappe, Skizzenheft, Fotoapparat)	<p>Kriterien für die Auswahl finden</p> <p>Bilder für eine Ausstellung gemeinsam auswählen</p>
<p>eigene personale Kompetenzen (bezogen auf die gestellte gestalterische Aufgabe) einschätzen</p> <p>Rückmeldungen, auch der Mitschülerinnen und Mitschüler, annehmen und bei der weiteren Arbeit berücksichtigen</p>	<p>Formen der Selbst- und Schüler-Schüler-Bewertung (Beratung, Kritik, Entwicklung von Alternativen ...)</p> <p>Formen von Feedback</p>	<p>Kriterien zu jeder Aufgabe erarbeiten bzw. den Schülerinnen und Schülern transparent machen</p> <p>Umgang mit Rückmeldungen thematisieren (Akzeptanz, Toleranz)</p> <p>Kompetenzraster verwenden</p>
<p>über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen und gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung finden</p> <p>eigene Positionen vertreten und (in Ansätzen) begründen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen nutzen • Beurteilungen am Bild und mit Hilfe der Analyseergebnissen belegen 	<p>Begründungen, Argumente</p> <p>Grundlagenwissen und Maßstäbe für Beurteilungen</p>	<p>Zeitfenster für das gemeinsame Betrachten und Interpretieren einplanen - auch für Zwischenbesprechungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konferenzen von Künstlerinnen und Künstlern durchführen • Situationen schaffen, in denen ästhetisches Urteilsvermögen entwickelt werden kann • Übungen zur Begründung und Versprachlichung eigener ästhetischer Beurteilungen anleiten • Beurteilungen als Vorauswahl zur Verfügung stellen

Anhang

Kompetenzbereich Gestalten		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Gestaltungsmittel kennen und einsetzen</p> <p>mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten</p>	<p>Materialien und Gestaltungsmittel verschiedener Arbeitsfelder</p> <p>Komposition zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farben und Formen • Kontraste • Lichtführung • Verteilungen • Richtungen 	<ul style="list-style-type: none"> • gezielt Anregungen geben, zum Beispiel durch Material, Experiment • Sammelaufträge geben zum Beispiel für Materialien • auf Zufälliges aufmerksam machen • verschiedene Gestaltungslösungen erproben lassen
<p>Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesehenes oder Erfundenes ausdrücken • Imagination, Originalität und Individualität einbringen 	<p>Gestaltungen aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel und Alltag • Spiel und Experiment • Lebensraum • imaginierte und gestaltete Welten 	<p>bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen, Phantasie und Imagination gefragt sind • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Lebensweltbezug prüfen
<p>erste kleine Arbeitsvorhaben in Phasen einteilen und von der Skizze bis zum fertigen Produkt umsetzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skizzieren • spielerische Versuche 	<ul style="list-style-type: none"> • bei der schrittweisen Umsetzung unterstützen • auf die Phasen des Arbeitsprozesses hinweisen

Kompetenzbereich Verwenden		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Bilder sammeln, vergleichen und ordnen</p>	<p>Bilder aus allen Arbeitsfeldern</p>	<p>Ordnungskriterien für Sammlungen vorgeben oder gemeinsam erarbeiten</p> <p>Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren</p>
<p>mit Hilfe von Bildern ziel-, sach- und adressatengerecht kommunizieren</p>	<p>Kommunikationsfunktion von Bildern</p>	<p>Bilder vergleichen und ihre Funktion erklären, z. B. Piktogramme im öffentlichen Raum, Emoticons</p>
<p>Präsentationsformen kennen und erproben</p>	<p>Präsentationsformen (Mappe, Rahmung und Hängung, mediengestützte Präsentation ...)</p> <p>Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts</p>	<p>verschiedene Präsentationsformen nutzen (gerahmt, ungerahmt, verschiedenfarbige Passepartouts ...)</p>
<p>verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern kennen und anwenden</p>	<p>Formen des Umgangs mit Bildern, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauschbörse • Spiel, Aktion • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch vs. Internet) 	<p>verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern erproben (sammeln, tauschen, verschenken, verkaufen ...)</p>