Fachcurriculum Kunst

Vorwort

Der Kunstunterricht in der Grundschule bietet eine wunderbare Gelegenheit für Kinder, ihre Kreativität zu erforschen und auszudrücken. Durch die Beschäftigung mit verschiedenen Materialien und Techniken können sie ihre Wahrnehmung und ihr Verständnis für die Welt um sie herum vertiefen. Dabei wird nicht nur die künstlerische Begabung gefördert, sondern auch das Selbstbewusstsein und die soziale Kompetenz gestärkt.

Der Kunstunterricht ist eine wertvolle Komponente der allgemeinen Bildung. Er ermöglicht es Kindern, ihre kreativen Fähigkeiten zu entwickeln, sich selbst auszudrücken und ein tieferes Verständnis für die Welt zu erlangen. Durch vielfältige Methoden und Materialien, sowie spannende Projekte wird der Kunstunterricht zu einer bereichernden und inspirierenden Erfahrung für junge Entdecker.

Im Kunstunterricht erfahren die Schülerinnen und Schüler Kunst als Sprache, lernen diese als Ausdrucksform zu nutzen, sowohl in Bildern oder dreidimensionalen Objekten und virtuellen Darstellungsformen.

Ziele des Kunstunterrichts

Die Hauptziele des Kunstunterrichts in der Grundschule umfassen:

- **Kreativitätsförderung:** Kindern die Möglichkeit geben, ihre Fantasie und Kreativität auszuleben.
- **Förderung der Feinmotorik:** Entwicklung von Geschicklichkeit und Koordination durch den Umgang mit verschiedenen Werkzeugen und Materialien.
- **Selbstaussdruck:** Kindern helfen, ihre Gefühle und Gedanken durch Kunstwerke auszudrücken.
- **Kulturelles Bewusstsein:** Kennenlernen und Wertschätzung verschiedener Kunststile und -traditionen.
- **Soziale Fähigkeiten:** Zusammenarbeit und Kommunikation durch gemeinsame Projekte fördern.

Methoden und Materialien

Im Unterricht werden verschiedene Methoden und Materialien eingesetzt, um den Kindern ein breites Spektrum an Erfahrungen zu ermöglichen:

- Zeichnen und Malen: Verwendung von Buntstiften, Wachsmalern, Wasserfarben und Acrylfarben, um verschiedene Maltechniken zu erlernen.
- Basteln: Arbeiten mit Papier, Pappe, Stoff, Ton und anderen Materialien, um dreidimensionale Werke zu schaffen.
- Drucken: Stempel- und Schablonentechniken, um Muster und Texturen zu erzeugen.
- Collage: Kombination von verschiedenen Materialien und Bildern, um kreative Kompositionen zu gestalten.
- Digitale Kunst: Einsatz von einfachen Computerprogrammen, um digitale Zeichnungen und Animationen zu erstellen.

Beispiele für Projekte

Hier sind einige Beispiele für Kunstprojekte, die im Grundschulunterricht durchgeführt werden können:

- Selbstporträts: Kinder zeichnen oder malen sich selbst und lernen dabei die Proportionen des Gesichts kennen.
- Naturstudien: Zeichnen und Malen von Pflanzen, Tieren und Landschaften, um die Natur genauer zu beobachten und zu schätzen.
- Geschichtenerzählen: Illustrieren von Geschichten oder Märchen, um die Vorstellungskraft und Erzählfähigkeiten zu fördern.
- Recycling-Kunst: Erstellen von Kunstwerken aus recycelten Materialien, um Umweltbewusstsein zu entwickeln.
- Gruppenkunstwerke: Zusammenarbeit an großen Wandbildern oder Skulpturen, um Teamarbeit und Kommunikation zu stärken.
- Ein eignes künstlerisches Projekt planen und durchführen und präsentieren.

Der **Museumsgang** bietet eine regelmäßige und ritualisierte Form der Präsentation der Arbeiten. Er kann am Ende der Stunde, eine Lerneinheit stattfinden, die einzelne Klasse oder auch andere Klassen und die Schulgemeinschaft (in Form einer Ausstellung) involvieren.

