

Fachcurriculum Fach Kunst

Allgemeine Vereinbarungen:

Allgemeine Ziel:

Dem Fach Kunst kommt eine bedeutende Aufgabe innerhalb der kindlichen Entwicklung zu. Die Schülerinnen und Schüler (im folgenden „SuS“ genannt) erwerben die Fähigkeit, mit den Erscheinungsformen bildender Kunst altersgemäß und fachgerecht umgehen zu können.

Als Schwerpunkt hierbei sollte die Förderung der kreativen Fähigkeit sein, einmalige, individuelle Fähigkeiten und Lösungen zu finden.

Die ästhetische Praxis des SuS steht im Mittelpunkt des Unterrichts.

Dennoch ist die Grundlage für kreatives Wirken im Kunstunterricht eine kontinuierliche Organisation. Die Kinder benötigen geordnete Strukturen, um sich frei künstlerisch handeln und sich betätigen zu können. Hierfür sind die Regeln zum Umgang miteinander, mit dem Material und die Organisation des Arbeitsplatzes, der Arbeitsphase und der Aufräumphase sind mit den SuS zu vereinbaren und konsequent einzufordern.

Diesem Ziel dient der Kunstunterricht, indem er:

- die Freude am Gestalten bewahrt und fördert
- Fantasie und individuelles Vorstellungsvermögen herausbildet
- besonders visuelle und taktil-motorische Empfindsamkeit ausprägt
- die Fähigkeit zur vorurteilsfreien Begegnung mit der Kunst aus Vergangenheit und Gegenwart entwickelt
- durch die vielfältigen Möglichkeiten bildnerischer und verbaler Kommunikation zur Entwicklung von Selbstbewusstsein und Toleranz beiträgt

Daher bemühen wir uns, die fachlichen Verbindungen zu anderen Bereichen des Unterrichts zu nutzen, sowie außerschulische Angebote zu prüfen, um den Kindern möglichst vielfältige Erfahrungen im Bereich des kreativen Handelns, Betrachtens und Verstehens zu ermöglichen.

Inhalte

Das Wichtigste im Kunstunterricht sollte stets die Freude am Gestalten, am bildnerischen Ausdruck und der Kreativität sein.

Ermutigung jedes Kindes in seinem Arbeitsprozess, aber auch konstruktive Kritik sollten das Unterrichtsklima prägen.

Die Themenbereiche des Kunstunterrichts sind frei wählbar. Es gibt keine festen Themenvorgaben. Dennoch sind die Inhalte und Schwerpunkte der Fachanforderungen möglichst bis zum Ende des vierten Schuljahres zu berücksichtigen und die Kompetenzerwartungen im Blick zu behalten.

In der Themenauswahl darf es neigungsbedingte Schwerpunkte in einer Klasse geben, die innerhalb einer Schule differieren können. So soll zum Beispiel zugunsten eines freien, experimentellen und ressourcenabhängigen Kunstunterrichts nicht festgeschrieben werden, wie viele bildende Künstler, textile Techniken usw. die SuS am Ende der Grundschulzeit kennen sollen.

Grundlagen eines erfolgreichen Kunstunterrichts sind allerdings die Farbenlehre und Farbenwirkung anhand des Farbkreises, das Kennenlernen verschiedener Gestaltungstechniken (Bsp. malen, tropfen, spritzen, aufstreichen, abklatschen, drucken etc.) und Kriterien der Bildbetrachtung. Sofern durch die

individuelle Lerngruppe möglich und in Abhängigkeit der örtlichen und finanziellen Gegebenheiten, wäre ein Unterrichtsgang in ein Museum als Teil der Grundschulerfahrung zu begrüßen.

Um die Herausbildung von Kompetenzen im Kunstunterricht zu begünstigen, sind folgende Unterrichtsprinzipien und -methoden anzuraten:

1. ästhetische Erfahrungen ausgehend von experimentellen Prozessen ermöglichen
2. Individualisierung
3. innere und äußere Differenzierung
4. Kontinuität
5. Ermutigung
6. Zielvereinbarung vor Beginn der Arbeit und anschließender Beurteilung (bei der die Kinder mit einbezogen werden könnten).

Es ist für die ganzheitliche Erschließung und den Lebensweltbezug sinnvoll, die fachübergreifenden Anknüpfungspunkte von Themenbereichen (wie z. B. Jahreszeiten, Feste im Jahr, Sachunterrichtsthemen etc.) im Kunstunterricht zu nutzen.

Leistungsbewertung

Eine Leistungsbewertung durch Noten findet erst ab dem dritten Schuljahr statt. Im Kunstunterricht muss nicht jede angefertigte Arbeit benotet werden.

Die Bewertung der einzelnen Arbeiten wird nach den zuvor festgelegten Zielvereinbarungen getroffen. Diese sind vor Beginn der Arbeit als Erwartungen deutlich (evtl. schriftlich) zu fixieren und stellen die Grundlage der Bewertung dar.

Als Bewertungskriterien können u. A. folgende Grundsätze herangezogen werden:

- Mitarbeit der SuS
- Einhaltung der Kriterien
- Die individuelle Anstrengung
- Mithilfe bei der Beschaffung und Bereitstellung der Arbeitsmaterialien
- Entwicklung einer umsichtigen Arbeitshaltung, die z.B. das Aufräumen, Säubern und Ordnen der Materialien und des Arbeitsplatzes einschließt
- Reflexion über den Arbeitsprozess
- Präsentation der Arbeitsergebnisse

Natürlich hängen nicht nur die Themenbereiche, sondern auch die Kompetenzbereiche sehr stark von den individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten der SuS ab und können daher nicht in ein starres Raster eingebettet werden, daher dienen die nachfolgenden Jahrgangsstufen Darstellungen nur zur groben Orientierung.

