

**Bildungsplan
Grundschule**

**Bildende
Kunst**

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten.

Referat: Unterrichtsentwicklung Deutsch, Künste, Fremdsprachen

Referatsleitung: Fabian Wehner

Fachreferentin: Julia Schwalfenberg

Redaktion: Katharina Feldmann
Christin Hubert
Marja Vörtmann

Hamburg 2022

Inhaltsverzeichnis

1	Lernen im Fach Bildende Kunst.....	4
1.1	Didaktische Grundsätze	4
1.2	Beitrag des Faches Bildende Kunst zu den Leitperspektiven.....	9
1.3	Sprachbildung als Querschnittsaufgabe	11
2	Kompetenzen und Inhalte im Fach Bildende Kunst.....	12
2.1	Überfachliche Kompetenzen.....	12
2.2	Fachliche Kompetenzen	13
2.2.1	Beobachtungskriterien und Regelanforderungen	16
2.3	Inhalte	18

1 Lernen im Fach Bildende Kunst

Der Beitrag des Faches Bildende Kunst zur Bildung

Kunstunterricht fördert sowohl die Entwicklung der Empfindungs-, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit der Schülerinnen und Schüler als auch ihre Sprach- und Reflexionsfähigkeit. Er eröffnet neben dem rationalen auch solche Zugänge zur Welt, die auf sinnlicher Wahrnehmung basieren und dabei kognitive sowie affektive Prozesse gleichermaßen einschließen. Wesentliches Ziel des Kunstunterrichts ist es, sowohl die Freude am individuellen wie kooperativen Experimentieren und Gestalten zu entwickeln und zu fördern als auch Ausdruck und gestalterische Fantasie und Kreativität anzuregen.

Ästhetische Erfahrungen

In vielfältigen, handlungsorientierten Lernprozessen sammeln Schülerinnen und Schüler individuelle, ästhetische Erfahrungen. Durch die vielschichtigen unmittelbaren, leiblichen, psychischen, medialen sowie technischen Erfahrungsdimensionen erleben die Lernenden, dass und auf welche Weise künstlerisches Arbeiten lustvolles Arbeiten sein kann. Dieses Potenzial spielt auch für inklusive Lernsettings eine elementare Rolle, da es eine Ausweitung der Artikulationsweisen und des individuellen Ausdrucks und somit der Kommunikationsfähigkeit bedeutet. Der Kunstunterricht eröffnet so neue und andere Zugänge zur intersubjektiven, interkulturellen und intermedialen Auseinandersetzung, deren Orientierungsangebote als sinnstiftend erfahren und in die Lebensgestaltung mit einbezogen werden können.

Kulturelle Orientierung

Der Kunstunterricht leistet damit einen wesentlichen Beitrag, sich individuelle kulturelle Orientierung zu erarbeiten, sich in der Welt durch unterschiedliche (audio-)visuelle Darstellungen zu orientieren, an künstlerische Konzeptionen, Perspektiven, Praktiken und Formsprachen anzuschließen, sich dazu zu positionieren und künstlerische Artefakte als Beispiele einer solchen Orientierungsfindung und Verantwortung zu begreifen. Dabei thematisiert Kunstunterricht das Zeigen, Ordnen, Kommunizieren und Teilen. Insofern wird auch die Bedeutung von Urheberrechten, Persönlichkeitsrechten und geistigem Eigentum thematisiert.

Fächerübergreifende Zusammenhänge

Versteht man die gestalterische, rezeptive und reflexive Fähigkeit im Umgang mit Kunst als Hinwendung zur Welt, können auch andere Gegenstandsbereiche, wie zum Beispiel Natur, Technik, Literatur, Geschichte und Religion eingeschlossen werden, damit schärfen die Lernenden ihren Sinn für fächerübergreifende Zusammenhänge und Fragen. In gemeinschaftlichen fachlichen und fächerübergreifenden Projekten wird im Kunstunterricht die Teamfähigkeit gestärkt.

1.1 Didaktische Grundsätze

Im Mittelpunkt des Kunstunterrichts stehen die praktisch-bildnerische Tätigkeit der Schülerinnen und Schüler und deren Reflexion. Dabei sollen die Motivation und die Freude am Gestalten erhalten und gefördert werden.

Ästhetisches Forschen und Lernen im Kunstunterricht

Die Entwicklung ästhetischen Lernens und die Ausbildung ästhetischer Kompetenzen erfordert die intensive Beschäftigung mit Kunstwerken und Bildern im weiteren Sinne sowie Alltagsgegenständen. Der Bildbegriff umfasst dabei zwei- und dreidimensionale Objekte, Artefakte, bewegte Bilder, visuell geprägte Informationen, Prozesse und Situationen visueller Erfahrung ebenso wie mentale Bilder. Dabei sind Werke der Kunst, Architektur und Alltagskultur aller Kulturkreise einzubeziehen. Insbesondere Beispiele zeitgenössischer Kunst lassen in ihrer prinzipiellen Uneindeutigkeit breite Spielräume für eigene Sinnfindungen. Die intensive Auseinandersetzung damit in eigener ästhetischer Praxis bringt Wünsche, Vorstellungen oder Ängste hervor, die in die Arbeit einfließen und eigene Wahrnehmungs- und Denkbewegungen ermöglichen.

Den Schülerinnen und Schülern werden im Kunstunterricht individuelle Herangehensweisen ermöglicht, die eine eigenständige Bearbeitung fördern und persönliches Verstehen und Erleben erkennen lassen. Bereits in den ersten Schuljahren werden kunstnahe Prozesse initiiert und das Spannungsverhältnis zwischen Planung und Offenheit nutzbar gemacht. Ausgangspunkt ist in der Regel das praktische und konzeptionelle Arbeiten innerhalb der Lerngruppe an einem Thema, das den Lernenden zugleich gemeinsamen und individuellen Spiel- und Handlungsraum eröffnet. Subjektive Vorstellungen und Bilder fließen in Prozesse und Gestaltungen ein.

Im Kunstunterricht werden die vielfältigen Möglichkeiten genutzt, um den Schülerinnen und Schülern ästhetische Erfahrungen bewusst zu machen. Objekte und Prozesse werden beobachtet, Dargestelltes und dessen Wirkungen werden beschrieben, Unterschiede festgestellt, Zusammenhänge entdeckt, Absichten benannt und Deutungen formuliert. Irritationen und Konfrontationen können als Auslöser für Lernen eingesetzt werden. Die abschließende gemeinsame Betrachtung entstandener, unterschiedlicher Ergebnisse ist ein wichtiges Element des Unterrichts. Der Vergleich öffnet den Blick für die besondere Qualität ästhetischer Ausdrucksformen und Mitteilungsinteressen.

Lernen am gemeinsamen Gegenstand

Ästhetisches Lernen ist ein Prozess, der bei jeder Schülerin und jedem Schüler anders verläuft. Im Kunstunterricht der Grundschule gilt der Grundsatz des gemeinsamen Lerngegenstandes. Eine Differenzierung je nach Interessen, Erfahrungen, Fähigkeiten, Gestaltungspräferenzen und Arbeitstempi kann auf unterschiedlichen Ebenen erfolgen. Wenn Kunstunterricht unter Berücksichtigung einer Komplexität der Aufgabenstellungen geplant wird und die Lehrkraft eine Differenzierung in Materialien und Hilfestellungen sowie durch den Einsatz verschiedener Unterrichtsformen und Methoden gewährleistet, kann die Lerngruppe auf unterschiedlichen Aneignungs- und Repräsentationsebenen arbeiten. Je nachdem, welcher Differenzierungsaspekt im Fokus steht, kann eine Art Lehrgang ebenso sinnvoll sein wie offener Werkstattunterricht. Die Schülerinnen und Schüler sollen schrittweise in die Lage versetzt werden, selbst organisiert und selbstbestimmt eigene Lern- und Gestaltungswege zu finden – Umwege inklusive.

Eine wichtige Voraussetzung dafür, dass sich die Lernerfahrungen der Schülerinnen und Schüler nicht vereinzeln und verlieren, ist die Kontinuität des bildnerischen Unterrichts, sowohl im Sinne einer verlässlichen Zeit im Stundenplan bzw. im Wochenarbeitsplan als auch im Sinne des aufbauenden Lernens. Arbeitsergebnisse sowie Arbeitsblätter, Skizzen, Probearbeiten usw. werden in Kunstheften, Tagebüchern, in digitalen Ordner oder auf Lernplattformen gesammelt und dokumentiert, um ernsthaftes Interesse der Schülerinnen und Schüler zu fördern.

Kompetenzentwicklungen in ästhetischen Lernsettings

Im Kunstunterricht forschen und arbeiten Schülerinnen und Schüler an individuellen Lösungen und stellen diese in Gestaltung und Sprache zur Disposition. Aufgabenstellungen sollten Anlass geben, Fragen zu stellen, Probleme zu erkennen, Kontexte zu erschließen, nach Lösungsmöglichkeiten zu suchen und Perspektiven zur Umgestaltung, Neugestaltung und Weiterentwicklung zu finden. Es geht also nicht um ein Nachahmen, sondern um die Anbahnung eines ästhetischen und künstlerischen Forschens. Begleitend können Beratungen, Kooperationen und Besprechungen die ersten Forschungsprozesse unterstützen.

Mit zunehmendem Alter werden darüber hinaus die Aufgaben komplexer. Die Lehrkräfte spezifizieren gleiche oder ähnliche Themen, Motive und Verfahren in aufsteigenden Klassen unterschiedlich oder verbinden sie mit der Bewältigung neuer Formate oder Techniken, sodass sie im Sinne eines Spiralcurriculums in immer neuen Zusammenhängen auftauchen und auf unterschiedlichen Niveaus bearbeitet werden. Da die Kompetenzentwicklung im künstlerischen Arbeiten und dem bildnerischen Handeln mit der sich verändernden Persönlichkeit im Reifungsprozess von Kindern und Jugendlichen eng verbunden ist, jedoch von einer Diskontinuität bei der Erteilung von Unterricht im Fach auszugehen ist, sind Dynamiken der Komplexitätssteigerung zu beachten. Die Dynamiken der Komplexitätssteigerung für die Primarstufe sind zu verstehen als eine Orientierung für Kompetenzen, Anforderungen und Unterrichtsinhalten, mit denen sich die Schülerinnen und Schüler im Fach Bildende Kunst auseinandersetzen, wie beispielsweise:

- von der subjektiven zur kulturellen Erfahrung
- von individueller zur vergleichend-systematischen Betrachtung
- vom Sammeln, Ordnen und Arrangieren zum Kuratieren und Ausstellen
- von beschreibender Alltagssprache zum differenzierten Erläutern in Fachsprache
- von intuitiv spontaner zur absichtsvoll konzeptionellen Produktion
- von der subjektiven Bildbegegnung zur einordnenden Analyse
- vom intuitiven, vielfältigen Umgang mit einer Problemstellung zum selbstständigen, forschenden Lernen und Bilden von Relationen
- vom Erproben von künstlerischen Strategien zur absichtsvollen Verwendung für eigene Vorhaben

Die Bedeutung des Experimentierens für den Kunstunterricht

Der Kunstunterricht fördert das Ausprobieren und Üben. Die Ermutigung zum Experimentieren, zum Entwerfen, Erproben und zum Verwerfen bedeutet, dass Erfolge nicht nur und nicht immer an gelungenen Endprodukten abgelesen werden können. In diesem Sinne werden Erfahrungen des Scheiterns nach Möglichkeit produktiv genutzt und kritisch reflektiert.

Die Interessen der Schülerinnen und Schüler werden auch durch eine ansprechende Raumgestaltung, durch das Erleben einer Werkstattatmosphäre, durch das Bereitstellen von anregenden Medien und Materialien aktiviert sowie ein experimenteller wie auch gezielter und nachhaltiger Materialumgang initiiert. Eine große Bedeutung hat dabei ein Kunstraum, der künstlerisches, selbstbestimmtes Arbeiten möglich macht, der durch seine Gestaltung und Ausstattung selbst zur Inspirationsquelle wird und ästhetisches Handeln strukturiert.

