

Schulinternes Fachcurriculum Kunst

Schulzentrum Nord

Grund- und Gemeinschaftsschule Pinneberg

Allgemeine Anmerkungen

Das vorgestellte schulinterne Fachcurriculum beruht auf der Grundlage der Fachanforderungen Kunst Primarstufe, Schleswig-Holstein, Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur (Juli 2019). Das Fachcurriculum versteht sich als lebendiger Prozess. Der Inhalt des Curriculums sollte zum Ende eines jeden Schuljahres evaluiert werden, im Hinblick auf Durchführbarkeit, Inhalt und Lernziele.

In den Klassenstufen 1-4 werden je zwei Unterrichtsstunden wöchentlich unterrichtet.

Am Schulzentrum Nord werden die Fächer Textiles Gestalten und Werken nicht gesondert unterrichtet, sondern finden sich im Fach Kunst und Sachunterricht wieder.

Arbeitsfelder und Kompetenzbereiche

Für das Fach Kunst sind 9 Arbeitsfelder und 8 Kompetenzbereiche festgelegt.

Arbeitsfelder

Die Arbeitsfelder **Zeichnen, Malerei, Grafik, Plastik & Installation**, Architektur, Produktdesign, Kommunikationsdesign, Medienkunst, Performance sind in den vier Schuljahren zu bearbeiten. Fett dargestellte Arbeitsfelder sind im Unterricht dabei vorrangig zu berücksichtigen.

Kompetenzbereiche

Die acht Kompetenzbereiche beschreiben, wahrnehmen, analysieren, interpretieren, beurteilen, verwenden, herstellen, gestalten bilden die Arbeitsformen im Kunstunterricht, einerseits bei der Umsetzung von künstlerischen Arbeiten, andererseits bei der Einführung und Reflektion der Unterrichtseinheiten.

Leistungsbewertung

Zu Beginn eines jeden künstlerischen Arbeitsauftrages sollen die Gestaltungskriterien klar definiert sein. Folgende zwei Aspekte werden zur Bewertung im Kunstunterricht herangezogen: das Produkt und der gesamte Arbeitsprozess. Diese beiden Aspekte beinhalten viele unterschiedliche Schwerpunkte, die für die SuS transparent sein müssen. Neben zu erfüllenden Gestaltungskriterien müssen bei der Bewertung Prozesse wie Auf- und Abbau von Materialien, Engagement, kreativer Schaffensprozess, respektvoller Umgang mit den Werken, etc. berücksichtigt werden.

Klassenstufe 1 und 2

Grundlagen

Die Ziele des Kunstunterrichtes vor allem in der 1. Klassenstufe sind auf Basisfertigkeiten und motorische Fähigkeiten ausgerichtet, ohne die künstlerisches und allgemein schulisches Arbeiten schwer umzusetzen ist. Dazu gehören:

- Regeln beim Einrichten und Aufräumen des Arbeitsplatzes und Reinigen der Materialien kennen und anwenden;
- sachgemäßer Umgang mit den verwendeten Materialien (z.B. Schere, Klebstoffen, Papier, Malutensilien, Pinselarten, ...);
- Kennenlernen verschiedener Materialien (Farbkasten, Deckweiß, Wachsmalkreide, Blei-, Bunt-, Filzstifte,)
- Sicherung von Grundkenntnissen in den Bereichen Form (Kreis, Dreieck, Quadrat, Rechteck) und Farbe (Grund- und Mischfarben, Weiß, Schwarz)

Arbeitsfeld	Klassenstufe 1 und 2			
	Kompetenzen und Inhalte	Projektbeispiele und Arbeitsmittel	Bewertung	Beispiele u. Ergänzungen aus dem Bereich Textiles Gestalten
Zeichnen	• <u>Formklärendes Arbeiten</u> Figuren und Gegenstände zeichnerisch darstellen (Umrisszeichnung) • <u>Formvariierendes Arbeiten</u> Einsatz von Punkt, Linie, Fläche; schmückendes Ausgestalten • Sorgfalt in der Ausführung • Hand- und Körperhaltung beim Einsatz der Materialien • verschiedene Ausmaltechniken anwenden • Umgang mit Zeichenprogrammen: Zeichenprogramm paint nutzen, Einsatz von Schrift und Farbe	• Wachsmalstifte • Buntstifte • Filzstifte • Zeichenprogramm • Motorikübungen • Zeichnungen im Sachunterricht • Gestalten aus dem Kreis heraus: z.B. Fisch, Gesicht, Blume, Sonne	• Sorgfalt in der Ausführung • Kreativität in der Gestaltung • Detailreichtum, Vielfalt	• Umrisse mittels Vorstich erstellen, Nähen auf Pappe • Flächen/Figuren mit Stoffen bekleben; • Stoffcollagen • Flächen mit angenähten Knöpfen/Perlen/ eingezogenen Fäden verändern

