

Fachcurriculum Kunst

Klasse 1-4



Gliederung

Themen	Seite
Einleitung	S.2-3
Fachsprache	S.4
Leistungsbewertung	S.5
Außerschulische Lernorte	S.6
Beitrag des Faches zum Schulleben	S.6
Anregungen/Ideen zum digitalen Lernen im Kunstunterricht	S.7
Curriculum für die Klasse 3/4	S.8-12
Curriculum für die Klassen 1/2	S.13-16

1. Einleitung:

Kulturelle Bildung ist ein unverzichtbarer Teil der ganzheitlichen Persönlichkeitsbildung.

Sie fördert problemlösendes, vernetztes Denken, Vorstellungsvermögen und Kreativität. Von großer Bedeutung ist die Kreativität, die dem Kind ermöglicht, sich zu entfalten, Ideen zu entwickeln, sich künstlerisch zu erproben und sich expressiv auszudrücken.

Aufgabe der Grundschule ist es, Fähigkeiten, Interessen und Neigungen der Kinder aufzugreifen.

Bilder stellen für Kinder ein zentrales Ausdrucksmittel dar. Noch bevor sie sich Kulturtechniken, wie Lesen, Schreiben und Rechnen aneignen, malen sie Bilder und geben ihrer Fantasie und Vorstellungswelt Gestalt. Dabei spielen Wahrnehmung der Lebenswelt und Beobachtung eine große Rolle.

Die zentrale Aufgabe des Faches Kunst ist es, das Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögen der SchülerInnen zu entwickeln und auszubilden.

Die ursprünglichen Ausdrucksmöglichkeiten (zeichnen, malen, formen, sammeln, ordnen) werden durch Wissen über plastische, malerische und grafische Gestaltungsmittel angereichert

Im Mittelpunkt des Faches Kunst steht das Bild. Dabei steht nicht das zu erwartende Endprodukt im Mittelpunkt, sondern der Entstehungsprozess. In einem ästhetisch künstlerischen Unterricht wird untersucht, geforscht, sinnlich wahrgenommen, erkundet, fantasiert, gestaltet, sich ausgetauscht, aufeinander eingegangen und sich mitgeteilt.

Bildkompetenz wird mit Hilfe von neun Arbeitsfeldern erworben:

1. Zeichnen
2. Grafik
3. Malerei
4. Plastik und Installation
5. Performance
6. Medienkunst
7. Architektur
8. Produktdesign
9. Kommunikationsdesign.

Die vier Arbeitsfelder Zeichnen, Grafik, Malerei und Plastik sind in der Grundschule vorrangig anzubieten.

Die acht Kompetenzbereiche

- Wahrnehmen
- Beschreiben
- Analysieren
- Interpretieren
- Beurteilen
- Herstellen
- Gestalten
- Verwenden

finden sich in allen Arbeitsfeldern wieder.

2. Fachsprache /Kunstunterricht

Arbeitsfelder/ Kunst	Fachbegriffe
Zeichnung	Punkt, Linie, Fläche, Skizze, Frottage, Schraffur, skizzieren, frottieren, gestalten, schraffieren, Zeichengeräte: Bleistift, Buntstift, Filzstift, Wachsstift, Kreide, Kohle, Grafit, Feder, Tinte, Pinsel, Kugelschreiber, Bildformate: A2, A3, A4, A5 Hochformat, Querformat, Muster, Ornament, Illustration, Illustrator, Hilfslinien
Grafik/Druck	Spuren bilden, ritzen, schraffieren, frottieren, abdrucken, bedrucken, abklatschen, seitenverkehrtes Bild, Druckstock, Druckverfahren: Flachdruck, Hochdruck, Tiefdruck Verschiedene Techniken: Stempeldruck, Handdruck, Naturdruck, Materialdruck, Spritztechnik, Pappkantendruck, Druckfarbe, Druckspuren, Linolmesser
Malerei	Malen, ausmalen, anmalen, bemalen, auftragen, lasieren, decken, abgrenzen, verlaufen, mischen, anmischen, klecksen, sprühen, Deckfarbkasten, Aquarellfarben, Farbnapf, Borstenpinsel, Haarpinsel, Farbkreis, Farbauftrag, Kalt-Warm—Kontrast Hell-Dunkel-Kontrast Komplementärkontrast, Motiv, Hintergrund, Kontur, Farbverlauf, Fläche, Ausschnitt, Linie, Darstellung
Plastik	Bildhauerkunst, Skulptur, Statue, dreidimensional, formbar, Material, Bildhauer, modellieren, formen, schnitzen, gießen, Guss, Gips, Ton, Papiermasche

