

Arbeitsplan Kunst

Inhaltsverzeichnis

1. Aufgaben und Ziele

- 1.1. Lernen und Lehren
- 1.2. Orientierung an Kompetenzen

2. Bereiche und Schwerpunkte

- 2.1. Räumliches Gestalten
- 2.2. Farbiges Gestalten
- 2.3. Grafisches Gestalten
- 2.4. Textiles Gestalten
- 2.5. Gestaltung mit technisch-visuellen Medien
- 2.6. Szenisches gestalten
- 2.7. Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

3. Kompetenzerwartungen

- 3.1. Räumliches Gestalten
- 3.2. Farbiges Gestalten
- 3.3. Grafisches Gestalten
- 3.4. Textiles Gestalten
- 3.5. Gestalten mit technisch-visuellen Medien
- 3.6. Szenisches Gestalten
- 3.7. Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

4. Leistung fördern und bewerten

1. Aufgaben und Ziele

Aufgabe des Kunstunterrichts in der Grundschule ist es, Freude, Interesse an ästhetischen Ausdrucksformen, Phantasie und Kreativität zu fördern.

Durch die Vermittlung neuer Techniken und Verfahren und ein vielfältiges Materialangebot sollen die Kinder sich mit, ihren Bedürfnissen und Ansprüchen entsprechenden, Themen auseinandersetzen.

Das Fach Kunst fördert die Bereitschaft der Kinder sich selbstständig und kritisch mit Objekten und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, Werbung und Medien sowie ästhetischen Phänomenen auseinander zu setzen.

1.1. Lernen und Lehren

Im Kunstunterricht erhalten auch die Kinder Lernchancen und Leistungserfolge, die sich sprachlich noch nicht so gut einbringen können.

Lernformen werden entwickelt, die

- das Wahrnehmen herausfordern und zu Reflexionen anregen
- Erfahrungen mit Materialien und Werkzeugen ermöglichen
- das Sammeln, Collagieren, Experimentieren, Gestalten und Präsentieren initiieren und zur Sprache bringen.

Der Kunstunterricht geht von den Interessen der SchülerInnen aus und ermöglicht ihnen eigenständige Lösungswege und gibt Raum für unterschiedliche Neigungen und Interessen von Mädchen und Jungen.

1.2. Orientierung an Kompetenzen

Die Kompetenzerwartungen der Richtlinien und Lehrpläne des Ministeriums für Schule und Weiterbildung des Landes NRW 2008 legen verbindlich fest, welche Leistungen von den SchülerInnen am Ende der Schuleingangsphase und am Ende der Klasse 4 erwartet werden.

SchülerInnen haben fachbezogene Kompetenzen ausgebildet, wenn sie

- zur Bewältigung einer Situation vorhandene Fähigkeiten nutzen, dabei auf vorhandenes Wissen zurückgreifen und sich benötigtes Wissen beschaffen
- zentrale Fragestellungen eines Lerngebietes verstanden haben und angemessene Lösungswege wählen
- bei ihren Handlungen auf verfügbare Fertigkeiten zurückgreifen und ihre bisher gesammelten Erfahrungen in ihre Handlungen mit einbeziehen.

2. Bereiche und Schwerpunkte

Der Lehrplan Kunst gliedert das Fach in folgende Bereiche:

- Räumliches Gestalten
- Farbiges Gestalten
- Grafisches Gestalten
- Textiles Gestalten
- Gestaltung mit technisch-visuellen Medien
- Szenisches Gestalten
- Auseinandersetzen mit Bildern und Objekten

Die Präsentation der eigenen Arbeitsergebnisse ist jeweils einbezogen. Alle Bereiche und die ihnen zugeordneten Schwerpunkte sind verbindlich, stellen aber keine Unterrichtsthemen oder -reihen dar.

2.1. Räumliches Gestalten

Experimentelles Erproben von Raumwirkung und die Wahrnehmung verschiedener Raumdimensionen und -gestaltungen sowie haptische und visuelle Wahrnehmungen und motorische Erfahrungen mit verformbaren und kombinierbaren Materialien stehen im Fordergrund. Sowohl Plastiken, Objekte und Räume werden gestaltet und Erfahrungen mit Statik, Dreidimensionalität, Verbindungen und Konstruktionen, Textur und Struktur gesammelt.

2.2. Farbiges Gestalten

Der Umgang mit Farben orientiert sich an der Vorstellungs- und Erlebniswelt des Kindes. Eine experimentelle und erforschende Auseinandersetzung mit Materialien, Substanzen und Werkzeugen erschließt die Welt der Farben unter Einbeziehung ihrer Bedeutung, Wirkung und Erscheinungsform und führt so zu eigenen Gestaltungen.

