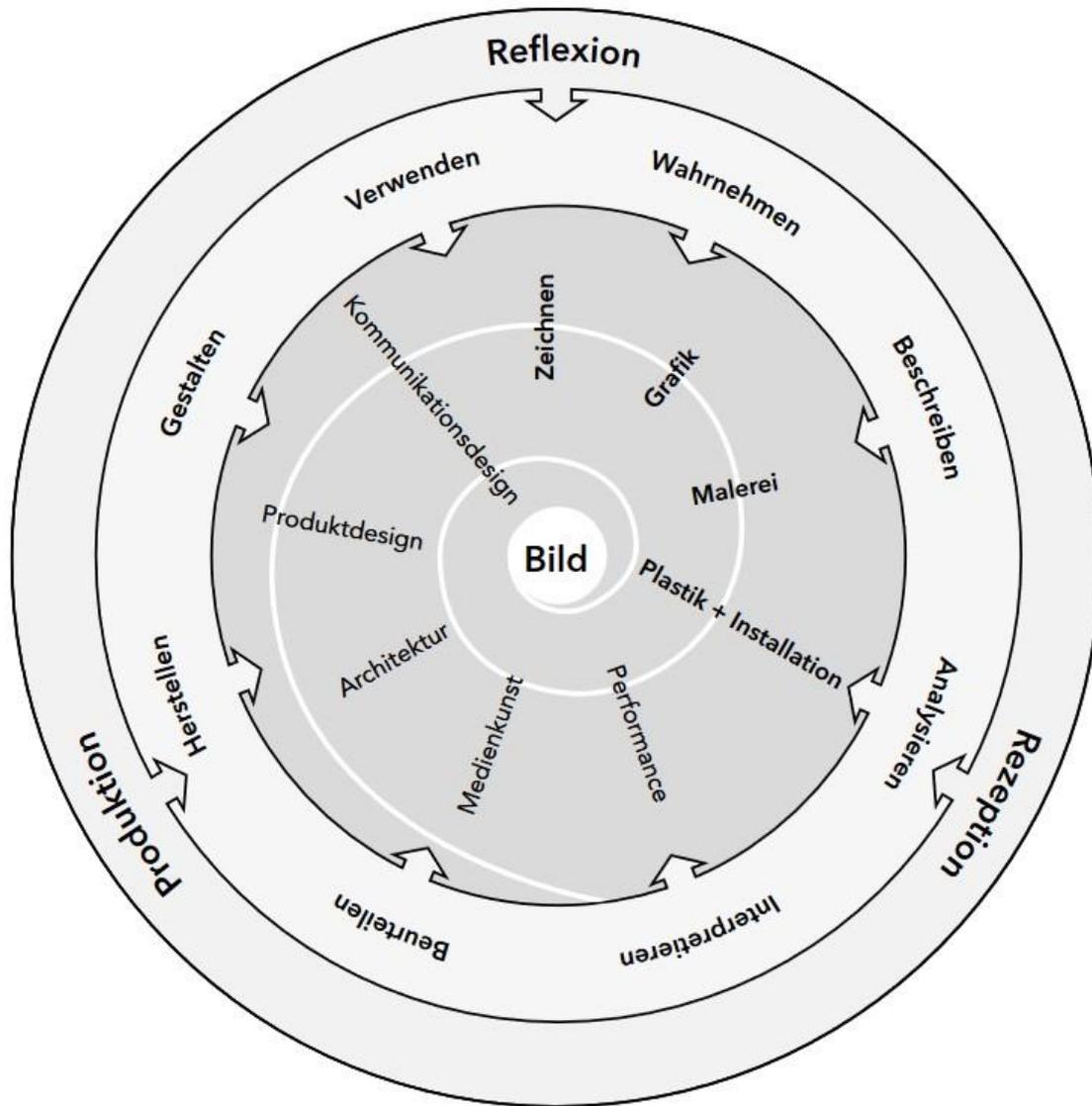


Schulinternes Fachcurriculum Kunst

In der **Eiderschule** wird Kunst in allen vier Jahrgangsstufen zweistündig unterrichtet. Der Kunstunterricht an der Eiderschule soll die Freude der Schülerinnen und Schülern am kreativen Gestalten wecken und fördern. Sie sollen lernen, ihre Umwelt bewusst wahrzunehmen und künstlerisch zu gestalten sowie ihre Fantasie und ihr Ausdrucksvermögen zu entfalten. Der Kunstunterricht soll einen Raum für vielfältiges und experimentelles Arbeiten schaffen, um die gestalterischen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln.

Das Fach Kunst fördert die ästhetisch kulturelle Bildung der Schülerinnen und Schüler. Ziel ist es, die Kinder zu befähigen, sich bildnerisch auszudrücken, sich Kunstwerken von Künstlern anzunähern und die eigene Wahrnehmung und Kreativität zu entwickeln. Über die fachlichen Kompetenzen hinaus sollen auch überfachliche Kompetenzen wie Selbstkompetenz, Sozialkompetenz und Methodenkompetenz gefördert werden. Die Medienkompetenz wird durch die Auseinandersetzung mit digitalen Medien thematisiert.