Der erweiterte Bildbegriff im Kunstunterricht

Der Unterricht führt von individuellen Vorstellungsbildern, Sinneserfahrungen, Erlebnissen, Erkundungen zur bildnerischen Tätigkeit der Schülerinnen und Schüler. Ausgehend von ihrer Lebenswirklichkeit werden subjektiv bedeutsame Themen in den Mittelpunkt des Kunstunterrichts gestellt, gezielt zum Gegenstand der Auseinandersetzung gemacht und durch entsprechende Aufgabenstellungen bearbeitet. Die Inhalte des Kunstunterrichts sind so auszuwählen und zu arrangieren, dass sie ästhetische Erfahrungen ermöglichen und ästhetische Bildung initiieren. Hierzu gehört auch die aktive und produktive Auseinandersetzung mit einer *Kultur der Digitalität*¹: Medienspezifische Ausprägung und Differenzierung stehen im Kunstunterricht ebenso im Zentrum wie Verknüpfungen und Montagen zwischen verschiedenen Medien. Vielfältige Erfahrungen werden in Wechselbezügen sowohl im digitalen als auch im realen Raum und Empfinden ermöglicht. Recherchemöglichkeiten, kommunikative und manipulative Aspekte von Visualisierungen und Abbildungen, Fragen der Autorenschaft und Bildrechte werden wiederkehrend thematisiert.

Lernberatung und Rollenverständnis

Individualisierte Gestaltungs- und Lernwege erfordern eine sensible und kompetente Begleitung und Beratung durch die Lehrkraft. Einer individuellen Beratung während der Arbeit kommt daher eine hohe Bedeutung zu. Lernerfolge der Schülerinnen und Schüler hängen auch davon ab, inwieweit es den Lehrenden gelingt, den verschiedenen Veranlagungen, Zugängen, Möglichkeiten und Entwicklungen der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden, ihre Freude an der Ausdrucksgestaltung und der Individualität der Bilder zu erhalten, zu fördern und sie zu ermutigen, neue Formensprachen und Präsentationsmodi kennenzulernen sowie anregende Fragen zu entwickeln und Aufgaben zu bewältigen.

Hilfestellungen durch die Lehrkraft bedeuten nicht ein Eingreifen, sondern dienen zur Förderung der Selbsthilfe. Den Schülerinnen und Schülern werden so Strategien aufgezeigt, wie sie z.B. Frustrationsschwellen überwinden können. Der Kunstunterricht stärkt das Selbstbewusstsein der Schülerinnen und Schüler, indem sie individuelle Produkte herstellen und ausstellen, auf die sie stolz sind und anhand derer sie ihre eigenen Fähigkeiten, ihre Selbstwirksamkeit erfahren.

Kooperative Prozesse im Kunstunterricht

Kooperation im Kunstunterricht findet in Gruppenarbeiten oder in arbeitsteiligen Projekten statt. Absprachen über das gemeinsame Konzept, Formen der Arbeitsteilung und den Umgang miteinander bzw. mit den Produkten der Einzelnen sind notwendige Voraussetzungen und sollten in prozessbegleitenden Selbsteinschätzungen überprüft und festgehalten werden. Wird kooperatives Arbeiten im Kunstunterricht ernsthaft betrieben, kann gerade dieses Fach viel zur Entwicklung von Teamfähigkeit beitragen.

Fachübergreifende und -verbindende Projekte

Arbeitsformen wie Wochenplan, freie Arbeit und selbstständiges Lernen in der Lernwerkstatt bieten sich für fächerverbindendes Lernen an. Zunehmend entwickeln und bearbeiten die Schülerinnen und Schüler eigene Vorhaben. Verbindungen und Kooperationen mit anderen Fächern und Fachlehrkräfte werden nach Möglichkeit genutzt, wie z. B. beim Schreiben und Drucken von Texten zu Bildern, bei der Illustration von Texten, Filmen und Podcasts und der Herstellung eines gemeinsamen Bilderbuches, bei Figurentheater- oder Filmprojekten oder

¹ *Lehren und Lernen in der digitalen Welt*, Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 09.12.2021.

der Realisation einer Zirkusvorstellung, bei Naturdrucken von Blättern und Pflanzen oder dem Erstellen eines Tutorials im Sachunterricht oder vielfältiger Gestaltung zu Musik. Das fächerverbindende Arbeiten darf sich allerdings nicht auf dekorierende Zuarbeit des einen oder anderen Faches beschränken.

Sprachentwicklung im Rahmen von Kunstunterricht

Besonders bedeutsam in den ersten Jahren der Grundschule ist eine gelungene Einstimmung auf die Aufgaben und eine Kontextualisierung dieser. Sie kann auf einem gemeinsamen Erlebnis, einer Erzählung, auf der Beobachtung oder Untersuchung eines Gegenstandes, auf der Betrachtung von Bildern und medialen Phänomenen, der Lektüre eines Textes oder auf einem rein bildnerischen Experimentierauftrag beruhen.

Das erhebliche Potenzial des Kunstunterrichts wird genutzt, um die sprachliche Ausdrucksfähigkeit der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Sprachliche Impulse wie Erzählungen, Gedichte, Audioaufnahmen usw. fördern die Imagination und werden zu Anlässen für Gestaltungen. Recherchen für kleine Vorträge über Künstlerinnen und Künstler oder Illustrationen zu Texten z. B. verbinden sinnentnehmendes Lesen mit Kontexten und Lebensweltbezügen. Einträge in ein Kunstheft, Schreiben zu Bildern oder Botschaften an Mitschülerinnen und Mitschüler, in denen Stellung zu deren Arbeiten genommen wird, stellen Schreibanlässe dar. In „Lernenden-Kunstkonferenzen“ beraten sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig, wobei sie gleichzeitig den Umgang mit Differenzen und Ambiguitäten erproben. Dabei wird darauf geachtet, dass künstlerische Arbeiten nicht restlos in Sprache überführt werden können, sondern gerade in ihrer medialen, materiellen Eigenlogik ernst genommen werden.

Diversität und Heterogenität als Grundsatz

Um individuelle Potenziale von Mädchen und Jungen im Kunstunterricht zu nutzen und zu fördern, sollen sie in ihren unterschiedlichen, vielfältigen Bedürfnissen, Interessen und Kompetenzen wahrgenommen werden. Einengende Zuschreibungen aufgrund des Geschlechts, der Sexualität, der Ethnie, der Kultur, der Religion, sozioökonomischer Voraussetzungen, der Sprache, körperlicher oder geistiger Fähigkeiten hemmen kreative Prozesse und Lernentwicklungen. Diesem Grundsatz wird im Kunstunterricht Rechnung getragen, da Lernende subjektiv relevante Themen in offenen Aufgabenstellungen bearbeiten können. Potenziale der Kunst, die Förderung von kreativem und alternativem Denken und die Erfahrung von Widersprüchen und Brüchen sind besonders geeignet, Schülerinnen und Schüler bei der Identitätsfindung zu unterstützen.

Außerschulische Lernorte

Ästhetisches Lernen findet auch an außerschulischen Lernorten wie Schulumgebung, Stadtteil, Museum, Ausstellungshaus, Kino oder bei Exkursionen in die Natur statt.

Üblicherweise werden Schülerinnen- und Schülerarbeiten präsentiert und kuratiert. Dies ist grundsätzlich denkbar als Ausstellung im Klassenraum, in regelmäßigen Hängungen im Schulgebäude, im Rahmen schulischer Veranstaltungen oder im Stadtteil (z. B. in Bücherhallen, anderen öffentlich zugänglichen Einrichtungen und Geschäften) sowie auch auf digitalen Plattformen. Nach Möglichkeit lässt die Lehrkraft die Eltern über Ausstellungen und Vorführungen an der bildnerischen Arbeit der Schülerinnen und Schüler teilhaben und fördert damit das Verständnis der Eltern für die Ausdrucksformen ihrer Kinder. Bei der Konzeption und dem Aufbau von Präsentationen werden die Schülerinnen und Schüler mit einbezogen und Formen wirksamer Mitteilung geübt. Besuche von Ausstellungen liefern hierzu Anregungen.

1.2 Beitrag des Faches Bildende Kunst zu den Leitperspektiven

Wertebildung/Werteorientierung (W)

Das Fach Kunst leistet einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler. Es vermittelt Werte im Sinne eines ausgewogenen Verhältnisses von Individualitäts- und Gesellschaftsorientierung, indem es im Feld der Anschauung und Betrachtung ästhetische Erfahrungen der Alltagskultur, der Kunst und Architektur auslöst. Das Fach regt dazu an, eigene subjektive Erfahrungen zu übersetzen, sinnhaft zu teilen und als objektiv Allgemeines zu reflektieren.

Die Betrachtung kultureller Artefakte im Kunstunterricht geht von individueller Wahrnehmung aus, sieht die ästhetische Erfahrung jedoch in einem gemeinschaftlichen, gleichberechtigten Zusammenhang. Die soziale Funktion von Kunst, Architektur und Kultur ist es, gesellschaftliche Zusammenhänge herzustellen und für Inklusion und Emanzipation einzustehen. Künstlerische und gestalterische Freiheit wird innerhalb eines gesicherten gesellschaftlichen Raums betrachtet, in dem sie sich entfalten kann.

Das Unterrichtsfach Kunst ermöglicht eine handlungsorientierte, selbstgesteuerte und kreative Auseinandersetzung mit bestehenden individuell-wachsenden Werten und initiiert eine wertschätzende Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Sichtweisen. Diversität und interkulturelle Vielfalt wird erfahrbar. Schülerinnen und Schüler entdecken, vertiefen, selektieren und benutzen kulturelle, soziale und individuelle Standpunkte. In forschender und gestaltender Auseinandersetzung mit Kunst entwickeln sie eigene Vorstellungen von Wertigkeiten. Schülerinnen und Schüler geben ihren Positionen Form, Farbe und Sprache und verschaffen sich Aufmerksamkeit und Gehör. Im Austausch mit Mitschülerinnen und Mitschülern, Lehrenden und Eltern reflektieren sie ästhetische Aktionen und Gestaltungen und überprüfen die Wirkweisen künstlerischen Agierens innerhalb der (Schul-)Gesellschaft und entwickeln Kritikfähigkeit. Lernende partizipieren und positionieren sich, kooperieren und diskutieren, wodurch die Selbst- und Fremdwahrnehmung geprägt, gefordert und gefördert wird. Für kooperative Lernsettings sind verbindliche (im Idealfall gemeinsam erarbeitete) Werte das Fundament produktiver Teilnahme und -habe. Rechte am eigenen Bild, an Autorschaft und an eigenen Ideen stehen in einem Verhältnis zu den Grundrechten, ebenso wie das Recht, sich innerhalb einer symbolischen Tätigkeit selbst zu positionieren. Unterschiedliche Wahrnehmungen, Sichtweisen und Standpunkte können erfahren und reflektiert werden, wodurch Perspektivwechsel und Ambiguitätstoleranz gefördert wird.