2.3. Grafisches Gestalten

Experimentelle und entdeckende Auseinandersetzung mit Zeichen, Mustern und Gestaltungen in der Natur, im Alltag und in der Kunst, Zeichenwerkzeugen und -materialien, verschiedenen Untergründen sowie die bewusste Auseinandersetzung mit Druckverfahren steigern das grafische Repertoires der Kinder.

2.4. Textiles Gestalten

Haptische und visuelle Wahrnehmungen werden geschult, sowie motorische Erfahrungen für spezielle Materialien- und Ausdrucksqualitäten.

Unterschiedliche Vorstellungen und Gewohnheiten im Hinblick auf Wohnen, Kleidung und Einrichtung werden erlebt.

2.5. Gestaltung mit technisch-visuellen Medien

Kinder werden durch technisch-visuelle und digitale Medien beeinflusst. Das Collagieren von Bildmaterial und die Herstellung und Untersuchung von Bildern macht die Wirkung und Veränderbarkeit dieser Materialien erfahrbar.

2.6. Szenisches Gestalten

Fächerübergreifendes Arbeiten in Projekten wird durch das szenische Spiel ermöglicht. Kinder verwirklichen durch Improvisation, Kommunikation, Körpersprache, Maskerade und Figurenspiel auf Bühnen und in Aulen und Foren eigene und fremde Ideen und erhalten Feedback und Anerkennung.

2.7. Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Die wiederholte Auseinandersetzung mit Kunst, eigenen Bildern und den Arbeiten von MitschülerInnen ermöglicht es den Kindern Gestaltung differenziert wahrzunehmen und zu bewerten. Sie werden angeregt ihr Interesse für experimentelles Tun, neue Herstellungsverfahren und Materialien, technische Besonderheiten und spezielle Ausdrucksformen zu intensivieren. Im Umgang mit Bildern und Objekten erfahren die Kinder, dass sich in ihren Wahrnehmungen und Deutungen unterschiedliche und auch gegenläufige Sehweisen, Meinungen und Einschätzungen widerspiegeln. Das wiederum führt zu Toleranz und Wertschätzung anderen Menschen und Werken gegenüber.

Schwerpunkte sind hier:

- Kunst entdecken
- wahrnehmen und deuten
- zielgerichtet gestalten

3. Kompetenzerwartungen

Den Kompetenzerwartungen werden Themenvorschläge für die einzelnen Klassen zugeordnet. Diese Vorschläge sind nicht verbindlich, sie können durch andere Themen ersetzt werden, um fächerübergreifenden Unterricht und situationsbezogenes Handeln zu ermöglichen.

3.1. Räumliches Gestalten

Bereich: Räumliches Gestalten Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen Zielgerichtet gestalten Präsentieren	
<i>Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase</i>	<i>Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4</i>
1 Material und dessen Eigenschaften sammeln, untersuchen und beschreiben (Ton, Holz, Stein Metall) 2 mit diesen Materialien , s.o. 1 experimentieren, formen, konstruieren und bauen 3 Werkzeuge und Verbindungsmittel erproben (Garn, Draht, Kleber) 4 mit formbaren Materialien Formen gestalten 5 mit Alltagsmaterialien Objekte bauen 6 Räume der Schule gestalten 7 Kulissen, Spielobjekte herstellen	1 Siehe links, Materialien auf räumliche Wirkung hin, zur eigenen Gestaltung, nutzen 2 Muster, Strukturen und Texturen aufgreifen und in eigene Gestaltung integrieren und Werkzeuge sachgerecht einsetzen 3 Kombinerende Verfahren erproben und anwenden 4 Formen gestalten und reflektieren 5 Dinge verwandeln und verfremden 6 Modelle von Bauten nachempfinden, neue konstruieren 7 Raumeinrichtungen planen, Statik erfahren, anwenden und reflektieren 8 Gestaltungen zu Spielideen (Aufführungen) planen, herstellen, reflektieren und präsentieren

Themenvorschläge Klasse 1/2:

Zu 1: "Blätter" verschiedener Pflanzen im Herbst trocknen und betrachten

Zu 1: „ Töpferwaren“ in Quetsch-, Drück- oder Wulsttechnik herstellen

Zu 1: Memory „Holz“ spielen

Zu 2: „Krimskrams-Bilderrahmen“ aus Pappe herstellen, mit div. Materialien schmücken, Fotos, Kunstwerke hineinkleben