Malerei	• Experimentieren mit unterschiedlichen Malwerkzeugen Farbe unterschiedlich auftragen Pinsel, Hände, Gabel etc. Spritztechnik, Schwammtechnik • Richtiger Umgang mit dem Malwerkzeugen Malkasten, Pinsel benutzen und säubern Farbe anrühren, unterschiedliche Effekte besprechen verschiedene Pinsel und ihre Funktion, Strukturen mit dem Pinsel malen • Farbordnung Farben nach Kriterien ordnen und einsetzen (z.B. Lieblingsfarbe, helle, dunkle Farben) • Farbmischung Erste Erkenntnisse über Grund- und Mischfarben sammeln • Farbwirkung Farben wirken durch ihre Umgebung	• Malkasten, Deckweiß, Fingermalfarbe, Temperafarbe • Die Farbraupe • Mein Herbstteppich • Schneemänner • Die Tulpe • Schmetterling (Klatschtechnik – fächerübergreifend zu Mathematik) • Regenschirme • Herbstblätter in Spritztechnik	• Sichere Pinselführung • Kreativität in der Gestaltung • verschiedene Farbtöne mischen • Konturen sauber malen	• Stoffe und textile Materialien als Druckstock / Einfärben / • Kleidung für Winter u. Sommer finden, verkehrssichere Kleidung • Filzen, Flechten, Stoffmalfarben mischen • verschiedenfarbige Stoffe gleich einfärben; Stoff als Malhintergrund
Grafik	• Drucken mit Fingern, Händen, Füßen • Drucken mit Stempeln • Abklatschtechnik • Bilder durch Formenwiederholung gestalten • Muster entwickeln • Pixel-Bilder entwerfen (woraus bestehen digitale Bilder?)	• Bilder mit Fingerdruck • Stempel herstellen • symmetrische Figuren durch Abklatschtechnik herstellen	• Kreativität in der Gestaltung • genaues Arbeiten • Materialien sachgerecht verwenden • sicheres Formenschneiden • Ausdauer bei der Gestaltung	• Schriftzüge mit Kordeln / Zöpfen legen • Stoffe, aufgeklebte Fäden, Schnüre, Bänder o.ä. als Druckstock auf Papier verwenden; • klassischer Stoffdruck (z.B. mit Korken o. Kartoffeln u. Stofffarbe)

Plastik und Installation	• Richtiger Umgang mit der Schere • Verwenden verschiedener Materialien (Knete, Ton, Modelliermasse) • Herstellen von Grundformen • Gestalten mit den Grundformen (z.B. Tiere) • räumlich-perspektivische Eindrücke gewinnen • Umsetzung einer Idee in einen Gegenstand (Plastik) • Papier falten, dabei auf saubere, passgenaue Faltung achten • Umgang mit der Prickelnadel • sachgerechte Verwendung von Bastelkleber • Gestalten mit Naturmaterialien	• Schere • Knete, Ton, Modelleiermasse • Papier • Prickelnadel • Kleber • Wurm im Apfel (Hexentreppe) • jahreszeitliche Fensterbilder • Osterhase aus Modelliermasse • Clown • Girlanden aus Papier	• Sorgfalt und Genauigkeit beim Umgang mit den verschiedenen Materialien • sauberes Ausschneiden von Konturen • Kreativität in der Gestaltung	• Spielfiguren, Fingerpuppen aus Filz nähen • (einfache Sticharten), mit Watte füllen • Osterlämmer aus gesammelter Schafwolle gestalten
Architektur	• <u>Bauen</u> Sand und Schnee als Baumaterialien nutzen • <u>Wohnen</u> Gestaltung des Klassenzimmers nach jahreszeitlichen Aspekten, dabei verschieden Wirkungsweisen erfahren	• Klassenzimmer jahreszeitlich schmücken	• Kreativität in der Gestaltung • Materialien nach ihrem Nutzen bewerten	• Jahreszeitliche Bastelarbeiten aus textilem Material
Produktde sign	• Herstellen von Kostümen/Requisiten für verschiedene Anlässe (Theater etc.)	• Verschiedenste Materialien	• Kreativität in der Gestaltung • genaues Arbeiten	