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Gestaltungsprozesse werden zukünftig unter der besonderen Herausforderung stehen, ob und wie sie einen Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung leisten. Dabei spielt der bewusste Einsatz von Material, Raum und Zeit sowie Fragen der Teilhabe eine Bedeutung. Das Fach Kunst kann seinen Beitrag zur nachhaltigen gesellschaftlichen Entwicklung schärfen, wenn es herausstellt, wie unser Verhältnis zur Kunst, Architektur und Kultur zur Sicherung der Existenz beiträgt und Konzeptionen nachhaltigen Designs, Ressourcen schonender und lebenswerter Architektur, gemeinschaftlicher und geselliger Kunst- und Kulturerfahrungen verfolgt. Dabei wird auch das Verhältnis zur Autonomie der Kunst und freier, künstlerischer Gestaltungsprozesse produktiv, wenn sich das Fach nicht nur einer Notwendigkeit verpflichtet oder unüberlegtem Konsum gegenüber kritisch verhält, sondern darüber hinaus Fragen zu Nutzlosigkeit und Verschwendung stellt und diesen Widerspruch kultiviert. Das anthropologisch konstante Bedürfnis nach Ritualen, Kult oder Feiern als Ausdruck gemeinschaftlichen Erlebens steht dabei ebenso im Raum wie individuelle Bedürfnisse, sich ästhetisch frei zu äußern, z.B. seinen Körper modisch zu gestalten, seine Umwelt individuell zu formen und Gleichgesinnte zu finden.

Ästhetische Forschung und künstlerische Gestaltung sind produktive Verfahren, die einen individuellen Umgang mit Themen und Materialien ermöglichen. Daher stellt sich im Kunstunterricht die Frage nach einer nachhaltigen Gestaltung, sowohl inhaltlich (z.B. Umwelt- und Klimaschutz) als auch in der Produktion (z.B. Upcycling). Im Auffinden und Wiederverwerten von Fundstücken aus der Alltagswelt entwickeln Schülerinnen und Schüler gegenüber der Umwelt eine Haltung, die über den Kunstunterricht hinauswirkt. In der Präsentation nachhaltiger Schülerinnen- und Schülerarbeiten öffnet sich der (Schul-)Gemeinschaft ein für unsere Gesellschaft bedeutender Gedanke des bewussten Einsatzes wertvoller (wenn auch nicht immer kostbarer) Materialien.

Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt (D)

Schulisches Lehren und Lernen ist geprägt von einem kulturellen und gesellschaftlichen Wandel, der nicht allein auf den Fortschritten technischer Entwicklungen beruht. Digitalisierung und Mediatisierung lösen analoge Verfahren ab, werfen Fragen auf und ermöglichen neue Perspektiven in Arbeits- und Lebenswelten. Kinder, Jugendliche und Erwachsene befinden sich in einem laufenden Aneignungsprozess, der gesellschaftliche, wirtschaftliche und wissenschaftliche Bereiche neu ordnet. Es entstehen neue, digitale Handlungsrouninen, die bereits in der Grundschule für Schülerinnen und Schüler Bedeutung haben und eine selbstbestimmte Teilhabe am Unterricht erst ermöglichen.

Im Kunstunterricht gewinnen mediale Lerngegenstände und Visualisierungen an Bedeutung. Sie ermöglichen handlungs- und produktorientierten Unterricht, der ein ausgewogenes Verhältnis zwischen tradierten analogen Ansätzen und digitalen Anwendungen anstrebt. Der Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge fordert und fördert grundlegende Kompetenzen und individuelle Ausdrucksformen. Zukunftsorientiert beschäftigen sich Schülerinnen und Schüler zunehmend selbsttätig und -verständlich mit medialen Kommunikationsformen, die das soziale Miteinander auch außerhalb der Schule und innerhalb der Gesellschaft prägen. Es entwickelt sich eine Kultur der Digitalität, die ein unabdingbarer Bestandteil von Lehren und Lernen ist und sich wie ein roter Faden durch die Unterrichts- und Schulentwicklung zieht.

Dabei rücken medienpädagogische Herausforderungen im Schul- und Unterrichtsalltag in den Fokus, für die Lehrende und Lernende im praktischen Umgang im Kunstunterricht Lösungen und Anwendungen finden müssen. Dieser Prozess schließt medienethische und -soziale Fragestellungen ein, die innerhalb einer Lerngruppe offen verhandelt werden und zu gemeinsamen Wertmaßstäben und Überzeugungen führen.

Unterrichtssettings mit einem weitgefächerten Blick auf digitale Lerngegenstände ermöglichen ein neues Rollenverständnis – sowohl auf Seiten der Lernbegleiterinnen und -begleiter als auch unter den Schülerinnen und Schülern. Dabei werden Lernpfade in digitalen Lernumgebungen beschrten, die sowohl individuellen als auch medialen Möglichkeiten gerecht werden und somit Qualitätsmerkmal inklusiver Lehr-Lern-Prozesse sind. In ästhetisch-medialen Unterrichtsszenarien können die Schülerinnen und Schüler grundlegende Kompetenzen entfalten²:

- erfolgreich kommunizieren
- kreative Lösungen finden
- kompetent handeln

² Vgl. *Lehren und Lernen in der digitalen Welt*, Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 09.12.2021.

- kritisch denken sowie
- zusammenarbeiten.

Prozess und Technik werden im Kunstunterricht laufend miteinander abgeglichen, Strategien verfolgt und verworfen und ein reflexiver Austausch unter den Lehrenden und Lernenden angeregt. Dabei kann Digitalität als Werkzeug und Lerngegenstand im Kunstunterricht verstanden und eingesetzt werden und fachlichen und überfachlichen Kompetenzerwerb ermöglichen. Indem Lernsettings im Kunstunterricht digital und medial angepasst sind und bei Schülerinnen und Schülern Motivation und Lernfreude entfachen, ist Erfahrungslernen für alle Schülerinnen und Schüler möglich. Das stellt eine Grundvoraussetzung für Bildungsbiografien in sozialer Chancengleichheit dar und ebnet den Weg in eine *Kultur der Digitalität*.

1.3 Sprachbildung als Querschnittsaufgabe

Für die Umsetzung der Querschnittsaufgabe Sprachbildung im Rahmen des Fachunterrichts sind die im allgemeinen Teil des Bildungsplans niedergelegten Grundsätze relevant. Die Darstellung und Erläuterung fachbezogener sprachlicher Kompetenzen erfolgt in der Kompetenzmatrix Sprachbildung. Innerhalb der Kerncurricula werden die zentralen sprachlichen Kompetenzen durch Verweise einzelnen Themen- bzw. Inhaltsbereichen zugeordnet, um die Planung eines sprachsensiblen Fachunterrichts zu unterstützen.

2 Kompetenzen und Inhalte im Fach Bildende Kunst

2.1 Überfachliche Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen bilden die Grundlage für erfolgreiche Lernentwicklungen und den Erwerb fachlicher Kompetenzen. Sie sind fächerübergreifend relevant und bei der Bewältigung unterschiedlicher Anforderungen und Probleme von zentraler Bedeutung. Die Vermittlung überfachlicher Kompetenzen ist somit die gemeinsame Aufgabe und gemeinsames Ziel aller Unterrichtsfächer sowie des gesamten Schullebens. Die überfachlichen Kompetenzen lassen sich vier Bereichen zuordnen:

- **Personale Kompetenzen** umfassen Einstellungen und Haltungen sich selbst gegenüber. Die Schülerinnen und Schüler sollen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die Wirksamkeit des eigenen Handelns entwickeln. Sie sollen lernen, die eigenen Fähigkeiten realistisch einzuschätzen, ihr Verhalten zu reflektieren und mit Kritik angemessen umzugehen. Ebenso sollen sie lernen, eigene Meinungen zu vertreten und Entscheidungen zu treffen.
- **Motivationale Einstellungen** beschreiben die Fähigkeit und Bereitschaft, sich für Dinge einzusetzen und zu engagieren. Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Initiative zu zeigen und ausdauernd und konzentriert zu arbeiten. Dabei sollen sie Interessen entwickeln und die Erfahrung machen, dass sich Ziele durch Anstrengung erreichen lassen.
- **Lernmethodische Kompetenzen** bilden die Grundlage für einen bewussten Erwerb von Wissen und Kompetenzen und damit für ein zielgerichtetes, selbstgesteuertes Lernen. Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Lernstrategien effektiv einzusetzen und Medien sinnvoll zu nutzen. Sie sollen die Fähigkeit entwickeln, unterschiedliche Arten von Problemen in angemessener Weise zu lösen.
- **Soziale Kompetenzen** sind erforderlich, um mit anderen Menschen angemessen umgehen und zusammenarbeiten zu können. Dazu zählen die Fähigkeiten, erfolgreich zu kooperieren, sich in Konflikten konstruktiv zu verhalten sowie Toleranz, Empathie und Respekt gegenüber anderen zu zeigen.

Die in der nachfolgenden Tabelle genannten überfachlichen Kompetenzen sind jahrgangsübergreifend zu verstehen, d. h., sie werden anders als die fachlichen Kompetenzen in den Rahmenplänen nicht für unterschiedliche Jahrgangsstufen differenziert ausgewiesen. Die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler in den beschriebenen Bereichen wird von den Lehrkräften kontinuierlich begleitet und gefördert. Die überfachlichen Kompetenzen sind bei der Erarbeitung des schulinternen Curriculums zu berücksichtigen.

Struktur überfachlicher Kompetenzen	
Personale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)	Lernmethodische Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)
Selbstwirksamkeit ... hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns.	Lernstrategien ... geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert eigene Arbeitsprozesse.
Selbstbehauptung ... entwickelt eine eigene Meinung, trifft eigene Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen.	Problemlösefähigkeit ... kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.
Selbstreflexion ... schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale.	Medienkompetenz ... kann Informationen sammeln, aufbereiten, bewerten und präsentieren.
Motivationale Einstellungen (Die Schülerin, der Schüler...)	Soziale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)
Engagement ... setzt sich für Dinge ein, die ihr/ihm wichtig sind, zeigt Einsatz und Initiative.	Kooperationsfähigkeit ... arbeitet gut mit anderen zusammen, übernimmt Aufgaben und Verantwortung in Gruppen.
Lernmotivation ... ist motiviert, Neues zu lernen und Dinge zu verstehen, strengt sich an, um sich zu verbessern.	Konstruktiver Umgang mit Konflikten ... verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein.
Ausdauer ... arbeitet ausdauernd und konzentriert, gibt auch bei Schwierigkeiten nicht auf.	Konstruktiver Umgang mit Vielfalt ... zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um.

2.2 Fachliche Kompetenzen

Im Zentrum des Kunstunterrichts stehen das Gestalten ästhetischer Produkte sowie das Wahrnehmen, Beschreiben und Deuten von Kunstwerken und anderen Erscheinungen der gebauten und gestalteten Umwelt. Gestalten, Wahrnehmen, Nachdenken über und Präsentieren von ästhetischen Produkten sind in einem wechselseitigen Prozess eng miteinander verflochten. Produktion, Rezeption und Reflexion sowie Präsentation sind durchgängig in allen Schulformen und Altersstufen die Kompetenzbereiche des Kunstunterrichts. Kompetenzerwerb und Kompetenzzuwachs zeigen sich unter anderem darin, dass zunehmend komplexere Aufgabenstellungen gelöst werden können.

Kompetenzbereich Produktion (Pro)

Schülerinnen und Schüler erhalten im Kunstunterricht der Grundschule Gelegenheit und Anlass, eigene Beobachtungen, Erfahrungen, Erlebnisse und Gefühle auf produktive Art darzustellen und mitzuteilen. Es geht darum, ihre eigenen ästhetischen Interessen zu aktivieren und individuelle „Fragen“ zu finden. Um beim Gestalten ästhetischer Produkte zu Ergebnissen zu kommen, welche die Schülerinnen und Schüler selbst zufriedenstellen, werden bildnerische Mittel erforscht und zunehmend gezielt eingesetzt. Die Schülerinnen und Schüler beobachten Wirkungen von Gestaltungsmitteln und erproben individuelle und kooperative Ausdrucksmöglichkeiten.