Zu 2: „Phantasietier“ aus getrockneten Blättern legen und aufkleben

Zu 3: „Löwe“ aus Toilettenrolle bauen. Figur mit Wolle und Papier ausgestalten; Spielidee entwickeln

Zu 3: „Hutparade“, Hutform aus Papier entwerfen und dekorativ mit Materialien ausgestalten, evtl. Spielideen, z.B. Modenschau planen und durchführen

Zu 4: „Maus“ aus Knete herstellen, zur Einführung des Buchstaben „M m“ Mimi die Maus aus Marzipan mit Mandelohren, Rosinenaugen und Lakritzschwanz formen

Zu 4: „Figuren aus Ton formen“

Zu 4: „Fensterschmuck“ aus Kuchenteller (Alufolie) mit einfachen Metallbearbeitungstechniken gestalten. Einfaches volkstümliches Muster wählen, Schablone herstellen, auf den Teller legen und mit Hammer und Nagel bearbeiten, Objekt zur Kontrolle gegen das Licht halten, mit Faden versehen und am Fenster befestigen.

Zu 4: „Faltarbeiten“ z.B. Schiff, Hexentreppen, etc. aus Papier

Zu 5: „Mauer aus gesammelten Tetrapack Tüten“ bauen, fächerübergreifend mit Religion zum Thema „Mit Gott kann ich über Mauern springen“

Zu 5: „Arrangements aus Naturmaterialien“ fächerübergreifend mit Religion z.B. Spirale legen zum Thema Schöpfung

Zu 5: „Krim-Krams-Bilderrahmen“, zwei Stücke Karton in derselben Größe, Klebstoff, Fundstücke; aus der Mitte des einen Kartons Form ausschneiden, Fundstücke in Mustern auf den Rahmen kleben. Wenn der Leim trocken ist,

Rahmen über den anderen Karton legen, aufklappen und Innenseite mit Klebeband als Scharnier überkleben. Mit Fotos etc. gestalten.

Zu 6: „Raum- und Fensterschmuck“ im Wandel der Jahreszeiten herstellen. Zu Festen und Feiern die Klasse schmücken z.B. Karneval, Weihnachtsfrühstück

Zu 7: „Kulisse und Stabpuppen“ für das Kamaschibai oder für das Schattentheater herstellen (z.B. Swimmy, St. Martin)

Themenvorschläge Klasse 3/4:

Zu 1: „Statuen oder Collagen“ aus Früchten, Eicheln, Kastanien, Muscheln, Steinen sammeln, ordnen und verwenden

Zu 2: „Schmuckblatt“ mit eigenen Mustern gestalten

Zu 3: „Maschinen und Fahrzeuge“ bauen fächerübergreifend mit SU

Zu 4: „Weltall“ Objekte aus Pappmaché gestalten und bemalen (z.B. Wer kommt denn da aus dem Ei?)

Zu 5: „Fahrzeuge oder Marmelbahn“ fächerübergreifend mit dem Sachunterricht aus Wertstoffen bauen (siehe Punkt 3)

Zu 6: „Alte Schuhe“ mit Alltagsmaterialien verfremden, z.B. Gesichter, Tiere gestalten

Zu 6: „Leuchten aus Blechdosen“ Muster vorzeichnen, mit Hilfe eines Dosenöffners, Nagel und Hammer Muster stanzen

Zu 7: „Herbst“, Regenmacher herstellen: Chipsdose, Nägel, Reis

Zu 7: „Brücken bauen“ Studiere wie Brücken gebaut werden, baue in Gruppen eine Brücke (sieben Blätter) ein kl. Auto muss hinüberfahren können

Zu 7: „Turm bauen“ aus sieben Blättern Papier einen möglichst hohen Turm in Gruppenarbeit bauen

Zu 8: „Müllmonster“ gestalten

Zu 8: „Fantasieräume im Schuhkarton“ einrichten und aus allen Räumen gemeinsam ein stabiles Hochhaus bauen

Zu 9: „Leben im Mittelalter“, Burg, Pferd, Ritter aus Tonkarton bauen, Szenen spielen

Zu 9: „Dornröschen, Kartonplastik“, Bühne aus Schuhkarton mit div. Bühnenbildern gestalten

Zu 9: „Weihnachtskrippe“ bauen, fächerübergreifend mit Religion und die Geschichte nachspielen

3.2. Farbiges Gestalten

Bereich: Farbiges Gestalten Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen Zielgerichtet gestalten Präsentieren	
<i>Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase</i>	<i>Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4</i>
1 mit unterschiedlichen Farben und unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Materialien experimentieren, die Farben erproben und verarbeiten 2 Farben mischen und Wirkungen beschreiben 3 Farben selber herstellen und nutzen 4 Flächen gliedern und farbig gestalten	1 technische Fähigkeiten erweitern, mit Farbwirkungen experimentieren und reflektieren 2 Farbkontraste und -nuancen gestalten und reflektieren 3 Mischgesetze erkennen 4 Collagieren 5 Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Räumen nutzen