Klassenstufe 3 und 4

Die Basisfertigkeiten werden weiter trainiert und ausgebaut. Dabei wird auch das prozesshafte Arbeiten in den Blick genommen. Die Schülerinnen und Schüler entwerfen Werkstücke und setzen diese planvoll um. Dabei werden auch Grenzen in der Umsetzung entdeckt und Lösungen gesucht.

Die Kunst-, Werk- und Objektbetrachtung ist ein durchgängiges Unterrichtsprinzip.

Arbeitsfeld	Kompetenzen und Inhalte	Projektbeispiele und Arbeitsmittel	Differenzierung und Bewertung	Beispiele u. Ergänzungen aus dem Bereich Textiles Gestalten
Zeichnen	• <u>Formklärendes Arbeiten</u> Figuren und Gegenstände zeichnerisch darstellen (Umrisszeichnung) • zeichnerisch Strukturen gestalten Oberflächenstrukturen von Dingen wahrnehmen und in Bildern umsetzen • menschliche Figuren zeichnerisch darstellen	• Buntstifte • Bleistift • Filzstifte • Kreide • Zeichnungen im Sachunterricht • Selbstporträt • Tiere zeichnen • Kratzbilder	• Sorgfalt in der Ausführung • Kreativität in der Gestaltung • Detailreichtum, Vielfalt • Oberflächenstrukturen sinnvoll zeichnerisch umsetzen	• Umrisse mittels Vorstich/ Steppstich gestalten, Nähen auf Filz, Stoff • Sticken: Mit Hilfe verschiedener Stiche Muster erzeugen • Flächen aus Stoff und Filz durch Aufnähen von Pailletten, Knöpfen etc. verändern • Mit Kordeln Bewegungen darstellen, Arbeit mit der Strickliesel
Malerei	• Der Farbkreis: Anordnung der Farben im Farbkreis nach Johannes Itten: Primär-, Sekundär-, Tertiärfarben Harmonien und Kontraste Farben mischen	• Malkasten, Deckweiß, Temperafarbe • Arbeiten mit dem Wasserfarbkasten: Dschungelbild (Grüntöne)	• Sichere Pinselführung • Kreativität in der Gestaltung • verschiedene Farbtöne	• Weben (z.B. Topflappen, Taschen, Bilder, Freundschaftsbänder),

	Wirkung und Probleme beim Mischen mit Schwarz und weiß	Herbstbild: Bäume mit buntem Laub (orange/ Brauntöne) Unterwasserbild: Violett/Blautöne verschiedene Künstler und ihre Malweise kennenlernen	mischen - Farben nach ihrer Wirkung beurteilen und auswählen - Konturen sauber malen	- Farbwirkungen erproben - Stoffe einfärben, Stoffmalerei
Grafik	<u>Schrift</u> Schriftzeichen anderer Völker, Schrift in der Werbung <u>Druckgrafik</u> Druckstöcke aus unterschiedlichen Materialien - Verschiedene Drucktechniken (z.B. Monotypie, Frottage)	- den eigenen Namen gestalten - eine Initiale gestalten - ein kurzes Gedicht, Elfchen o.Ä. schreiben und gestalten - ein Gedicht mit einem Textverarbeitungsprogramm gestalten (unterschiedliche Schriftarten, kursiv, fett) (Überschneidung mit Medienkompetenz und Deutsch)	- Kreativität in der Gestaltung - genaues Arbeiten - Materialien sachgerecht verwenden - Ausdauer bei der Gestaltung	- Schrift durch Kordeln, Flechten, Knüpfen gestalten - Druckstöcke herstellen (aus Moosgummi, Kartoffeln etc.)
Plastik und Installation	<u>Experimentieren mit Ton, Plastilin, Sand, Pappmaché oder Schnee</u> Herstellen von Figuren <u>Gestalten und Umgestalten von industriell gefertigten Materialien</u> Objekte gestalten mit unterschiedlichen Materialien (z.B. Kartons, Draht, Wolle, Papier, Plastik)	- Schere - Ton, Modelleliermasse - Papier - Prickelnadel - Kleber - verschiedene Materialien	- Sorgfalt und Genauigkeit beim Umgang mit den verschiedenen Materialien - Materialien sinnvoll einsetzen - Kreativität in der Gestaltung	- Komplexere Figuren nähen, mit Watte füllen - Stricken - Filzen
Architektur	Gebäudeformen und Funktionen kennenlernen: Wohnhäuser, Fabriken, sakrale und profane Bauten: unterschiedliche	- Verschiedene Materialien - Mein Traumhaus - Bauen nach Friedensreich Hundertwasser	- Kreativität in der Gestaltung - Materialien nach ihrem Nutzen bewerten - Genaues Arbeiten	Textile Techniken zum Bauen nutzen: Wickeln, Knoten, Flechten