Sowohl in der Entwicklung der Kunst als auch im Kunstunterricht stehen Gestaltungskonzepte und -strategien im Fokus der gestaltenden Auseinandersetzung. Planerisches und ausdauerndes Arbeiten, Forschen und Experimentieren, Assoziieren, spielerisches Vorgehen, Erproben und Verwerfen folgen jeweils eigenen Gesetzmäßigkeiten. Künstlerinnen und Künstler in der Geschichte und insbesondere der Gegenwart arbeiten mit gestalterischen Strategien, deren

exemplarische Erprobung auch bereits in der Grundschule die Gestaltungs- und Deutungsfähigkeiten der Schülerinnen und Schüler erweitern kann. Um Informationen über Kunstschaffende und eine Auswahl von Werken zu bekommen, werden Wege der Bild-Recherche besprochen.

Im Kunstunterricht lernen Schülerinnen und Schüler Werkzeuge und künstlerische Materialien unterschiedlichster Art in ihren spezifischen Eigenschaften kennen und gebrauchen. Damit erweitern sie ihre handwerklichen, sensomotorischen und auch ihre kommunikativen Fähigkeiten. Ein reflektierter Umgang mit Werkzeug, Material und Medien eröffnet die Möglichkeit, „mit der Hand“ zu denken, neue u.a. visuelle Sichtweisen und visuelle Argumentationen zu erzeugen. Die Schülerinnen und Schüler gestalten selbst mit digitalen Medien und lernen, diese für eigene Vorhaben zu nutzen und einzusetzen. Zugleich werden sie aufmerksam dafür, wie innerhalb der Digitalität Kunstwerke und Bilder verwendet werden.

Insofern bietet der Kunstunterricht auch die Chance, durch praktische Erfahrung und durch Reflexion Bilder u.a. als Repräsentationen einer Wirklichkeit, als Spiel mit Wünschen usw. zu durchschauen, verständlich zu machen und einen bewussteren Umgang mit Abbild und der Kultur der Digitalität zu fördern. Darüber hinaus werfen die eigenen Produktionserfahrungen die Frage auf, was in welchen gesellschaftlichen Kontexten wie dargestellt und gezeigt werden kann. Dadurch wird die Bedeutung von Urheberrechten (der eigenen Bildfindung, Technik oder Strategie) und von Persönlichkeitsrechten (u.a. beim Fotografieren anderer Personen) in Ansätzen thematisiert. Auch die Postproduktion spielt hier hinein.

Kompetenzbereich Rezeption und Reflexion (Re)

Kunstunterricht unterstützt Schülerinnen und Schüler dabei, ihre Wahrnehmungen, Vorstellungen und Empfindungen zu schärfen, zu klären und zu differenzieren sowie Artikulationsweisen zu erweitern. Er steigert – unter anderem mit einer Verlangsamung, Verdichtung, Wiederholung und Vertiefung des Sehens – die sinnliche Wahrnehmungs- und Empfindungsfähigkeit und fördert Bewusstwerdungsprozesse des scheinbar Selbstverständlichen. Rezeption und Reflexion beziehen sich auf Prozesse, auf eigene und fremde Ergebnisse, auf Arbeitsbereiche, auf die Kultur der Digitalität, auf Strategien sowie auf Kunstwerke, Objekte der Alltagskultur europäischer und außereuropäischer Herkunft und auf die gebaute Umwelt. Die Reflexion kann auch als eine übergeordnete, metakognitive Ebene verstanden werden, die sich sowohl auf Produktion als auch die Bildbetrachtung bezieht.

Mit der Wahrnehmung und Reflexion der eigenen Arbeiten und Arbeitsweisen werden die vielfältigen, nicht immer eindeutigen Beziehungen zwischen Denken und Handeln, zwischen Prozessen und Ergebnissen in den Blick genommen. Die Schülerinnen und Schüler werden ermutigt, eigenständige originelle Problemlösungen und Antwortmöglichkeiten zu finden. Es entsteht Spielraum für Assoziationen, Fantasie und Spontaneität, für flexibles, experimentelles, aber auch ausdauerndes Vorgehen. Probehandeln und utopische Ansätze jenseits von vorgefertigten Lösungen und Normen werden ermöglicht. Damit wird innovatives Denken gefördert. Die Ausbildung fantasiereicher Verhaltensformen und die Erschließung neuer Möglichkeiten in einem exemplarischen Übungsfeld helfen, mit dem „anderen“, dem „Fremden“, mit Differenzenerfahrungen, die bei der Konfrontation mit zeitgenössischen Kunstwerken ebenso wie bei vergleichbaren Erfahrungen im Alltag entstehen können, zurechtzukommen.

Im Kunstunterricht werden Objekte der Kunst, der gebauten Umwelt und der Alltagskultur sowie Phänomene medialer Verständigungssysteme berücksichtigt. Es werden europäische und außereuropäische Beispiele aus der Kunstgeschichte, historische und aktuelle Kunstproduktionen, Äußerungen zur Kunst und Alltagskultur einbezogen. Eigene ästhetische Vorlieben wer-

den in den Blick genommen, wie z. B. Vorlieben bei Zimmergestaltung, Kleidung oder Medienkonsum. Schülerinnen und Schüler lernen in diesem Zusammenhang soziale Normen zu erkennen, die sich in ästhetischen Normen niederschlagen. Sie entwickeln erste Maßstäbe und denken über Wertvorstellungen nach.

Schülerinnen und Schüler gewinnen darüber hinaus einen ersten Einblick in Sachverhalte und Fragestellungen aus Geschichte und Gegenwart und erhalten eine Vorstellung davon, wie Künstlerinnen und Künstler darauf reagieren. Dies trägt zu ihrer kulturellen Orientierung bei. Die Altersgruppe der 6- bis 10-Jährigen begegnet zeitgenössischen künstlerischen Ausdrucksformen meist mit Neugier und Offenheit. Diese Zeit sollte deshalb intensiv genutzt werden, um vielfältige Erfahrungen in diesem Bereich zu machen, idealerweise durch Museums- oder Atelierbesuche.

Um überhaupt Kunst rezipieren zu können, bedarf es neben Bibliotheken auch einer digitalen Quellen- und Recherchemöglichkeit. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler erste Bildsuchweisen und Bilddatenbanken kennen. Sie erhalten die Möglichkeit, digitale Daten zu speichern und auf geschützten Plattformen zu teilen, sodass eine sichere Kommunikation über Kunst und eine Kooperation auch jenseits des Klassenraums daraus entstehen kann.

Kompetenzbereich Präsentation (Prä)

Von Anfang an werden Schülerinnen und Schüler im Kunstunterricht ermutigt, eigene Arbeiten oder Gruppenergebnisse zu präsentieren und eigene Ausstellungen zu gestalten. Sie lernen nach und nach, dass die Form der Präsentation auf den Gegenstand, das Umfeld und den Adressaten bezogen sein muss und dass die Präsentation bei der Gestaltung einer komplexen Aufgabe berücksichtigt werden muss. Auch der Ort der Präsentation (Schule, Museum, Galerie, Stadtraum) und der Grad der Öffentlichkeit schärft ein Bewusstsein für die Auswahl, Anordnung und Ausstellung der eigenen Arbeiten. Eine Auswahl aus den Arbeiten zu treffen, eine Zusammenschau zu begründen und zu montieren sowie eine Verständigung mit einem Publikum zu initiieren, sind Aspekte der Kuratierung, die schon in der Grundschule angebahnt und thematisiert werden. Insbesondere bei digitalen Ausstellungsformaten ist auf Urheberrechte und Bildrechte zu achten. Zu immer angemesseneren Formen der visuellen und sprachlichen Darstellung zu finden und sich in einen Dialog mit Zuhörenden zu begeben, fördert in hohem Maße eine Sensibilisierung für die mediale Passung der Präsentation sowie auch die Sprachkompetenz.

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung in Jahrgangsstufe 1 und 2

In der Klassenstufe 1-2 werden vielfältige und zahlreiche Anlässe für ästhetische Erfahrungen geschaffen, die kognitive und affektive Prozesse einschließen. Produktion, Rezeption und Reflexion sind eng miteinander verschränkt. Die Schülerinnen und Schüler sind in den Prozess der Begegnung und Erfahrung mit den Sinnen, dem Verstand und dem Gefühl maßgeblich involviert. Sie begegnen Kunst, Architektur und Alltagskultur unvoreingenommen sowie neugierig. Sie gestalten spontan und intuitiv und können zunehmend eigene Absichten erläutern. Neben intuitiven Herangehensweisen lernen die Schülerinnen und Schüler andere mediale wie auch ästhetische Artikulationsweisen sowie künstlerische Praktiken kennen und für den eigenen Ausdruck zu nutzen. Sie lernen diese zu differenzieren, mit ihnen zu experimentieren und daraus eigene Fragen sowie Projekte zu entwickeln.

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung in Jahrgangsstufe 3 und 4

Die Schülerinnen und Schüler der Klassen 3 und 4 erwerben vor allem auf forschende und experimentierende Weise allmählich erweitertes Wissen über Materialien, Techniken und Arbeitsverfahren sowie handwerkliche und gestalterische Fähigkeiten. Grundlage dafür sind wiederum vielfältige und zahlreiche Anlässe für ästhetische Erfahrungen, die kognitive und affektive Prozesse einschließen, wie auch vielfältige Angebote, zu denen Schülerinnen und Schüler auf verschiedene Weise zu ästhetischen Fragestellungen experimentieren und reflektieren. Zunehmend gewinnt neben dem intuitiven auch das absichtsvolle Arbeiten und ansatzweise auch das Wiederholen von Gelungenem an Bedeutung. Die Schülerinnen und Schüler lernen einige erste tradierte Regeln kennen, reflektieren über ästhetische Prozesse und Produkte und untersuchen Kunstwerke auch unter dem Aspekt des Herstellens. Sie nutzen vielfältige Verfahren und entwickeln eigene Ordnungen des Kuratierens eigener Ausstellungen.

2.2.1 Beobachtungskriterien und Regelanforderungen

Im Folgenden werden Beobachtungskriterien am Ende von Jahrgang 2 und Regelanforderungen am Ende von Jahrgang 4 ausgewiesen. Die Beobachtungskriterien am Ende von Jahrgang 2 dienen der Beobachtung und Einschätzung der Lernentwicklung und des aktuellen Lernstandes. Sie benennen die wichtigsten Kompetenzen, anhand derer die Lehrkräfte frühzeitig erkennen können, ob und inwieweit sich ein Kind auf einem Erfolg versprechenden Lernweg befindet.

Die Regelanforderungen Ende Jahrgangsstufe 4 beschreiben, was Schülerinnen und Schüler am Ende der Jahrgangsstufe 4 können sollen. Sie benennen Kompetenzen auf einem mittleren Anforderungsniveau. Es wird also auch immer Schülerinnen und Schüler geben, die die Regelanforderungen noch nicht am Ende der Jahrgangsstufe 4, sondern erst zu einem späteren Zeitpunkt erfüllen, und andere, deren Kompetenzen oberhalb der Regelanforderungen liegen. Der Unterricht ist deshalb so zu gestalten, dass alle Schülerinnen und Schüler gemäß ihrem Lernstand angemessen gefördert und gefordert werden.