Mediennutzung und-kompetenz

Der Umgang mit Medien und das Verständnis digitaler Nutzung von Bildern spielt eine zunehmend wichtige Rolle. Schülerinnen und Schüler begegnen in ihrem Alltag einer Vielzahl von digitalen Bildern und Werken. Hierbei ist eine kritische Behandlung und Beobachtungsgabe wichtig. Fragestellungen, in Bezug auf die Echtheit von Bildern, sowie auf die Persönlichkeits- und Urheberrechtsrechte sollen im Unterricht thematisiert werden.

Auch die eigene Produktion von Kunstwerken mit digitaler Unterstützung ist Teil des Unterrichts. Hier bietet die Anwendung der schulischen I-Pads eine Vielzahl von Möglichkeiten. Beginnend mit der Suche nach Malvorlagen, hin zur Gestaltung von Bildern oder Filmen.

Fachanforderungen- Kompetenzen und Arbeitsbereiche

In den Fachanforderungen wird zwischen **Kompetenzen** und **Arbeitsbereichen** unterschieden.

Die **Kompetenzen** beschreiben die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die die Schülerinnen und Schüler im Kunstunterricht erwerben sollen. Die Kompetenzen werden in allen Themeneinheiten gefördert und trainiert und können somit keinem spezifischen Inhalt zugeordnet werden. Als wichtige Bausteine des Unterrichts zum Erlangen der Kompetenzen gehören das Bildgespräch, die künstlerischen Prozesse und Produkte.

Im **Bildgespräch** lassen sie die Schülerinnen und Schüler auf die Werke (anderer) ein. Sie werden zu Beobachtern, schulen und entwickeln ihre Wahrnehmung, lernen zu beschreiben und analysieren. Es wird über die emotionale und subjektive Wirkung der Bilder gesprochen, als auch über die Wirkungsmittel der Werke. (Kompetenzbereiche: **wahrnehmen**, **beschreiben**, **analysieren** und **interpretieren**)

Die **künstlerischen Prozesse** beschreiben die Prozesse, die im Zusammenhang mit dem Entstehen von Werken stehen. Dazu gehört das sachgerechte Organisieren des Arbeitsplatzes, der verantwortungsvolle Umgang mit Materialien. Sowie das bewusste Anwenden von Verfahren und Techniken und unterschiedlichen Präsentationsformen. (Kompetenzbereiche: **beurteilen**, **herstellen**, **verwenden**)

Der Bereich **künstlerische Produkte** fasst gestalterische technische Verfahren zusammen, die von der Idee zum Produkt führen. (Kompetenzbereich: **gestalten**)

Die **Arbeitsbereiche** beschreiben die unterschiedlichen Erfahrungen, die die Schülerinnen und Schüler in einer thematischen Einbettung machen. In der Eingangsphase liegt der Schwerpunkt auf dem Ausbau motorischer Fähigkeiten und grundlegender Techniken (Umgang mit Stift und Pinsel, schneiden und kleben, Nutzung unterschiedlicher Werkmittel (Stifte, Kreiden, Tusche usw.)).

Arbeitsbereiche:	
(1) Zeichnen	Grundlegende Kulturtechnik (Skizzen, Comic, Porträt); Schraffuren, Muster, Druckstärke), materialabhängig (Bleistift, Kohle, digitale Zeichenwerkzeuge; Kontraste, Farbe)
(2) Grafik	Verschiedene Druckverfahren und -techniken
(3) Malerei	Ausdruckskraft von Farben in Zusammenspiel mit Formen Erprobung von Malwerkzeugen (Hände, Pinsel, Spatel), Farbmaterialien (Deckfarben, Naturfarben), malerische Verfahren - Malgründe
(4) Plastik & Installation	Dreidimensionale Kunst im Alltag, im Bau Gestalten mit Knete, Sand, Ton, Holz, Draht, Papier und Fundstücken
(5) Performance	Bewegung und Eigenen Körper als künstlerisches Medium nutzen
(6) Medienkunst	Fotografie, Film und Video (virtuelle und interaktive Kunst)
(7) Architektur	Gebaute und gestaltete Umwelt (Bautypen, Funktionen, Stile und Kulturen)
(8) Produktdesign	Gestaltung von Objekten handwerklicher und industrieller Fertigung, Konsumgüter (Möbel, Spielzeug, Kleidung, Fahrzeuge)
(9) Kommunikationsdesign	Gestaltung von Information (Plakate, Bewegte Bilder, Verpackungen) Inhalte und Botschaften bewusst aufeinander abstimmen (Verkehrsschilder, Titelseiten, Werbespot) Schriften, Farben und Formen zueinander in Beziehung setzen und auf Zielgruppen abstimmen