Jahrgangsstufe:								
1		2		3		4		
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Medienkompetenzen								
K1		K2	K3	K4	K5	K6		
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medien-kunst	Architek-tur	Produkt-design	Kommuni-kations-design
Kompetenzziele								
Überfachliche Kompetenzen								
-Arbeitsorganisation, – Anwendung von Methoden, – Konzentration, – Selbstständigkeit, -Engagement, -Teamfähigkeit, -Konfliktfähigkeit								
Zentrale Methoden								
farbiges Gestalten: -Erleben und Anwenden von Farbe, -Umgang mit Material und Verfahren grafisches Gestalten: - Kennenlernen, Benennen und Erproben grafischer Materialien und Techniken darstellendes Gestalten: - performatives Erkunden und darstellendes Spiel								
Fachsprache/durchgängige Sprachförderung								
die einheitliche Verwendung von Bezeichnungen und Fachbegriffen								
Material: (Wasserfarbkasten), (Wasser-)Farbmalkasten, Mischpalette, Borstenpinsel, Haarpinsel Farblehre: Grundfarben, Mischfarben (erster bzw. zweiter Ordnung), Nichtfarben, Aufheller (aufhellen), Abdunkler (abdunkeln) Techniken: Malen, Zeichnen Bildbetrachtung/Bildgestaltung: Künstler/Künstlerin, Vordergrund, Hintergrund, Muster								
Beispiele für die Praxis								
- Übungen zur Linienführung (gerade und geschwungene Linien, stricheln, Druckfestigkeit) - Vertraut machen mit Eigenarten von Materialien (Stifte, Kreide, Kohle, Papier), Techniken zum Farbauftrag (Spachtel, Finger, Pinsel) und unterschiedlichen Untergründen (Papier, Karton, Pappe, Packpapier, Leinwand) - Erkunden unterschiedlicher Gestaltungstechniken (Collage, Frottage,...) - Farbexperimente und Farbspiele - spielerische Gestaltungsübungen (Drucken, Abklatschen, Tropfen, Spritzen, Ritzen, Verpusten) - gemeinsam über Wirkung von Werken sprechen (Gesamteindruck, Gelingen von Kriterien, Begründen)								

Jahrgangsstufe:							
1		2		3		4	
Kompetenzbereiche							
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden
Medienkompetenzen							
K1	K2	K3	K4	K5	K6		
Arbeitsfelder							
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medien-kunst	Architek-tur	Produkt-design Kommuni-kations-design
Kompetenzziele							
Überfachliche Kompetenzen							
-Arbeitsorganisation, – Anwendung von Methoden, – Konzentration, – Selbstständigkeit, -Engagement, -Teamfähigkeit, -Konfliktfähigkeit							
Zentrale Methoden							
farbiges Gestalten: -Erleben und Anwenden von Farbe, -Umgang mit Material und Verfahren grafisches Gestalten: - Kennenlernen, Benennen und Erproben grafischer Materialien und Techniken darstellendes Gestalten: - performatives Erkunden und darstellendes Spiel räumliches Gestalten: -formen Zusammenhänge von Plastik durch Aufbau, Kombination oder Abtragung digitales Gestalten: Umgang mit digitalen Medien							
Fachsprache/durchgängige Sprachförderung							
die einheitliche Verwendung von Bezeichnungen und Fachbegriffen Material: (Wasserfarbkasten), (Wasser-)Farbmalkasten, Mischpalette, Borstenpinsel, Haarpinsel, Farblehre: Grundfarben, Mischfarben, Sekundärfarben, Tertiärfarben, Kontraste (Farbkontrast, Komplementärkontrast, Helldunkelkontrast), Nichtfarben, Aufheller (aufhellen), Abdunkler (abdunkeln), Techniken: Malen, Zeichnen, Collage, Frottage, modellieren, Drucken (Fingerdruck, Stempeldruck, Pinseldruck, Abklatsch, Materialdruck), Spitztechnik, Actionpainting, Bildbetrachtung/Bildgestaltung: Künstler/Künstlerin, Vordergrund, Hintergrund, Hervorheben, Unterordnen, Lage, Größe, Format (Hochformat, Querformat), Figur, Proportion, Farbauftrag, Wirkung, Muster							
Beispiele für die Praxis							
- Übungen zur Linienführung (gerade und geschwungene Linien, stricheln, Druckfestigkeit) - Vertraut machen mit Eigenarten von Materialien (Stifte, Kreide, Kohle, Papier), Techniken zum Farbauftrag (Spachtel, Finger, Pinsel) und unterschiedlichen Untergründen (Papier, Karton, Pappe, Packpapier, Leinwand) - Erkunden unterschiedlicher Gestaltungstechniken (Collage, Frottage,...) - Farbexperimente und Farbspiele							

- spielerische Gestaltungsübungen (Drucken, Abklatschen, Tropfen, Spritzen, Ritzen, Verpusten)
- gemeinsam über Wirkung von Werken sprechen (Gesamteindruck, Gelingen von Kriterien, Begründen)
- Erstellen von Plastiken (Ton, Lehm, Gips, Pappmaché, Kartonagen, Salzteig, Holzspachtel, Fundstücke, Naturmaterialien, etc.)
- Werbung
- Graffiti
- digitale Bildbearbeitung
- Fotografie, Videokunst (Stopp-Motion),

Dieses Curriculum erhebt nicht den Anspruch auf Perfektion oder Vollständigkeit. Ergänzungen und Überarbeitungen sollten regelmäßig vorgenommen werden.

Verfasst am 23.05.2024