Kompetenzbereich Produktion			
Abkürzung: Pro	Beobachtungskriterien am Ende der Jahrgangsstufe 2	Regelanforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 4	
	Die Schülerinnen und Schüler ...		
	<ul style="list-style-type: none"> a. differenzieren zwischen verschiedenen elementaren Techniken (z. B. Malen, Formen, Zeichnen, Drucken) und setzen sie für ihre Vorhaben ein. b. verwenden erste einfache Gestaltungsprinzipien, wie z. B. Reihung, Streuung, Häufung und erste einfache Kompositionsprinzipien, wie z. B. Vorder- und Hintergrund, Formatlage, zur Darstellung ihrer Vorhaben. c. verfügen über Kenntnisse zu Eigenarten und Möglichkeiten verschiedener Materialien, Werkzeuge und Medien. d. verbildlichen Menschen, Tiere und Gegenstände auf vielfältige Weise und vergleichen Darstellungsweisen. e. experimentieren mit Farben, mischen Farben und setzen diese spielerisch ein. f. verfügen über die Kenntnis verschiedener typischer Eigenschaften (z.B. Härtung, Elastizität, Oberflächenbeschaffenheit) einer plastischen Masse, wie Ton, Knete, oder Pappmaché und nutzen sie intuitiv für ein gestalterisches Vorhaben. g. stellen digitale Bilder (z.B. Foto, Film, Zeichnung, Collage) her, bearbeiten und nutzen diese für eigene Gestaltungsvorhaben. h. sammeln, erforschen und verarbeiten Naturmaterialien, materielle und digitale Fundstücke und Gegenstände des Alltags für künstlerische Arbeitsvorhaben und stellen neue Zusammenhänge her. i. erproben Werkzeuge, Material und Medien experimentell, intuitiv und zweckfrei. j. entwickeln spielerisch-assoziativ Ideen für den eigenen gestalterischen Prozess. k. entwickeln Strategien für eigene und gemeinsame künstlerische Arbeitsvorhaben aus elementaren Erfahrungen mit den Sinnen, dem Körper, mit Orten, mit Ereignissen oder Vorfällen. l. sammeln digitale und analoge Bilder und verwenden sie für eigene Vorhaben. 	<ul style="list-style-type: none"> a. setzen Techniken, Gestaltungs- und Kompositionsprinzipien gezielter und bewusster ein, um differenzierter abzubilden. b. experimentieren mit unbekanntem Werkzeugen Materialien und Medien und erforschen ihre Möglichkeiten und Grenzen. c. verbildlichen Menschen, Tiere und Dinge des Alltags zunehmend differenzierter und erweitern ihr Repertoire an Darstellungsweisen. d. erforschen Möglichkeiten und Eigenarten von Farben, mischen Farben zunehmend absichtsvoll und kombinieren diese. e. verfügen über die Kenntnis verschiedener plastischer Materialien, schätzen ihre Eigenschaften ansatzweise ein und verarbeiten sie für ihre Vorhaben. f. sammeln und erforschen Naturmaterialien und Fundstücke für künstlerische Arbeitsvorhaben. g. recherchieren Bilder (analog und digital) und nutzen sie gezielt für narrative oder serielle Gestaltungsvorhaben. h. analysieren Beispiele künstlerischer Produktion und verwenden sie als Impuls für eigene Arbeiten. i. entwickeln aus Naturmaterialien und analogen wie digitalen Fundstücken eigene künstlerische Arbeitsvorhaben. j. benennen Eigenarten und Möglichkeiten verschiedener Materialien, Werkzeuge und Medien und setzen sie entsprechend ein. k. entwickeln erste Ansätze von Systematik beim Einsatz von bekannten Werkzeugen und Materialien. l. arbeiten gemäß den Vorgaben mit unterschiedlichen Formaten und Materialien und erstellen eigene Produkte (digital und/oder analog). m. nutzen künstlerische Strategien für die gestalterische Verarbeitung von Materialien und beachten Urheber- und Persönlichkeitsrechte bei der Postproduktion von Bildern. 	

Kompetenzbereich Präsentation		
Abkürzung: Prä	Beobachtungskriterien am Ende der Jahrgangsstufe 2	Regelanforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 4
	Die Schülerinnen und Schüler ...	
	<ul style="list-style-type: none"> a. präsentieren eigene Ergebnisse allein oder in einer Gruppe. b. nutzen erste Fachbegriffe. c. wählen Arbeiten begründet aus, ordnen sie (an) und stellen sie aus. d. gehen mit den Ergebnissen anderer Schülerinnen und Schüler respektvoll um. berücksichtigen das Recht am eigenen Bild. 	<ul style="list-style-type: none"> a. stellen ihre Arbeiten der Lerngruppe vor und beschreiben den eigenen Arbeitsprozess. b. wählen zum Ausstellen der eigenen Produkte unter analogen (z.B. Vitrinen, Rahmen) und/oder digitalen Präsentationsformen aus. c. nutzen zur Präsentation der eigenen Produkte verschiedene Orte wie Klassenraum, Schulflur, Aula, schulische Außenräume. d. wählen eigene und fremde Arbeiten aus, ordnen (an), stellen aus und reflektieren die Wirkung der Anordnung. e. erkunden mit welchen Medien und Formen Künstlerarbeiten reproduziert und präsentiert werden (Postkarten, Poster, Fotos, Bücher, Computermonitor, Beamer, Website, Bildzitat). erkennen, erleben und reflektieren die Wirkung eigener Werke in einer Öffentlichkeit, unterscheiden und berücksichtigen Urheberrechte, Persönlichkeitsrechte und Recht am eigenen

Kompetenzbereich Rezeption / Reflexion		
Abkürzung: Re	Beobachtungskriterien am Ende der Jahrgangsstufe 2	Regelanforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 4
	Die Schülerinnen und Schüler ...	
	<ul style="list-style-type: none"> a. beschäftigen sich sinnlich, intuitiv wie auch in Ansätzen reflexiv mit eigenen Arbeiten und Artefakten der freien Kunst, Architektur und der Alltagskultur. b. genießen sinnliche Erfahrungen und den subjektbezogenen, gestalterischen Prozess. c. schauen aufmerksam eigene und fremde gestaltete Arbeiten an, beobachten unter bestimmten Kategorien genau und formulieren ihre Erkenntnisse mit einfachen Wörtern. d. erkennen unterschiedliche oder ähnliche Bildlösungen, zeigen und benennen diese in Ansätzen. e. betrachten digitale und/oder analoge Arbeiten, äußern sich dazu und führen in der Gruppe Gespräche über Arbeiten und Werke. f. beschaffen sich über analoge und digitale Quellen und/oder Bibliotheken Informationen über Kunst- und Kulturschaffende sowie einzelne Artefakte. g. nehmen natürliche und von Menschen geschaffene Räume wahr und benennen Unterschiede. 	<ul style="list-style-type: none"> a. genießen zunehmend bewusst und beobachten den eigenen gestalterischen Prozess. b. erleben zunehmend bewusst eigene sinnliche Erfahrungen und artikulieren individuelle Eindrücke. c. nehmen konstruktive Kritik von Lehrenden und Lernenden als hilfreich an. d. betrachten eigene und fremde Arbeiten aufmerksam, gründlich und verlangsamt. e. äußern sich zu eigenen und fremden Arbeiten und führen in der Gruppe Gespräche. f. benennen konkrete Unterschiede oder Ähnlichkeiten, Gestaltungsprinzipien und Kompositionsprinzipien in betrachteten Artefakten aus der freien Kunst, Architektur und Alltagskultur und tauschen sich darüber aus. g. tauschen sich über Form, Funktion und Wirkweise natürlicher und durch Menschen erzeugter Produkte und Werke aus. h. üben zunehmend an Kriterien orientierte konstruktive Kritik an fremden Bildlösungen. i. recherchieren über analoge und digitale Quellen und/oder Bibliotheken Informationen über Kunst- und Kulturschaffende sowie einzelne Artefakte und reflektieren diese. j. erkunden gezielt Merkmale und Beschaffenheit natürlicher und von Menschen gestalteter Räume (z.B. Forschungsauftrag) und nutzen ihre Beobachtungen für eigene kreative Vorhaben. k. verwenden Beobachtungen im Aufbau von Ausstellungen (in Ausstellungsräumen, Museen, Galerien, in Social-Media-Kanälen und Online-Ausstellungen) als Repertoire für eigene kuratorische Entscheidungen.

2.3 Inhalte

Inhalte im Fach Bildende Kunst in der Grundschule haben ihren Mittelpunkt in der handelnden, selbsttätigen und erfahrungsbezogenen ästhetischen Auseinandersetzung mit den drei großen Themenbereichen:

- Bezugsfelder: Kunst, Architektur und Alltagskultur
- Arbeitsbereiche der Kunst wie Malerei, Zeichnung, dreidimensionales Gestalten etc.
- Strategien, die vor allem in der zeitgenössischen Kunst angewendet werden, wie z.B. Sammeln, Ordnen, Arrangieren, Assoziieren, Montieren, Transformieren, Collagieren

Sie lassen auf vielfältige Weise miteinander kombiniert und akzentuiert immer wieder neue gestalterische Problemstellungen und ästhetische Erfahrungen entstehen. Arbeitsbereiche, Bezugsfelder und Strategien müssen insofern in Unterrichtseinheiten grundsätzlich vernetzt gedacht werden und greifen in Planungsprozessen immer ineinander.³ Die Lehrkraft gewichtet die Themenbereiche unter Berücksichtigung der Interessen der Schülerinnen und Schüler, fächerübergreifender Bezüge sowie des aktuellen Ausstellungs- und Kulturgehens.

Die vernetzte Planung ermöglicht so den Erwerb von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten in den fachspezifischen Kompetenzbereichen „Produktion“, „Präsentation“ und „Rezeption und Reflexion“ und eine differenzierte Berücksichtigung individueller Lernausgangslagen sowie subjektiv bedeutsamer Themen.

Im Folgenden werden die drei großen Themenbereiche und deren Untergliederung erläutert:

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

Arbeitsbereiche der Kunst umfassen die künstlerischen Verfahren und Techniken historischer und aktueller Gestaltung, deren Werkzeuge, Mittel, sowie deren spezifische Darstellungs- und Wirkungsweisen. Die Schülerinnen und Schüler sammeln ästhetische Erfahrungen in handelnder und reflexiver Auseinandersetzung und erlernen elementare Verfahren und Gestaltungsweisen für eigene Werke zu nutzen. Sie erwerben und erweitern Grundwissen und praktische Fähigkeiten. Dabei beschäftigen sie sich mit Werken und Arbeitsweisen in den drei unterschiedlichen Gestaltungsdimensionen Fläche, Raum und Zeit.

Themenbereich 2: Bezugsfelder

Freie Kunst

Die freie Kunst umfasst zum Beispiel Malerei, künstlerische Zeichnung, Grafik und Plastik, Objektkunst, Installation, Performance, künstlerischen Film, Games, Comics, Video- oder die Netzkunst. In der Auseinandersetzung mit der freien Kunst lernen Schülerinnen und Schüler Arbeitsweisen bildender Künstlerinnen und Künstler aus Vergangenheit und besonders der Gegenwart kennen. Diese stellen Anregungen für die eigene Arbeit dar, dürfen aber nicht zu direkten Übernahmen von Vorgehensweisen und formalen Lösungen führen. In der praktischen Arbeit finden Schülerinnen und Schüler eigenständig entwickelte, subjektive gestalterische Lösungen. Die Prozesse und Ergebnisse werden unter dem Aspekt ihrer subjektiven Unterschiedlichkeit thematisiert.

³ Beispiel für die Kombination aus dem Bezugsfeld „Alltagskultur“, Arbeitsbereich „Farbe und Malerei“ und Strategien „sammeln, ordnen, arrangieren“: Farbe im Lebensraum erkunden und entsprechend mischen, gesammeltes und gemischtes Farbmateriale komponieren.

Architektur

Im Bezugsfeld Architektur befassen sich Schülerinnen und Schüler mit Gestaltungen in der gebauten Umwelt, z. B. mit privaten und öffentlichen, profanen und sakralen Bauten, Städtebau, Garten- und Landschaftsarchitektur, Film- und Bühnenarchitektur. Im praktischen Bereich geht es um die Darstellung von Architektur, aber auch um die Entwicklung von Entwürfen zum Beispiel zu Fassaden, Baukörpern, Platzgestaltungen. Die Schülerinnen und Schüler lernen Architektur in der Stadt unter ausgewählten Aspekten kennen.