Themenvorschläge Klasse 1/2:

Zu 1: „Baum“ Farbe mit Strohhalmen pusten um Verästelungen zu erzielen

Zu 1: „Fische“ mit Wattestäbchen Flächen tupfen

Zu 2: „Blumenwiese“ gestalten, Farben mischen

Zu 2: „Große Erdbeere“ mit Wasserfarben malen, aus gelb und rot orange mischen

Zu 2: „Weben mit Transparentpapier“, in einem Papprahmen mit Transparentpapierstreifen in den Primärfarben weben, erkennen, dass Sekundärfarben entstehen

Zu 3: „Masken“ aus Papptellern herstellen, Farben aus roten Früchten, Spinat, Zwiebel verwenden

Zu 4: „Am Meer“ Blatt gliedern, Blautöne: Himmel und Wasser aufbringen

Zu 4: „Kreidedruck“, unter Verwendung von farbiger Kreide und Pappschablonen Meer oder Wüste gestalten, Farbwahl überlegen, Tiere und Menschen mit Fineliner hinzufügen

Zu 4: „Himmel und Meer“ durch den Einsatz von Wasser den Blauton verändern, von dunkel bis hell

Themenvorschläge Klasse 3/4:

Zu 1: „Zaubervogel“ Vogelfiguren entwickeln, leuchtende Farben erproben (mischen), Steigerung der Farbkontraste durch schwarze Konturen

Zu 1: „Mein blaues Buch“, ein Buch zur Farbe Blau gestalten

Zu 4 „Winter“ Südpollandschaft, Collage: Mischen mit Deckweiß, Eismeer u. Berge aus Transparentpapier, Pinguine aus Tonpapier herstellen und aufkleben

Zu 3 „Drei Vögel auf dem Ast“, Farben mischen, Deckweiß

Zu 4: „Indianer“ Collage

Zu 4: „Quadrologo“ herstellen und verzieren

Zu 5: „Landschaft, Berge hinten, Straße“ um Perspektive darzustellen

Zu 5: „Frühlingsfarben im trüben Raum“ ein Kunstwerk wie der Künstler Daniel Buren gestalten

Zu 5: „Tannenwald“ zweidimensionale Gestaltung unterschiedlicher Wintergrüntöne ermischen

3.3. Grafisches Gestalten

Bereich: Grafisches Gestalten Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen Zielgerichtet gestalten Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
1 Erproben und Experimentieren: Kritzeln, Drucken, Frottage 2 Erproben und Experimentieren grafischer Mittel: Punkt, Linie, Musterung, Schraffur, Fleck, Form 3 mit unterschiedlichen Werkzeugen: Stifte, Kreide, Tusche, Papier, Pappe, Tapete 4 Aufspüren grafischer Muster, Strukturen und Oberflächen in der Umwelt 5 grafische Mittel nutzen (Ornamente, Schmuckelement) 6 Bildzeichen zu- und einordnen (Figur-Grund-Bezug, Vordergrund- Hintergrund) 7 Umsetzung von Erlebtem und Fantastischem in Bildern 8 Erproben von Hochdruckverfahren (Stempel) 9 Gestaltung von Schriftzeichen 10 gestalten und erfinden von Buchstaben für ein gemeinsames Buch (spuren, kritzeln, malen, zeichnen, drucken, ausschneiden, collagieren) 11 Texte, Geschichten, Plakate illustrieren	1 gezielter Einsatz grafischer und bildnerischer Mittel 2 Reflexion über Zusammenhänge von Absicht und Wirkung 3 Muster und Schraffuren ergänzen 4 grafische Zeichen ausformen, ergänzen, erfinden 5 einfache bildnerische Ordnung entwickeln (Streuung, Ballung, Größen-Mengenkontrast) 6 Bewegung und räumliche Wahrnehmung darstellen (vorn-hinten, oben-unten, groß-klein) 7 Vervielfältigungstechniken z.B. Drucken 8 Schriftzeichen gestalten 9 Schriftzeichen gegenwärtiger und vergangener Kulturen erkunden, eigene Elemente in Gestaltungszusammenhängen verwenden (Ornamente, Initialen, Buchmalerei) 10 Bücher illustrieren 11 Texte typografisch gestalten