Für die **Bewertung** im Rahmen des Kunstunterrichts sollen transparente Gestaltungskriterien den Schülerinnen und Schülern zu Beginn jedes neuen Unterrichtsinhaltes verdeutlicht werden. Diese nehmen im Laufe der vier Jahrgangsstufen an Komplexität zu. Sie reichen von engen Vorgaben der Farben, Formen und Techniken bis hin zu Vorgaben zum Führen eines Werkstagebuchs bei freier Wahl von Thema, Material und Technik. Zudem sollte immer sowohl das Produkt selbst als auch der Arbeitsprozess mit all seinen Ebenen (Einrichtung und Aufräumen des Arbeitsplatzes, ggf. Arbeit im Team oder der Gruppe, Engagement, der kreative Schaffensprozess, Umgang mit Materialien und Werkzeugen etc.) in die Bewertung einfließen. Und auch die mündliche Mitarbeit in den Unterrichtsgesprächen ist Bestandteil der Bewertung.



Die Grafik links stellt den Rahmen des Kunstunterrichts dar. Im Mittelpunkt steht das Bild im Sinne des erweiterten Bildbegriffs. Mit „Bild“ ist daher im Kontext des Kunstunterrichts nicht nur das zweidimensionale Bild aus den Bereichen Malerei, Zeichnung, Grafik, oder Fotografie etc. gemeint. Der erweiterte Bildbegriff schließt unter dem Wort „Bild“ auch beispielsweise Architektur, Film, Plastik, Installation, Performancekunst, Produktdesign oder auch Medienkunst mit ein. Das Erlangen von Bildkompetenz ist also das übergeordnete Ziel aller vier Jahrgangsstufen.

Durch Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern erlangen die Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten in **acht Kompetenzbereichen: Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden.**

Diese acht Kompetenzbereiche werden innerhalb der Primarstufe in den unterschiedlichen Jahrgängen durchgängig angesprochen und daher von Klasse 1 bis Klasse 4 erworben und vertieft. Diese acht Kompetenzen bilden die verschiedenen Bereiche der Bildkompetenz. Um diese Kompetenzbereiche auf unterschiedlichen ästhetischen Kontexten zu erfahren, werden sie in insgesamt **neun Arbeitsfeldern** eingebettet: **Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performance, Medienkunst, Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign.** Die Auseinandersetzung mit diesen Arbeitsfeldern erfolgt sowohl künstlerisch-praktisch als auch theoretisch-kunstgeschichtlich.

In allen neun Arbeitsfeldern werden sich die Schülerinnen und Schüler durch Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern die oben genannten acht Kompetenzbereiche aneignen und so ihre Bildkompetenz ausbauen. Es werden dabei grundlegende Arbeitstechniken und der Gebrauch von Werkzeugen vermittelt sowie die überfachlichen Selbst-, Sozial- und Methodenkompetenzen gefördert.

In jeder Unterrichtsstunde sollten grundsätzlich die **drei Anforderungsbereiche Wiedergeben, Anwenden sowie Problemlösen und Werten** bedient werden. Die Schülerinnen und Schüler sollen also gelerntes Wissen sowie erlernte Techniken und Verfahren wiedergeben und anwenden sowie auf neue Situationen und anderen Kontexten übertragen können. Insbesondere im selbstständigen Lösen von Problemen und dem Erlangen von eigenständigen Gestaltungen oder Deutungen und Wertungen werden die Schülerinnen und Schüler durch ein sich spiralförmig aufbauender Kunstunterricht über die vier Jahrgangsstufen zunehmend kompetenter.

Unterrichtseinstiege können beispielsweise in Form von Gesprächen über Künstler oder Kunstwerken stattfinden oder auch durch das Besuchen eines Museums oder einer themenbezogenen Ausstellung sowie durch das Vorführen einer Technik durch die Lehrkraft. Einstige in die jeweiligen Themen festigen, erweitern und vertiefen die Kompetenzbereiche Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren und Beurteilen. Auch die Bildbetrachtung und Reflexion der entstandenen Produkte und der Arbeitsprozesse bedienen diese Kompetenzbereiche.

In der folgenden Tabelle soll nun grob dargestellt werden, welche Schwerpunkte in den vier Jahrgangsstufe in Hinblick auf die acht Kompetenzbereiche und die neun Arbeitsfelder gesetzt werden. Der Fokus liegt hier auf den Möglichkeiten, wie die einzelnen Arbeitsfelder umgesetzt werden könnten. Die aufgeführten Ideen dienen als Beispiele. Sie müssen der jeweiligen Lerngruppe angepasst und können beliebig verändert und erweitert werden. Letzteres ist u.a. die Aufgabe der Fachkonferenz Kunst. Alle Arbeitsbereiche können durch konkrete Aufgabenstellungen die acht Kompetenzbereiche unterschiedliche stark bedienen. Generell sollen alle acht Kompetenzbereiche in allen neun Arbeitsfeldern angesprochen werden innerhalb der vier Jahrgangsstufen.