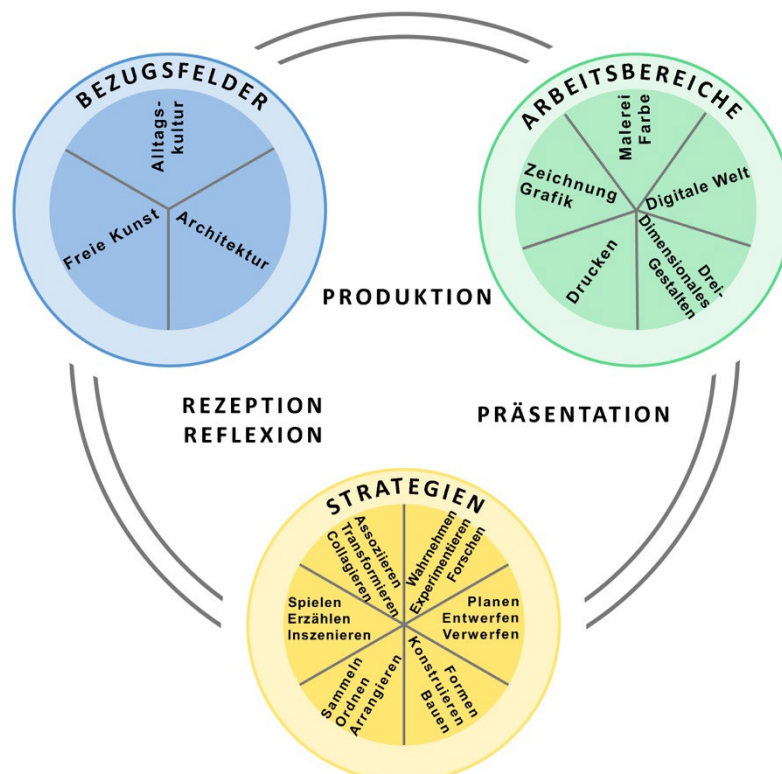
Alltagskultur

Das Bezugsfeld Alltagskultur umfasst zum Beispiel visuelle Kommunikation mit Grafikdesign, Werbung, Mode und Körpergestaltung, Industriedesign, Werbefilm, visuelle Aufbereitung von Musik, Gestaltung von Spielen und Ästhetik des Feierns und Genießens. Schülerinnen und Schüler erkunden die Umwelt in ihrer Gestaltung und entwickeln eigene Gestaltungsformen.

Themenbereich 3: Strategien

Unter Strategien versteht man unterschiedliche prozessorientierte, gestalterische Praktiken, die seit Beginn des 20. Jahrhunderts zunehmend selbst zum Inhalt und Gegenstand künstlerischer Auseinandersetzung geworden sind. Sie sind gekennzeichnet von intentionalem und situationsbezogenem Handeln und Gestalten in komplexen Zusammenhängen. Häufig nutzen sie schon aus dem Alltag bekannte Handlungsmuster oder auch tradierte Verfahren und Techniken. Die Grenzen zwischen verschiedenen künstlerischen Strategien können fließend verlaufen. Im Kennenlernen und Anwenden von künstlerischen Strategien entstehen ästhetische Erfahrungsräume. Die Schüler und Schülerinnen entwickeln Perspektiven für die eigenen Vorhaben und gehen neue Wege der Auseinandersetzung.

Die folgende Grafik bildet den Bildungsplan Bildende Kunst für die Grundschule mit den Bezugsfeldern, den Arbeitsbereichen und den Strategien in einer Übersicht ab und macht zugleich die Vernetzung aller drei Bereiche visuell deutlich.



Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

1/2 1.1 Malerei / Farbe

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>BNE</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>-</p> <p>Sprachbildung</p> <p>3 4 2 5</p> <p>6</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Rel The Mus Deu</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entdecken und erproben den Umgang mit Farben im Lebensraum. Sie sammeln verschiedene Erfahrungen im Farbauftrag, Malverfahren, Mischen, in der Farbwirkung und malerischen Darstellungsweisen.</p> <p>Mittel und Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erprobung unterschiedlicher Farbmittel (Tempera, Fingerfarben, Naturfarben) • Umgang mit Malwerkzeugen (Pinsel, Farbmittel, Farbträger) <p>Farben im Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sammlung, Erkundung, Benennung von Farben <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décalcomanie (Abklatsch / Klecksographie) • Nass-in-Nass Malen • Deckendes Malen • Farbmischung: experimentell – angeleitet • Farbauftrag: zufällig – absichtsvoll <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darstellung nach der Vorstellung • Erprobung von Farbwirkung: leuchtend – blass, hell-dunkel <p>Beitrag zur Leitperspektive BNE:</p> <p>Im Mischen von Farben greifen Schülerinnen und Schüler auf natürliche Ressourcen zurück. Sie stellen z.B. Pigmente aus Naturmaterialien und Ei-Tempera her.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a e Pro i Prä a d Re a e</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Farbbezeichnung leuchtend blass hell dunkel trüb</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

1/2 1.2 Zeichnung / Grafik

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>1 2 5 6</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Spo Mus Deu</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entdecken und erproben den Umgang mit Zeichenwerkzeugen und -untergründen. Sie finden, erforschen und hinterlassen Spuren. Sie entwickeln eigene Bildschemata aus der Vorstellung oder Beobachtung und ordnen Bildelemente an.</p> <p>Mittel und Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Zeichenmittel (Bleistift, Buntstift, Wachsstifte bzw. Wachsblöcke) • Umgang mit Zeichenwerkzeugen (Radiergummi, Anspitzer, Kratzer) <p>Zeichnung im Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spuren suchen – Spuren hinterlassen • Bewegungsspuren • Muster <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intuitive sinnliche Zeichnung (z.B. nach Sinneseindrücken, nach Gefühlen, nach Musik) • Frottage • Experimentelle Zeichnung (z.B. blind, beidhändig, mit allen Fingern, ungewohnte Zeichenwerkzeuge) • Variation von Zeichenspuren (linear, flächig; Punkt, Linie, Fläche) <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darstellung nach der Vorstellung – nach der Beobachtung • Erprobung der Wirkung von Zeichnung: zweckfrei / spontan – erzählend 	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a- d Pro g+i Prä a- d Re a- e</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>der Umriss die Wiederholung die Fläche</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

1/2 1.3 Drucken

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> Berufsorientierung Umwelterziehung <p>Sprachbildung</p> <p>1 2 5 6</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Rel Deu The</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entdecken und erproben diverse Materialien zum Drucken. Sie erforschen und reproduzieren Druckspuren.</p> <p>Mittel und Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> Unterschiedliche druckgraphische Mittel: Alltagsmaterialien, Fundstücke, Naturmaterialien Umgang mit Werkzeugen für die Druckgraphik (z.B. Farbe, Stempelnissen und/oder Schwämme, Pinsel, Spritzsieb) Herstellung einfacher Druckstöcke <p>Drucken im Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> Suchen und Hinterlassen von Abdrücken (z.B. Tierspuren, Fußspuren) Ertasten und Abbilden von Oberflächenstrukturen <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> Experimentelles Drucken (Pappkanten, Schwamm, Finger, Naturmaterialien) Stempeldruck, Materialdruck, Spritzsiebdruck Erprobung eines seriellen Verfahrens <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> Verwendung von Formen und Formaddition für Bildabsichten Erprobung und Verwendung von Bildanordnungen für eigene Darstellungsabsichten 	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a- e Pro h+i Prä d Re a- e</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>der Stempel die Spur der Abdruck die Kopie das Fundstück die Oberfläche</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

1/2 1.4 Dreidimensionales Gestalten

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> Umwelterziehung <p>Sprachbildung</p> <p>1 3 4 5</p> <p>6</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Mat Mus The</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entdecken und erproben den Umgang mit Materialien und Werkzeugen für dreidimensionales Gestalten. Sie erkunden Grundformen im Raum und nutzen einfache additive Verfahren für eigene Darstellungsabsichten.</p> <p>Mittel und Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> Naturmaterialien, Alltagsgegenstände und/oder Abfallmaterialien, Modelliermasse (z.B. Ton, Plastilin, Knete, Pappmaschee) Umgang mit Werkzeugen des dreidimensionalen Gestaltens (z.B. Klebstoff, Klebeband, Bänder) <p>Dreidimensionales Gestalten im Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> Entdeckung von Grundformen im Lebensraum durch das Erfühlen, Entdecken, Formen <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> Sammlung und Erkundung unterschiedlicher Materialien Formung von Modelliermassen Zusammenfügung von Abfallmaterial und/oder Fundstücken zu Objekten <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> Finden von dreidimensionalen Formen Zusammenfügung von Formen zu eigenen Darstellungsabsichten Mehransichtigkeit durch Positionierung dreidimensionaler Objekte im Raum 	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a- d Pro f+h+i Prä a- d Re a- e+g</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>ordnen bauen formen die Grundformen die Kugel der Kegel der Würfel flach räumlich</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p>[bleibt zunächst leer]</p>

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

1/2 1.5 Digitale Welt

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>W D</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Globales Lernen • Medienerziehung • Sozial- und Rechts-erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>1 2 6 7</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Deu Mus The</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erfahren und erproben die Vielfalt von Medien, Bildanordnungen und Formzusammensetzungen und entdecken deren kreative Möglichkeiten.</p> <p>Mittel und Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erprobung digitaler Werkzeuge: Fotoapparat / Smartphone / Tablet und/oder Kopierer • Sammeln von digitalen Fundstücken (z.B. Fotos, Texte, Filme) und Printmedien (diverse Papiere, Bilder, Plakate) <p>Digitale Welten im Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erkundung des eigenen Lebensraums mittels Fotografie <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder (Plakate, Filmausschnitte, Fotos etc.) sammeln, ordnen und arrangieren • Überarbeitung von Bildern / Kopien / Plakaten durch Experimente oder gezielte Eingriffe • Papiercollage • Fotografieren mit einem Forschungsauftrag <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenstellung von analogen und digitalen Fundstücken zu einem Thema • Erprobung, Auswahl und Präsentation von Bildordnungen nach eigenen Prinzipien (Erzählung, Fantasien etc.) • Sensibilisierung für Selbst- und Fremddarstellung <p>Beitrag zu den Leitperspektiven D, W:</p> <p>Die Schülerinnen und Schülern setzen sich mit den digitalen Bildern ihrer Lebenswelt auseinander und nutzen sie für ihre Vorhaben. Sie kennen das Recht am Bild und beachten eine respektvolle Darstellung von Lebewesen und Situationen.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro c+d+g Pro h+i+l Prä a-e Re c-g</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>das Foto der Vordergrund der Hintergrund die Schärfe die Unschärfe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p>[bleibt zunächst leer]</p>

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

3/4 1.6 Malerei / Farbe

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>9 10 14 E2</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU The Mus Deu</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen verschiedene Verfahren im Umgang mit Farben. Sie mischen Farben absichtsvoll und setzen unterschiedliche Farbaufträge, Malverfahren, Farbwirkung und malerische Darstellungsweisen gezielt ein.</p> <p>Mittel und Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erprobung unterschiedlicher Farbmittel (Tempera, Naturfarben und/oder Erden, Pastellkreiden und/oder Wachskreiden, Linoldruckfarben) • gezielter Umgang mit verschiedenen Malwerkzeugen (Pinsel, Spachtel, Feder, Farbmittel, Farbträger) • Erprobung verschiedener Malgründe (diverse Papiere, Pappen, Fundmaterialien) <p>Farben im Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreibung von Farbnuancen und Farbaufträgen • Einschätzung von Funktion und Wirkung von Farben im Lebensraum <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erprobung von Verfahren: Spritzen, Schleudern, Pusten • Farbmodellierung - Farbmodulation • Farbmischung: experimentell – absichtsvoll • Farbauftrag: zufällig – absichtsvoll, begrenzt – verlaufend, deckend - lasierend <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darstellung nach der Vorstellung und nach der Anschauung • Zusammenwirkung von Farben (Farbkontraste) • Empfindung beim Betrachten von Farbe • Gezielte Nutzung von Farbwirkung für eigene Bildabsichten 	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a- d Pro f+h+l Prä a- d Re a- g</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>das Pigment mischen färben</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