Themenvorschläge Klasse 1/2

Zu 1: „Blattmonster“ Frottage von Blättern,

Zu 1: „Rindendruck“ s. oben verschiedener Bäume, Kartei anlegen, aus Rinde Fantasiefiguren legen

Zu 2: „Bilder nach Art von Wassily Kandinsky“ gestalten, z. B. Lücke in einem Bild füllen

Zu 2: „Punktebild“ aus einer Vielzahl von Punkten mit wenigen Strichen Figuren entstehen lassen (z.B. Katze)

Zu 3: „Zuckerkreide“ auf schwarzem Tonpapier, z.B. Namenszug

Zu 3: „Kohlestifte“ auf weißem Zeichenpapier, z.B. fächerübergreifend mit Religion

Zu 4: „Rubbelbilder“ Frottage, von Baumrinden herstellen

Zu 5: „Schmuckrahmen“ für ein Gedicht herstellen

Zu 6: „Ostereier verstecken sich im Gras“, Himmel mit Wasserfarbe blau gestalten; Gras aus Tonpapier schneiden und aufkleben; Eier aufzeichnen; Muster gestalten und in Gruppen unter Berücksichtigung von Vorder- und Hintergrund aufkleben

Zu 7: „Urlaubsbilder oder Collagen“

Zu 8: „Graffiti“ eigene Initialen gestalten

Zu 9: „Höhlenmalerei“ auf Stoffresten nachempfinden

Zu 10: „Buch mit Tastbuchstaben“ aus verschiedenen Materialien herstellen

Zu 11: „Klassenfest“ Plakate gestalten

Zu 11: „Einladung für die Eltern“ zu einer Feier gestalten (z.B. Weihnachtsfrühstück)

Themenvorschläge Klasse 3/4:

Zu 1: „Sonnenblumen“ Vincent v. Gogh im Pointilismus nachempfinden

Zu 2: „P. A. Böckstiegel-Bilder“ betrachten und analysieren, Bilder des Expressionismus mit denen des Impressionismus vergleichen

Zu 3: „Kopfweiden“ von PAB; geteiltes Bild im Sinne Künstlers vervollständigen

Zu 4: „Schmuckrahmen“ an Computer entwerfen

Zu 5: „Fischschwärme“, große und kleine Fische gestalten, ausschneiden und anordnen unter Berücksichtigung einfacher bildnerischer Ordnung wie Häufung, Streuung, Ballung etc.

Zu 5: „Gummibärchen drucken“, Schablone entwerfen, Farbgebung beachten, Farbgruppierungen schaffen

Zu 5: „Aufstieg der Luftballons“, Ballons mit Borstenpinsel-auf-der-Stelle-dreh-Technik malen, Hintergrund mit Schwamm gestalten, Ballon mit Schnüren und/oder Briefchen versehen

Zu 5: „Nagelbild“ erstellen und Fäden spannen

Zu 6 „Gegenstand“ perspektivisch zeichnen

Zu 7: „Drucken mit Blättern“, Stempeldruck, Kartoffeldruck, z.B. als Grußkarte

Zu 7: „Stempel herstellen“, großen Radiergummi, Linoleum, Moosgummi, Korke als Griff; Karte etc. schmücken (keinen Buchstaben verwenden)

Zu 8 und 9: „Ägyptische Zeichen“ untersuchen und nachmalen (Mose), fächerübergreifend mit Religion

Zu 8: „Eigenes Alphabet“ aus geometrischen Formen entwickeln, Anzahl der Buchstaben begrenzen, Wörter damit schreiben und entziffern lassen (nach V. Vasarely)

Zu 10: „ Lesegeschichten für Klasse 1“ aufschreiben, zum Heft binden, illustrieren und im Rahmen des Patenprojektes verschenken

Zu 11: „Gedichte mit Schrift“ gestalten

3.4. Textiles Gestalten

Bereich: Textiles Gestalten Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen Zielgerichtet gestalten Präsentieren	
<i>Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase</i>	<i>Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1 textile Eigenschaften wahrnehmen, unterscheiden 2 experimentieren mit Materialverbindungen (flechten, knoten, weben, schneiden, reißen löchern, stopfen, ausstopfen) 3 Textiles und nicht Textiles aneinanderfügen 4 sich selber, Spielobjekte, Räume verkleiden u schmücken 	<ol style="list-style-type: none"> 1 konventionelle und unkonventionelle textile Techniken zur Gestaltung und Verfremdung (Handschuhe, Hemden, Strümpfe) 2 kulturelle Hintergründe, Verarbeitung von Textilien recherchieren (Geknüpftes, Gewebtes) 3 Spielobjekte und Räume aus text. Materialien herstellen (Hüte, Zelte, Tunnel..) 4 differenzierte textile Verkleidungen für sich selbst, Räume und Objekte finden