Leistungsbewertung:

Künstlerische Begabung spielt mit Sicherheit eine Rolle in der Leistungsbewertung im Unterricht. Jedoch zählen die Fähigkeit eigene und andere künstlerische Arbeit reflektiert und begründet einschätzen zu können zu einem wichtigen Bewertungskriterium. Auch der Umgang mit dem Material und die Organisation von Arbeitsprozessen werden beurteilt. Themenabhängig werden auch fachliches Wissen über Techniken oder Künstler abgefragt. Diese unterschiedlichen Aspekte führen zur gesamtheitlichen Einschätzung der Leistung im Kunstunterricht.

Kriterien der Zeugnisbewertung:

1. Gestalten

- Werkmittel und Werkzeuge sachgerecht einsetzen;
- künstlerische und handwerkliche Techniken beherrschen;
- Einfallsreichtum und persönlichen Ausdruck entfalten

2. Kunst und Werkstücke erschließen

- sich mit eigenen und fremden Arbeiten kritisch auseinandersetzen;
- sich über künstlerische und handwerkliche Strategien austauschen Ergänzungen zum Fach

Verbindlichkeit:

In der nachfolgenden Übersicht werden Themen und Inhaltsvorschläge präsentiert, die mindestens einen Arbeitsbereich (meist mehrere) als Grundlage haben. Somit wird sichergestellt, dass alle Arbeitsbereiche in der Grundschulzeit abgedeckt werden. Inhaltlich gibt es immer wieder Möglichkeiten die Kunstunterricht mit anderen Fächern thematisch zu verknüpfen. Auf diese Möglichkeiten wird jeweils auch hingewiesen.

Die Themen und Inhalte sind Vorschläge für die inhaltliche Gestaltung des Unterrichts und können jederzeit durch weitere erweitert werden. Verbindlich ist, dass alle Arbeitsbereiche, durch den Unterricht abgedeckt werden. Jede Lehrkraft kann wählen, inwieweit sie den Vorschlägen folgen oder die Arbeitsbereiche durch eigene Themen ergänzen möchte.

Jahrgangsstufe 1 und 2

Arbeitsbereiche	Mögliche Themen/ Inhalte	Methoden / Aufgaben	Fächerverbindende /- übergreifende Bezüge
Zeichnen (1) Plastik (4)	Monster (oder Superhelden)	<ul style="list-style-type: none"> - Monster erfinden und zeichnen/ malen - Eigenschaften beschreiben/ Superkräfte/ - eine Welt/ Lebensraum passend dazu erschaffen - gestalten/ bauen mit Salzteig/ Knete/ Modelliermasse 	- Deutsch
Grafik (2)	Symmetrie	- Drucken und schneiden	- Mathe: Symmetrie, Geometrie
Malerei (3) Medienkunst (6)	Farbenmuseum	<ul style="list-style-type: none"> - Wirkung von Farben - Lieblingsfarben - Buchtipp: Jeder Tag hat seine Farbe 	
Malerei (3) Plastik (4)	Basteln zu Jahreszeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Herbst: Herbstfarben, Bilder gestalten mit Blättern, Figuren basteln mit Kastanien - Winter & Weihnachten: Dekoration basteln - Frühling: Blumen wahrnehmen, zeichnen, basteln - Sommer: 	
Plastik (4) Malerei (3)	Wasserwelten	- Gemeinschaftsbild gestalten, eine Unterwasserwelt mit Fischen und Pflanzen (als Collage) mit Pappmachefischen und Pflanzen	
Plastik (4)	Masken – ich verstecke mich	- Bedeutung von Masken, die Möglichkeit jemand anderes sein erkunden	- Religion und Ethik