3/4 1.7 Zeichnung / Grafik

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>9 13 14 E2</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Spo Mus Ma</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler setzen zeichnerische Techniken und grafische Gestaltungsmittel für differenziertere Darstellungen ein. Sie entwickeln eigene Bildschemata weiter und nutzen diese gezielt für ihre Vorhaben.</p> <p>Mittel und Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erprobung unterschiedlicher Zeichenmittel (Bleistift, Buntstift, Wachsstifte bzw. Wachsböcke, Kohle, Filzstifte, selbsterstellte Zeichenwerkzeuge, Finger) • Verwendung unterschiedlicher Zeichengründe (Papiere, Pappen, Fundmaterialien) • Grafiktablett, Bildbearbeitungsprogramm <p>Zeichnen im Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skizze und zeichnerische Dokumentation des Lebensraums • Zeichnungen zum Erläutern von Zusammenhängen verwenden (z.B. Wege, Bauanleitung, Beobachtungen) <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intuitive sinnliche Zeichnung • Experimentelle Zeichnung • Umrisslinienzeichnung • Konstruktionszeichnung • Verwendung von Schraffur, Struktur, Muster, Schrift <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assoziative Aus- und Umdeutung von Strukturen • Darstellung nach der Vorstellung und nach der Beobachtung • Zeichnung von Geschichten (Einzelbild, Serie) • Zeichenspurten zweckfrei, spontan, absichtsvoll und/oder zielorientiert einsetzen (Punkt, Linie, Fläche) 	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a- c Pro f- h +j-l Prä a- e Re a- h</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Zeichnung die Skizze die Struktur der Raum das Licht der Schatten</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

3/4 1.8 Drucken

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> Berufsorientierung Umwelterziehung <p>Sprachbildung</p> <p>9 10 E1 E2</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Rel Deu The</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen unterschiedliche Druckstöcke, drucken diese mehrfach ab und nutzen Druckerzeugnisse als Kommunikationsmittel.</p> <p>Mittel und Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> Erprobung unterschiedlicher druckgraphischer Mittel: z. B. Styrene, Softcutplatten, Radiergummi, Linolplatten, Milchtüten, Fundstücke Umgang mit Werkzeugen und Mitteln für die Druckgraphik (Druckwalzen, Schnittwerkzeuge, Nadeln/Spieße, Schwämme, Siebe, Scheren, Linoldruckfarben) Herstellung von Druckstöcken für Flach-, Hoch- und / oder Tiefdruck <p>Drucken im Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> Druck als Kommunikationsmittel in Kunst und Alltag Auswahl von Oberflächenstrukturen <p>Druckabsicht</p> <ul style="list-style-type: none"> Vervielfältigung / Reproduktion Wahren vom Recht am eigenen Bild sowie vom Urheber- und Persönlichkeitsrecht Veröffentlichung / Kommunikation <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> Monotypie Flachdruck Hochdruck und/oder Tiefdruck <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> Zufällige versus planerische Umsetzung Überprüfung der Eignung von Druckmotiven Reduktion von Motiven zu klarer Formgebung Erprobung von Bildanordnungen und Formreduktion für eigene Darstellungsabsichten <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Die Schülerinnen und Schülern setzen sich mit den digitalen Bildern ihrer Lebenswelt auseinander und nutzen sie für ihre Vorhaben. Sie kennen das Recht am Bild und beachten eine respektvolle Darstellung von Lebewesen und Situationen. Die Schülerinnen und Schüler drucken, um Inhalte (bildlich oder schriftlich) zu reproduzieren und bekannt zu machen. Sie erstellen eine Druckvorlage und produzieren Plakate oder Flyer, die in der Schule und im Stadtteil präsentiert werden.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a- d Pro f- l Prä a- f Re a- h</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Druckpresse der Druckstock die Walze die Linie die Fläche vervielfältigen</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

3/4 1.9 Dreidimensionales Gestalten

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umwelterziehung <p>Sprachbildung</p> <p>13 14 E1 E2</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Mat The Deu</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erproben verschiedene (plastische) Materialien und bearbeiten diese sachgerecht ggf. mittels Werkzeuge. Sie realisieren eigene Darstellungsabsichten in unterschiedlichen Formkategorien und körperhaft-räumlichen Verfahrenstechniken.</p> <p>Mittel und Werkzeuge des dreidimensionalen Gestaltens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erprobung von Modelliermassen (z.B. Ton, Plastilin), Draht, Papier, Fund-/Verpackungsmaterialien • Umgang mit Werkzeugen des dreidimensionalen Gestaltens (Tonwerkzeuge, Klebstoffe, Klebeband, Bänder) <p>Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erkundung von Plastik / Skulptur / Objekt z.B. im öffentlichen Raum, an Gebäuden, in Ausstellungsräumen <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assemblagen/Montagen mit Abfallmaterial und/oder Fundstücken • Kaschieren und/oder Abformen • Modellieren <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darstellung von Menschen, Tieren und/oder Dingen mit individuellen Schemata • Verwendung verschiedener Formkategorien z.B. Voll-, Flachplastik, grafische Plastik • Mehransichtigkeit • Komposition z.B. schwer, wuchtig, leicht, zierlich, symmetrisch, asymmetrisch • Proportionen: Beschreibung der Körperformen im Ganzen und der einzelnen Teile zueinander, z.B. voluminös, dünn, dick • Wirkung der plastischen Form z.B. blockhaft, geschlossen, kantig, rund, organisch • Oberflächenbeschaffenheit (haptische Qualitäten): z.B. glatt, rau, uneben, weich, hart • Körper-Raum-Beziehung: Bezug der Formen zum Umraum 	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a-c Pro e-l Prä a-f Re a-j</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>modellieren die Grundformen das Trapez der Zylinder der Quader die Pyramide die Vorderansicht die Seitenansicht die Rückansicht</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p>[bleibt zunächst leer]</p>

Themenbereich 1: Arbeitsbereiche

3/4 1.10 Digitale Welt

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> Berufsorientierung Medienerziehung Sozial- und Rechts-erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>7 9 12 13</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Deu Mus The</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erproben gezielt die kreativen Möglichkeiten von Medien und Bildanordnungen. Sie wählen und nutzen zunehmend reflektiert und begründet digitale Mittel und Werkzeuge für eigene Produkte.</p> <p>Mittel und Werkzeuge der digitalen Welt</p> <ul style="list-style-type: none"> Umgang mit digitalen Werkzeugen: Fotoapparat / Smartphone / Tablet und / oder Kopierer Verwendung von Apps für die Erstellung von Trickfilmen und mindestens eines der folgenden Formate: Filmschnitt, Bildbearbeitung, digitale Zeichnung, Fotostory Verwendung digitaler Produkte: Bilder, Plakate, Fotos Recherche von Bildern in ausgewählten Suchmaschinen, Onlinepräsentationen von Museen und Ausstellungshäusern, von Kunstschaffenden etc. <p>Lebensraum</p> <ul style="list-style-type: none"> Umgang mit Werbung, Gaming, Lern-Apps, Filmen Mediennutzung im Alltag zur Selbstdarstellung und Positionierung <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> Fotografieren und / oder Filmen mit einem selbst formulierten Forscherauftrag Optisches Spielzeug (z.B. Rollkino, Wunderscheibe, Daumenkino) Einfache Animationstechnik (z.B. Pixilation, Legetrick, Sachtrick) Collage aus Printmedien analog und/oder digital <p>Darstellung und Wirkung</p> <ul style="list-style-type: none"> Erprobung von Bildausschnitten und -aussagen Erprobung und Festlegung von Anordnungen (z.B. Bildelemente, Bilder, Texte) für Narrationen / eigene Bildabsichten / Bilderserien Selbstdarstellung durch Nutzung von Medien 	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro b+c Pro g+l Prä a-g Re a-j</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>der Bildausschnitt die Bildfolge</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p>[bleibt zunächst leer]</p>

Themenbereich 2: Bezugsfelder

1/2 2.1 Kunst

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Sexualerziehung • Medienerziehung • Berufsorientierung <p>Sprachbildung</p> <p>A C 1 3</p> <p>4</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Deu The Rel</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich intuitiv mit Kunstwerken, in dem sie Bilder wahrnehmen, erleben und darüber sprechen. Sie stellen Beziehungen von Kunstwerken zu eigenen Erfahrungen her: Sie setzen sich handelnd und selbsttätig mit Themen der Kunst subjektbezogen auseinander.</p> <p>Kunst entdecken und kennenlernen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Betrachtung und Beschreibung von Bildern unter den Aspekten: Darstellung (<i>Was sehe ich...?</i>), Wirkung (<i>Was fühle ich...? / Was nehme ich mit allen Sinnen wahr...?</i>), subjektiver Bezug (<i>Was erkenne ich wieder ...?</i>). • Sammeln von Bildern zu einem Thema • Formulierung von wertfreien Eindrücken • Nachstellen oder Nachspielen von Bildern • Verwendung von Kunstwerken als Impuls für individuelle Darstellungsabsichten und Bildlösungen • Unterscheidung und Benennung grundlegender Darstellungsweisen (z.B. Malerei, Zeichnung, Druck, Skulptur, Fotografie, Film) der Kunst • Vergleich von Bildlösungen miteinander und Aufzeigen von Unterschieden oder Ähnlichkeiten • Vergleich der Strategien von Künstlerinnen und Künstlern mit den eigenen <p>Themen der Kunst und das eigene Erleben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtung von Tieren, Menschen, Pflanzen, Gegenstände und Darstellung derselben auf vielfältige Weise • Darstellung von sich selbst (z.B. Portrait, Körperabdrücke, -haltungen, meine inneren Bilder, Gefühle, meine Sprache) auf vielfältige Weise <p>Außerschulischer Lernort</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entdeckung von Kunst im Lebensraum • Erkundung mindestens einer aktuellen Ausstellung in einem Museum / Ausstellungshaus / Galerie (auch online) <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich fragend und entdeckend mit Kunstwerken verschiedener Kulturen auseinander. Dafür besuchen sie ein Museum, einen anderen Ausstellungsraum und/oder eine Online-präsentation. Sie erproben sinnlich-einfühlsame Rezeptionsverfahren.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a- e Pro f- i Prä a- e Re a- g</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Malerei die Zeichnung der Druck die Skulptur das Porträt</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p>[bleibt zunächst leer]</p>

Themenbereich 2: Bezugsfelder

1/2 2.2 Architektur

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p>BNE</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> Berufsorientierung Globales Lernen Interkulturelle Erziehung Umwelterziehung Verkehrserziehung <p>Sprachbildung</p> <p>A C 3 4</p> <p>6</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Deu The Rel</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit natürlichen und vom Menschen geschaffenen Räumen, nehmen diese wahr und erkunden sie.</p> <p>Architektur entdecken und kennenlernen</p> <ul style="list-style-type: none"> Erkundung von Räumen in der Schule und Gebäude in ihrem Umfeld (z.B. Klassenzimmer, Schule, Rathaus, Kirche, Fußgängerzone, Park) und im digitalen Raum (z.B. interaktive Raumdarstellung, 3D-Modelle) Formulierung der eigenen Eindrücke Benennung und Beschreibung unterschiedlicher Räume und Bauwerke nach Funktion (z.B. Höhlen, Kinderzimmer, Spielplatz, Park, Sporthalle, Wohnhaus, Türme, Kirche) <p>Räume und das eigene Erleben</p> <ul style="list-style-type: none"> Experiment und Spiel mit der Wirkung und den Nutzungsmöglichkeiten von Räumen und Einrichtungen: Veränderung vorhandener Raumelemente (z.B. Mobiliar umstellen, stapeln, anordnen, verhüllen, verfremden) Erfindung und Bau von fantastischen und ggf. funktionalen Räume und Architekturen aus einfachen Materialien (z.B. Traumzimmer, Behausung für ein Tier) Gestaltung (z.B. zeichnen, collagieren, malen, legen, bauen) eines Planes (z.B. Schatzkarte, mein Schulweg, Bauplan) <p>Außerschulischer Lernort</p> <ul style="list-style-type: none"> Entdeckung und Erkundung von Architektur im Lebensraum <p>Beitrag zur Leitperspektive BNE</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erkunden ihren Lebensraum. Sie entdecken Architektur im nahen Umfeld und formulieren Fragen zum Leben in der Stadt.</p>	<p>Kompetenzen</p> <table border="1"> <tr> <td>Pro f</td> <td>Pro h</td> <td>Pro j</td> <td>Pro k</td> </tr> <tr> <td>Pro a-c+e+f</td> <td>Pro h-l</td> <td>Prä a-e</td> <td>Re a-g</td> </tr> </table> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Stadt das Land der Entwurf die Karte der Plan das Bauwerk das Gebäude</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	Pro f	Pro h	Pro j	Pro k	Pro a-c+e+f	Pro h-l	Prä a-e	Re a-g	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
Pro f	Pro h	Pro j	Pro k								
Pro a-c+e+f	Pro h-l	Prä a-e	Re a-g								