	Gebäude haben unterschiedliche Erscheinungsformen • Bestandteile eines Gebäudes benennen: Wände, Dach (versch. Formen), Türen, Fenster, Treppen, Regenrinne, Schornstein... • <u>Bauen</u> Baukonstruktionen aus vorgefertigten Materialien • <u>Wohnen</u> Modell eines Traumhauses, Traumzimmers			
Produktdesign	• Formen und Funktionen von hergestellten Dingen verstehen und Dinge selbst gestalten: Gestaltungskriterien: Funktion und Form verstehen, funktionale Aspekte benennen, gestalterische Aspekte benennen • Einen Gebrauchsgegenstand selbst herstellen: nähen, töpfern, mit Holz oder Papier arbeiten; dabei sollte das Augenmerk auf Gestaltungsfreiheit liegen. • Die gestalteten Objekte werden gemeinsam auf Funktionalität untersucht	• Becher töpfern • Laubsägearbeiten • Weihnachtsbaumschmuck • Objekte in Bewegung: Kurbel, Gummibandtrieb... Ein Automodell bauen • Einfaches Spielzeug entwerfen: Brettspiel gestalten • Musikinstrumente erfinden und bauen: Rasseln, Blasinstrumente, Schlaginstrumente • Generelle Überschneidung mit Fachbereich Technik, die Kinder gestalten allerdings stärker (mit Unterstützung) nach eigenen Ideen	• Kreativität in der Gestaltung • genaues Arbeiten • Ein Produkt nach Funktionalität entwerfen	• Beutel nähen

Kommunikationsdesign	Gestaltung von Botschaften: Gestaltungskriterien nach Funktion verstehen: Wodurch kommt meine Botschaft beim Betrachter an? Verhältnis von Schrift und Bild Struktur, Aufbau Schriftform und Farbe Klarheit und Sauberkeit im Design Reduktion des Inhaltes	- Ein Plakat herstellen - Eine Einladung herstellen	- Kreativität in der Gestaltung - Gestaltungskriterien anwenden	
Medienkunst	Künstlerische Nutzung des iPads und seiner Apps	- Überschneidung von analogen und digitalen Techniken: analoges Bild gestalten, fotografieren, digital verändern, weiterentwickeln - Digitale Bildbearbeitung: Überarbeitung eines bekannten Kunstwerkes	- Richtiger Umgang mit den medialen Angeboten - Kreativität in der Gestaltung	
Performance	<u>Spiel</u> Verändern durch Verkleiden, Schminken, Maskieren Etwas darstellen mit Figuren (Finger-, Handpuppe) Pantomime <u>Aktion</u> Aktionen planen und durchführen	- SchülerInnen suchen sich ein Gemälde aus, das sie nachstellen und fotografieren - SchülerInnen entscheiden sich für ein für sie aktuelles Thema, dem sie sich künstlerisch nähern möchten	- Kreativität in der Gestaltung - Regeln beim gemeinsamen Arbeiten an einem Projekt	Fingerpuppen herstellen, Spielpuppen herstellen