Arbeitsbereiche	Mögliche Themen/ Inhalte	Methoden / Aufgaben	Fächerverbindende /- übergreifende Bezüge
Performance (5)	Körperbilder	- mit dem Körper verschiedene Inhalte darstellen (z.B. Buchstaben) - Standbilder	- Deutsch - Sport
Medienkunst (6) Zeichnen (1)	Bilder erzählen Geschichten	- Strichmännchen, Daumenkino, Fotostories	- Deutsch
Architektur (7) Installation (4) Performance (5) Produktdesign (8)	Unsere Stadt aus Milchkartons	- aus Milchkartons Häuser basteln, Fotos der Kinder einsetzen, einen Stadtplan gestalten und Häuser platzieren - sich durch die Stadt bewegen	- SU - Mathe (Geometrie) - Deutsch (Wegbeschreibungen)
Produktdesign (8)	Liebe Mutti!	- Muttertagsgeschenke basteln: z.B. einen Blumentopf gestalten, Untersetzer oder Tischsets	
Produktdesign (8)	Weben, Sticken, Häkeln	- Unterschiedliche Handarbeitstechniken entdecken - Namen oder Bilder sticken - Armbänder oder Schals häkeln - kleine Muster weben	
Kommunikationsdesign (9) Medienkunst (6) Grafik (2) Plastik (4) Zeichnen (1) Malerei (3)	Das bin ich!	- ein Lapbook erstellen - Fotos auf dem I-Pad anmalen – verändern - Digitale Tools zur Veränderung nutzen - Handabdrücke machen und gestalten - sich selbst als Puppe basteln (Anziehpuppe) - Selbstportraits erstellen	- Deutsch - SU
	Eigenes Projekt		

Jahrgangsstufe 3 und 4

Arbeitsbereiche	Mögliche Themen/ Inhalte	Methoden Aufgaben	Fächerverbindende /-übergreifende Bezüge
Zeichnen (1) Produktdesign (8)	Alltagsgegenstände	- genaues Hinschauen beim Zeichnen - Verschiedene Gegenstände mit Bleistift (mehrmals) zeichnen	
Zeichnen (1)	Comic, Manga & Co	- Eigenschaften des künstlerischen Mediums kennen lernen, eigene Geschichten zeichnen	- Deutsch
Grafik (2)	Muster und Ornamente	- Muster erkennen und selbst gestalten - Muster mit Drucktechniken (Kartoffeldruck, Moosgummi-Druck)	- Mathe
Grafik (2) Malerei (3) Medienkunst (6)	Collagen – Frottagen	- Bilder kombinieren (Bilder aus Bildern zusammensetzen) - verschiedene Techniken kombinieren	
Malerei (3) Medienkunst (6)	Das bin ich	- Fotoausdrucke anmalen mit verschiedenen (Buntstift, Ölkreiden, Tuschefarben)	
Malerei (3)	Der Farbkreis/ Ton Schulten	- den Farbkreis kennenlernen - Farben mischen - Kontraste kennen lernen	
Malerei (3)	Malen mit der Schere – Matisse	- den Künstler kennen lernen - die Technik des Künstlers kennen lernen und nacharbeiten	

Arbeitsbereiche	Mögliche Themen/ Inhalte	Methoden / Aufgaben	Fächerverbindende /-übergreifende Bezüge
Plastik & Installation (4)	100 Dinge	- eine Plastik aus 100 Dingen gestalten (z.B. Korken, Streichhölzer, Spielzeugautos, etc.)	
Performance (5) Medienkunst (6)	Finde mich!	- Sich verstecken, in die Landschaft oder der Umgebung anpassen z.B. durch Verkleidung - Gegenstände, Umgebung und Landschaften mit dem Körper darstellen - Suchbilder/ -filme erstellen	- Sport
Medienkunst (6)	Stop-motion-Filme	- Kurzfilme herstellen	
Architektur (7) Zeichnen (1)	Mein Traumhaus	- Pläne zeichnen - Einen Raum/ Haus in einem Schuhkarton gestalten	- Mathe
Produktdesign (8)	Up-Cycling – aus alt mach neu	- Aus Milchkartons, Dosen, Flaschen neue Dinge herstellen (nach Vorlage/ eigenen Ideen entwickeln und umsetzen)	- SU (Müll)
Produktdesign (8) Kommunikationsdesign (9)	Liebe Mutti	- Alltagsgegenstände herstellen Muttertagsgeschenke	- Deutsch (Briefe schreiben)
Kommunikationsdesign (9) Grafik (2) Zeichnen (1) Malerei (3)	Bitte Kauf mich!	- Collagen	
	Eigenes Projekt		