Themenvorschläge Klasse 1/2:

Zu 1: „Weben mit Papierstreifen“

Zu 1: „Spinnennetz“ weben,

Zu 1: „gemalte Personen“ mit Kleidern aus Stoffresten bekleiden, z.B. Junge oder Mädchen im Winter, dabei auf geeignete Stoffe achten

Zu 1: „Schaf Wolli“ Ausfüllen einer flächigen Figur mit Wollfädchen

Zu 2: „Krake“ flechten

Zu 2: „Wollpompoms“ für Hasen, Küken etc. herstellen

Zu 2: „Eierwärmer“ zu Ostern aus Filz gestalten, Nähte kleben oder evtl. nähen

Zu 2: „Tasche“ aus Streifen von alten Plastiktüten flechten

Zu 3: „Märchen“ Stoffcollage Die Prinzessin auf der Erbse (eine plastische, reliefartige Stoffcollage)

Zu 4: „Karneval“ sich nach einem bestimmten Motto verkleiden.

Themenvorschläge Klasse 3/4:

Zu 1: „Nikolausstiefel aus Filz“ nähen, Knopflochstich, Knopf aufnähen

Zu 1: „Alte Hüte oder Kappen“ prächtig aufgeputzt nach Art der Künstlerinnen Marianne Werejkin und Gabriele Münter

Zu 2: „Infantin Margarita von Spanien“ kommt in unsere Klasse

Zu 2: „Kinderkleidung früher-heute“, Umgestaltung einer Anziehpuppe

Zu 2: „Filzen von kleinen Schmuckteilen“, trocken oder nass

Zu 3: „Pippi Langstrumpf“ Collage mit Wolle, Geschichte vorlesen, Pippi mit text. Mat. gestalten

Zu 3: „Vogelscheuche“ Collage mit verschiedenen Materialien

Zu 4: gehäkelte Objekte betrachten, Fingerhäkeln, Objekt mit festen Maschen häkeln

Zu 4: „Fingerstricken“ mit oder ohne Strickschlange, daraus Figuren kleben, Netze knüpfen

3.5. Gestalten mit technisch-visuellen Medien

Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen Zielgerichtet gestalten Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
1 einfache Layouts für Textgestaltung und Text-Bildgestaltung im Schreibprogramm des PC einsetzen (Schriftarten, -größen, Cliparts) 2 Kopien von Bildern, Fotografien nutzen 3 Bilder/-elemente umdeuten, ordnen, verfremden 4 sich und andere fotografieren, Kamera für Dokumentationen nutzen, präsentieren	1 Schreibprogramm des PC nutzen (Wort-Bildkombinationen, Über-, Unterschriften) 2 Archive anlegen 3 Internet zur Recherche nutzen 4 Fotografien, Bilder nutzen, kopieren, umgestalten 5 Bildsprache hinterfragen, nutzen 6 einfache Formen digitaler Bildbearbeitung einsetzen 7 Kameras in Präsentationszusammenhängen nutzen 8 Bühnengestaltung

Themenvorschläge Klasse 1/2:

Zu 1: „Eigene Texte“ schreiben und Überschrift in verschiedenen Schriftarten gestalten, Deckblatt für ein Themenheft/Klassenzeitung gestalten

Zu 2: „Steckbrief“ schreiben, Bild einfügen

Zu 3: „Fotos verfremden“, Kopien für Collagen nutzen (Fantasiemaschinen, Roboter)

Zu 3: „Portrait verfremden“ das eigenen Gesicht durch Farbe und Zusätze verfremden

Zu 4: „Buch“ aus Fotos eines Projekts (Ausflug etc.) heften, mit Texten, Sprechblasen etc. gestalten

Zu 4: „Artikel zum Fest der Schule“ Fest dokumentieren, Artikel dazu schreiben

Themenvorschläge Klasse 3/4:

Zu 1: „Gedichte“ mit unterschiedlichen Schriftfarben, Schriftarten gestalten

Zu 1: „Eigene Texte“ mit Cliparts, Bildern etc. versehen , fächerübergreifend mit Deutsch

Zu 2: „Gestalten wie A. Warhol“ vier gleiche schwarz-weiß Abbildungen im Quadrat aufkleben und farblich unterschiedlich gestalten

Zu 3: „Internet Recherche“ zu fächerübergreifenden Themen, z.B. Wale

Zu 4: „Löwenzahn oder Laubbilder“ großflächig im Sand legen und aus einer geeigneten Perspektive fotografieren

Zu 4: „Kartei anlegen“ z.B. Tiere, Bilder einfügen

Zu 5: „Werbung“ sammeln, betrachten, selber in der Gruppe Werbung gestalten

Zu 6: „Selbstportrait“, Portraitfotos vor neutralem Hintergrund anfertigen, hell kopieren und die Haare abschneiden. Dann auf A3 vergrößern und sich umgestalten.