3. Leistungsbewertung:

Die Leistungsbewertung sollte auf transparenten Kriterien beruhen und bei der Aufgabenstellung besprochen werden. Die Bewertung unterteilt sich in mündliche und praktische Unterrichtsbeiträge.

Praktische Leistungen:

- dazu zählen alle Phasen des Arbeitsprozesses (erste Idee, Cluster, Bearbeitung, Entwurf, Aspekte von Selbst -und Sozialkompetenz)
- Ergebnis/Produkt (das erstellte Bild)

Mündliche Leistungen:

- Mitarbeit bei der Bearbeitung eines Themas
- Reflexion, Begründung gestalterischer Entscheidungen
- Präsentation eigener Bilder, Erarbeitungen

Mögliche Kriterien der Leistungsbewertung:

- Anwendung der künstlerischen Technik/Methode
- Sachgerechter Umgang mit Material und Werkzeug
- Sorgfalt, Sauberkeit
- Bildidee, Einsatz gestalterischer Mittel
- Ausnutzung des Bildformats, Blattaufteilung
- Differenziertheit der Darstellung
- Originalität
- Fantasie
- Kreativität
- Vollständigkeit in der Ausführung
- Farbidee, Wahl der Farben
- Formgebung
- Präsentation
- Reflexion

4. Außerschulische Lernorte:

1. Nolde Museum, Seebüll
2. Pole Poppenspüler Tage, Kreativprojekt im Museum
3. Projektförderung: Schule trifft Kultur (Zusammenarbeit mit Kulturvermittlern und ansässigen Künstlern)
4. Kreatives Arbeiten, Malen in der Natur
5. Nissenhaus: Kunstprojekte
6. Tomahaxx
7. Stadtrundgang (Architektur Husums)

5. Beitrag des Fachs zum Schulleben:

Mögliche Gestaltungsräume:

- Gestaltung, Dekoration des Klassenraumes, Identifizierung mit dem eigenen Klassenraum
- Gestaltung, Dekoration der Flurbereiche
- Präsentation der Kunstwerke im Klassenraum, auf den Fluren
- Gestaltung im Rahmen einer Feier (z.B. Einschulung, Schulfest, Weihnachtsfeier)
- Gestaltung des Bühnenbildes im Rahmen einer Aufführung (Musical, Theaterstück)
- Präsentation der Schülerwerke auf der Homepage
- Künstlerische Gestaltung im Rahmen fächerübergreifender Projekte (z.B. Ackerdemie, Jahreszeiten, Geometrie in der Kunst, Sachunterricht: Wale, Märchen)
- Präsentation Schulgemeinschaft

6. Anregungen/ Ideen zum digitalen Lernen im Kunstunterricht

Die Schüler sollen im Kunstunterricht kreativ mit Medien experimentieren und einfache Bild-Text und Tondokumente gestalten und präsentieren.

Folgende Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Unterricht sind denkbar:

- Videos über Künstler (Biographie, Kunstwerke, ...)
- Präsentation von Kunstwerken an der digitalen Tafel
- Virtueller Museumsgang (digitalfuchse.de , VIMUKI- Virtuelles Museum für Kinder und Jugendliche)
- Deutscher Bildungsserver: Virtuelle Wissens- und Spieleseiten für Kinder (z.B. Kidditorial Macke für Kinder)
- Apps (book creator, comic life, stop motion, Malkino, Quiver, IMovie, legography, pattern shapes,...)

Weitere Bildungsmöglichkeiten kann man sich auf folgenden Seiten im Internet anschauen:

- <https://www.kulturkanal.sh/>,
- <https://fachportal.lernnetz.de/sh/themen/regionale-fachberatung/aktuelles/aktivitaeten/articles/ausstellung-und-praemierung-des-schulwettbewerbs-mal-digital.html>