Arbeitsfelder	Jahrgangsstufe 1/2	Jahrgangsstufe 3/4
Zeichnen	Einfache Porträts; Linienbilder; Kratzbilder/Scruffito; Erprobung unterschiedlicher Zeichenwerkzeuge (z.B. Graphit, Kohle, Buntstift, Filzstift, Wachsstifte, Ölkreide etc.); einfache Muster; experimentelles Zeichnen nach Musik, „blind“, mit Links etc.	Skizze; Comic; komplexere Porträts; Graffiti; Schattenbilder; Hilfslinien, Perspektive, Fluchtpunkte; Schraffuren; Druckstärke einzelnen Zeichenwerkzeuge Licht/Schatten; Bauzeichnungen; komplexe Muster, Zentangle; digitale Zeichnungen; Kalligraphie

Grafik	Einfache Druckverfahren (z.B. Kartoffeldruck, Naturmaterialien, Schwämme); Monotypie, Klatschtechnik; Druckstöcke herstellen; Materialdruck; drucken mit Fingern/Händen/Füßen	Komplexe Bilder drucken mit den Druckverfahren aus 1/2, Decalcomanie, Frottage, Fadendruck, komplexere Druckstöcke herstellen, mit Scanner/Drucker experimentieren, Hochdruck, Tiefdruck
Malerei	Arbeiten mit dem Deckfarbkasten: Farbauftrag mit verschiedenen Werkzeugen, Mischen, Farbbereiche, Farbabstufungen, Wirkung von Farben; Nass-in-Nass-Technik; Jaxon-Kreide, Formen und Flächen; mit Fingerfarben malen	Komplexere Bilder mit den erlernten Techniken aus 1/2; Arcylmalerei, Ölmalerei, Malen auf verschiedenen Untergründen, mit Spachtel, Rollen etc. Farbe auftragen; assoziatives Malen, Farben selbst herstellen; Farbkreis, Komplementärfarben, Monochrome Farbgebung
Plastik und Installation	Skulpturen/Plastiken/Objekte aus Sand, Knete, Schnee, Matsch, Müll, aus Fundstücken, Ton, Gips; verschiedene Materialien verbinden zu plastischer Collage; Kunst im Schuhkarton; Landart	Komplexe Skulpturen/Plastiken/Objekte aus Materialien wie in 1/2 oder auch Holz, Drahtgeflecht, Papier (z.B. Origami), Gipsbinden, Ytong, Pappmaché; Recycling-Objekte; Räume/Raumecken künstlerisch gestalten; komplexe Gestaltung von Boxen/Kartons
Performance	Darstellendes Spiel; Bewegungen; Bilder szenisch nachstellen; Kostüme/Bühnenbild gestalten; Mimik/Gestik untersuchen;	Gefühle/Situationen szenisch darstellen; Mimik/Gestik/Bewegung/Emotionen darstellen, Foto/Scanner/Drucker als Dokumentation; Performancekunst
Medienkunst	Digital einfache Bilder erstellen (z.B. mit Paint oder anderen Malprogrammen); Geschichte einlesen/vertonen; Fotografie	Videos drehen; Stop-Motion; Fotografie; Layout; digitale Bildbearbeitung; mit Drucker/Scanner/Kamera Fotoreihen erstellen; digitale Kunst im Netz analysieren; digitale Kunstausstellung gestalten; digitale Präsentation von Künstlern/Kunstwerken
Architektur	Zimmer im Schuhkarton; einfache Gebäude/Brücken/Konstruktion bauen aus einfachen Materialien (z.B. Müll, Knete, Bausteine; Sand, Ton, Papier, Toilettenpapierrollen; Pappe etc.); einfache Bauanleitungen erstellen; Gestaltung von Wänden in Schule/Schulhofgestaltung; Schatzkarten erstellen;	Komplexe Gebäude/Brücke/Konstruktion aus unterschiedlichen Materialien wie in 1/2; komplexe Bauanleitungen erstellen oder nachbauen; Schul- und Schulhofgestaltung; Architektur untersuchen im eigenen Umfeld; Räume erforschen/Orientierung im Raum, unterschiedliche Funktionen von Gebäuden/Architektur;
Produktdesign	Spielzeug von früher und heute vergleichen; Werbung betrachten; Gegenstände entfremden; Kleidung für eine Pappfigur aus verschiedenen Materialien herstellen (z.B. Papier, Stoff, Moosgummi etc.);	Recycling/Nachhaltigkeit von Produkten erforschen; Werbung analysieren; eigene Produkte designen; Produktwirkung auf Verbraucher analysieren; Modedesign; digitale Werbung/Einfluss auf Nutzer; industrielle Fertigung vs. Handarbeit betrachten;
Kommunikationsdesign	Plakate betrachten und eigene, einfache Plakate gestalten; Verpackungen betrachten und eigene gestalten; Verkehrsschilder und Piktogramme herstellen;	Layout in Zeitschriften analysieren und eigene Titelseiten gestalten; Klassenzeitung gestalten; komplexe adressatenbezogene Plakate/Verpackungen/Produkte gestalten; bewegte Bilder/Werbespots herstellen; Schriften, Farben, Formen zu einem Thema/für eine Zielgruppe passend gestalten