Zu 7: „Modenschau“ siehe 3.4. zu 1 veranstalten und Modelle fotografieren

Zu 8: „Weihnachten“ Pop up Karten gestalten

3.6. Szenisches Gestalten

Bereich: Szenisches Gestalten Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen Zielgerichtet gestalten Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
1 spielerischer Einsatz des eigenen Körpers u. von Spielfiguren (Mimik, Gestik, Tanz, Bewegung) 2 Wirkung erproben beim Schminken, Verkleiden, Maskieren 3 Spielszenen improvisieren und reflektieren (Rollenspiele, Tänze) 4 Einsatz von Musik und Sprache 5 sich selbst, Räume und Gegenstände für Spielanlässe verändern 6 spielen mit selbst hergestellten Figuren (Stabpuppen etc.)	1 Erproben von Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers in Spielsituationen 2 Schminken, Verkleiden, Maskieren differenziert einsetzen 3 Szenisches Spiel organisieren und planen 4 Masken, Kostüme, Requisiten einsetzen und reflektieren 5 musikalische, choreografische Darstellungsmittel und -formen einsetzen und reflektieren (Musik, Rhythmus, Bewegungsabläufe) 6 eigene Theaterstücke entwickeln, überarbeiten und aufführen

Themenvorschläge Klasse 1/2:

Zu 1: „Tänze“ zum Lied „Immer wieder kommt ein neuer Frühling“ „Stups der kleine Osterhase“ fächerübergreifend mit Musik

Zu 1: „Märchen“ Spielszenen mit Verkleidung nachspielen, Ende ausdenken und spielerisch darstellen

Zu 2: „Karneval“ verkleiden und schminken

Zu 3: „Apfelwurm Tanz“ zum fächerübergreifenden Apfelprojekt

Zu 3: „In meinem schönen Apfelbaumgarten“ zur Geschichte Tiere darstellen

Zu 4: „Malen zur Musik“ (Hummelflug) oder zu Gedichten

Zu 5: „Der Streithammel“ fächerübergreifend mit Religion

Zu 6: „Stabfiguren“ Szenen zum Buch „Der Chamäleonvogel“ herstellen und nachspielen, fächerübergreifend mit Religion

Themenvorschläge Klasse 3/4:

Zu 1 bis 6: „Märchen oder Musical“ z.B. Ritter Rost, Rattenfänger zu Hameln, Weihnachtsstück usw, mit eingebauten Liedstücken oder Begleitmusik aufführen, Requisiten herstellen, fächerübergreifend mit Deutsch und Musik

Zu 1: „Spielerischer Körpereinsatz“, durch Standbilder, Pantomime, Gestik, Körperhaltung; Gefühlslagen, Textinhalte oder Abläufe darstellen und interpretieren, fächerübergreifend mit Deutsch

Zu 1: „Spielerischer Körpereinsatz“, Darstellung von zusammengesetzten Nomen, Verben, fächerübergreifend mit Deutsch;
Umsetzung eines Bibeltextes eines Psalms, fächerübergreifend mit Religion

Zu 2: „Karneval“ Kinder schminken sich gegenseitig als Tier (Ratespiel)

Zu 3 und 4: „Kinderbuch“ Spielszenen auswählen, planen gestalterisch umsetzen, reflektieren

Zu 5: „Tanzen“ verschiedene Bewegungsformen im Tanz sammeln und kennen lernen, fächerübergreifend mit Musik z.B. „Ich lieb den Frühling“, Guten Morgen, guten Morgen“

Zu 6: „Rollendialoge“ aus Texten erstellen und sprechen

3.7. Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen Zielgerichtet gestalten Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
1 künstlerische Gestaltungsformen wahrnehmen (Kunst, Architektur, Natur, Technik, Medien, Design) 2 Bilder und Objekte betrachten und über empfundene Gefühle sprechen 3 Betrachtungsweise anderer akzeptieren und mit eigenen vergleichen 4 technische und gestalterische Aspekte in Kunstwerken erkennen	1 Erschließung ausgewählter Kunstwerke, Bezüge zu eigener Gestaltung finden 2 außerschulische Lernorte aufsuchen, Erfahrungen in die eigene Gestaltung einbeziehen 3 Bilder und Objekte differenziert betrachten, deuten und beschreiben 4 eigene Wahrnehmungen äußern und präzisieren 5 unterschiedliche Methoden der Bildanalyse und Bildbetrachtung einbeziehen 6 Zusammenhänge zwischen Bildmitteln und Bildaussagen herstellen 7 Objekte und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung und der Medien unterscheiden

Themenvorschläge Klasse 1/2:

Zu 1: „Keith Haring“ Stil kennen lernen, und nachahmen

Zu 2: „Spaziergang mit Hund“ J. Miro, betrachten, Farben und Formen mit Jaxon Kreiden gestalten

Zu 2: „Planeten“ fächerübergreifend mit Musik in Anlehnung an Holst; anhand von Farben Bilder der Musik zuordnen

Zu 3: „Kunstwerke der Klasse“ zu einem gemeinsamen Thema nach aufgestellten Kriterien betrachten und wertschätzen

Zu 4: „Escher-Bildbetrachtung“ hier: optische Täuschung erkennen, benennen, Darstellung versuchen nachzuvollziehen

Themenvorschläge Klasse 3/4:

Zu 1: „Irisbeet im Künstlergarten“ nach Cl. Monet, Bildbetrachtung und anschl. Deckfarbenmalerei in Anlehnung an Monet

Zu 1: „Herbst“, Vincent v. Gogh, Biographie, Malstil nachempfinden
Sonnenblumenbild schräg halbieren, 2. Seite selber gestalten

Zu 1: „Weihnachtsmann von Picasso“ Biographie, Bild betrachten s.o., nachempfinden

Zu 2: „Auf den Spuren von PAB“ - nach Werther ins Böckstiegelhaus fahren

Zu 2: „Besuch der Kunsthalle“ in Bielefeld zu einem Thema

Zu 3: „Miro“ Bilder aus unterschiedlichen Stadien seiner Kunst betrachten, vergleichen, zu deuten versuchen

Zu 4: „Escher“ optische Täuschung betrachten, Wirkungsweise untersuchen

Zu 5: „PAB Stationsarbeit“ z. B. ein Bild nachstellen, zerschnittene Bilder zusammensetzen, einzelne Ausschnitte betrachten,

Zu 6: „Otmar Alt Werkstatt“

Zu 7: „Kunst-Alltagswelt“ Bild von P.Picasso „Mona Lisa“ mit Werbung für Kosmetik vergleichen, Aussagen verbalisieren

4. Leistung fördern und bewerten

Die SchülerInnen erhalten individuelle Rückmeldungen über ihre Lernentwicklung und den erreichten Kompetenzstand. Lernerfolge und -schwierigkeiten werden mit individuellen Anregungen zum zielgerichteten Weiterlernen verbunden.

Nicht alle, im Kunstunterricht angefertigten Arbeiten, müssen benotet werden. Während des Unterrichts werden sowohl Partner- als auch Gruppenarbeiten werden von den SchülerInnen erstellt.

Kriterien und Maßstäbe müssen vorab gemeinsam mit den SchülerInnen erarbeitet und ihnen somit transparent gemacht werden. Sie sollen lernen ihre Arbeitsergebnisse selber einzuschätzen und selber Verantwortung für ihr weiteres Lernen zu übernehmen. So wird angebahnt, dass die SchülerInnen Klarheit über die Leistungsanforderungen erlangen.

Für die Leistungsbewertung muss die individuelle Entwicklung eines Kindes kontinuierlich beobachtet, erfasst und dokumentiert werden. Dazu können Lerndokumentationen wie Fachhefte, Lerntagebücher und Portfolios herangezogen werden.

Bewertet werden:

- praktische Leistungen 70 %
- mündlichen Leistungen 20 %, dazu zählen:
 - Beiträge zum ,Unterrichtsgespräch
 - Unterrichtsdokumentationen
 - Anwenden fachspezifischer Methoden
 - Präsentationen
- Anstrengungen und individueller Lernerfolg 10 %

unter der Berücksichtigung folgender fachbezogener Bewertungskriterien:

- Neugier, Offenheit, Experimentierfreude
- Kreativer Umgang mit Techniken, Materialien und Werkzeugen
- Ökonomische Umgang mit Ressourcen (Zeit, Material, Arbeitsabläufe)
- Individualität und Originalität von Ergebnissen
- Ausdruck und Aussagekraft einer künstlerischen Lösung
- Fähigkeit mit anderen Beiträge für gemeinsame Vorhaben zu planen und zu realisieren (Teamfähigkeit, Kooperationskompetenz)
- Kommunikations- und Reflexionskompetenz über Gestaltungsprozesse und -produkte.