Themenbereich 2: Bezugsfelder

1/2 2.3 Alltagskultur

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>W BNE</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Sexualerziehung • Medienerziehung • Umwelterziehung • Verkehrserziehung <p>Sprachbildung</p> <p>C 3 4 6</p> <p>10</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Deu The Rel</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit der gestalteten Umwelt, in dem sie Dingen des Alltags wahrnehmen, ordnen, verändern und in neue Zusammenhänge setzen.</p> <p>Alltagskultur entdecken und kennenlernen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Betrachtung und Beschreibung von Abbildungen und Gegenständen aus ihrem Umfeld unter den Aspekten: Farbe / Form / Material (<i>Was sehe ich...?</i>), praktische Funktion (<i>Wofür benötige ich ...? / Wie funktioniert...?</i>) • Formulierung der eigenen Vorlieben und Bedürfnisse • Verwendung von Alltagsgegenständen als Impuls für individuelle Bilder und Objekte • Vergleich von Dingen des Alltags miteinander und Aufzeigen von Funktionsweisen, Unterschieden oder Ähnlichkeiten <p>Themen des Alltags und das eigene Erleben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtung von Tieren, Menschen, Pflanzen, Gegenständen und Darstellung derselben auf vielfältige Weisen • Selbstdarstellung (z.B. Portrait, Körperabdrücke, Körperhaltungen, innere Bilder, Gefühle, Sprache) • Feste und Rituale unterschiedlicher Kulturen und Religionen <p>Außerschulischer Lernort</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erkundung der Umwelt mit Forscherfragen zu Dingen des Alltags <p>Beitrag zu den Leitperspektiven W, BNE:</p> <p>Beim Gestalten mit Fundstücken, alltäglichen Gegenständen, abfallendem Material etc. entdecken Schülerinnen und Schüler die Bedeutung der Wiederverwertung und beteiligen sich an einem nachhaltigen Umgang mit Ressourcen.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a- e Pro f- i Prä a- e Re a- g</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Form die Funktion die Werbung das Plakat</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 2: Bezugsfelder

3/4 2.4 Kunst

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p style="text-align: center;">D</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Sexualerziehung • Medienerziehung • Berufsorientierung <p>Sprachbildung</p> <p style="text-align: center;">2 7 10 12</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p style="text-align: center;">SU Deu Rel The</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich intuitiv und absichtsvoll mit Kunstwerken, in dem sie Bilder wahrnehmen, erleben und darüber sprechen. Sie stellen Beziehungen von Kunstwerken zu eigenen Erfahrungen und Wissen her. Sie setzen sich handelnd und selbsttätig mit Themen und Kunst auseinander.</p> <p>Kunst entdecken und kennenlernen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Betrachtung und Beschreibung von Bildern unter den Aspekten: <ul style="list-style-type: none"> ○ Darstellung <i>Was sehe ich?</i> ○ Herstellung: <i>Wie ist das gemacht? Welches Material wird verwendet?</i> ○ Wirkung: <i>Wie wirkt die Macht? Wie das Material? Was fühle ich?</i> ○ subjektiver Bezug: <i>Was erkenne ich wieder?</i> • Erkennung und Benennung erster tradierter Regeln und entwickeln eigener Ordnungen • Betrachtung und Erkennung von Werken unterschiedlicher Epochen und Kulturen („Wie neues in die Kunst kam?“) • Formulierung eigener Eindrücke auf wertfreie Weise und Verdeutlichung derselben an Bildern • Auswahl von Ausschnitten aus Bildern nach Kriterien • Erkenntnis von Regelmäßigem in Kunstwerken und Verwendung derselben als Impuls für individuelle Darstellungsabsichten und Bildlösungen • Auswahl von passenden grundlegenden Darstellungsweisen aus der Kunst für eigene Vorhaben (z.B. Malerei, Zeichnung, Druck, Skulptur, Film, Fotografie) • Vergleich von Bildlösungen miteinander und Entdeckung/ Beschreibung von Unterschieden oder Ähnlichkeiten • Auswahl und Verwendung von Strategien von Künstlerinnen und Künstlern für eigene Vorhaben <p>Themen der Kunst und das eigene Erleben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtung von Tieren, Menschen, Pflanzen, Gegenständen und intuitive und absichtsvolle Darstellung derselben • Selbstdarstellung in Relation zu Raum / Zeit / Beziehungen auf vielfältige Weise • Gespräch über Meilensteine in der Kunst (z.B. Perspektive, Reproduktion, Ready Made) und Kennenlernen erster tradierter Regeln • Erprobung von Ausdrucksweisen und tradierter Regeln <p>Außerschulischer Lernort</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untersuchung ihres Lebensraums auf künstlerische Spuren • Besuch und Erkundung mindestens einer aktuellen Ausstellung in einem Museum, Ausstellungshaus, Galerie (auch online) <p>Beitrag zur Leitperspektive D:</p> <p>Im Bereich der Bildrezeption nutzen die Schülerinnen und Schüler digitale Tools, um sich mit Kunstwerken forschend auseinander zu setzen. Sie nutzen Abbildungen von Kunstwerken im Internet und besuchen Museen und Ausstellungen online. Sie suchen, verarbeiten und bewahren Informationen zu Kunst und Kulturschaffenden auf.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p style="text-align: center;">Pro a- g Pro h-n Prä a- g Re a- k</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Strategie das Vorhaben die Darstellung die Beobachtung das Verfahren die Technik das Material die Kunstepoche die Komposition</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p>[bleibt zunächst leer]</p>

Themenbereich 2: Bezugsfelder

3/4 2.5 Architektur

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> Berufsorientierung Globales Lernen Interkulturelle Erziehung Umwelterziehung Verkehrserziehung <p>Sprachbildung</p> <p>7 10 13 14</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Rel Mat The</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit natürlichen und vom Menschen geschaffenen Räumen, in dem sie diese wahrnehmen, erkunden und nach ihren Bedürfnissen absichtsvoll verändern sowie eigene Räume gestalten.</p> <p>Architektur entdecken und kennenlernen</p> <ul style="list-style-type: none"> Erkundung von Räumen, Entdeckung von Besonderheiten und Beschreibung von Funktion und Gestaltung (z.B. Dimensionen, Form, Komposition, Material) <p>Räume und das eigene Erleben</p> <ul style="list-style-type: none"> Planung eines funktionellen Raums (z.B. zeichnen, malen, collagieren, legen) und dreidimensionale Gestaltung des Raums (analog und digital) Beschreibung der Wirkung und Funktion des geplanten Raumes, auch in Relation zu anderen Räumen <p>Außerschulischer Lernort</p> <ul style="list-style-type: none"> Erkundung und Beschreibung unterschiedlicher städtischer Bauweisen (z.B. Hafen, Grünanlagen, Wohnstraße, Fußgängerzone) und virtuelle Raumdarstellung <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler verständigen sich über gemeinsame Werte und Codes einer Gemeinschaft. Sie gestalten individuelle Wohnräume und entwickeln ein architektonisches Modell gemeinsamen Lebens.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro ab d-f Pro h-n Prä a-g Re a-k</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>der Grundriss der Innenraum der Außenraum</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 2: Bezugsfelder

3/4 2.6 Alltagskultur

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>BNE</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Sexualerziehung • Medienerziehung • Umwelterziehung • Sozial- und Rechts-erziehung • Verkehrserziehung <p>Sprachbildung</p> <p>7 9 10 11</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Rel Spo The</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erkunden gestaltete Umwelt, beschreiben und nutzen den Zusammenhang von Form, Funktion und Wirkung. Sie stellen eigene Dinge des Alltags her.</p> <p>Alltagskultur entdecken und kennenlernen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Betrachtung und Beschreibung von Abbildungen, Gegenständen aus ihrem Umfeld unter den Aspekten: <ul style="list-style-type: none"> ○ praktische Funktion: <i>Wofür benötige ich...? Wie funktioniert...?</i> ○ ästhetische Funktion: <i>Wie wirkt ... in seiner Beschaffenheit, Materialität, Farbe oder Form?</i> ○ symbolische Funktion: <i>Für wen ist ...? Was drückt ... aus?</i> • Vergleich von Dingen des Alltags miteinander, Beschreibung von Funktionsweisen, Unterschieden oder Ähnlichkeiten • Formulierung und Herstellung erster Zusammenhänge zwischen Form, Funktion und Material <p>Themen des Alltags und das eigene Erleben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfindung neuer Welten mit Gebrauchsgegenständen (Abbild und/oder Realobjekt) • Entwurf eines funktionalen und/oder fantastischen Gebrauchsgegenstands (z.B. Maschine, Spiel), Planung der Umsetzung und Realisieren des Vorhabens • Werbung erstellen für ihren Gebrauchsgegenstand (z.B. Plakat, Film, Beschreibungstext, Verkaufsgespräch) und Beschreibung des Zusammenhangs von Form, Funktion und Wirkung • Feste und Rituale unterschiedlicher Kulturen und Religionen <p>Außerschulischer Lernort</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gezielte Sammlung von Dingen des Alltags (z.B. im Park, zuhause, auf dem Schulweg) für eigene Vorhaben <p>Beitrag zur Leitperspektive BNE:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler setzen Material, Raum und Zeit zunehmend bewusst und ressourcenschonend ein, indem sie abfallende Materialien für Upcycling und gestalterische Utopien im Sinne einer zukunftsorientierten Problemlösung nutzen.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro a- e Pro f- n Prä a- g Re a- k</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>das Design die Form die Funktion</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p>[bleibt zunächst leer]</p>

Themenbereich 3: Strategien

1-4 3.1 Wahrnehmen – Experimentieren – Forschen

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>C 2 9 13</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU Deu Rel The</p>	<p>Wahrnehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> sehen, erfahren, betrachten und beobachten ihre Welt erkunden sinnlich Räume, Bilder, Materialien anhand von Forschungsaufträgen verknüpfen Sinneseindrücke und Bilder miteinander tauschen sich über ihre Erfahrungen und Erlebnisse aus stellen Fragen an ein Bild / Objekt / mediales Produkt / Raum wählen Bildausschnitte aus eigenen und fremden Werken <p>Experimentieren</p> <ul style="list-style-type: none"> untersuchen verschiedene Materialien, Farben und Oberflächenstrukturen (z.B. zerknüllen, zerschneiden, zerlöchern - verbinden, verkleben, verknoten – fühlen, frottagieren, fotografieren) hinterlassen und variieren Spuren nutzen den Zufall <p>Forschen</p> <ul style="list-style-type: none"> finden eigene Themen und Fragen und bearbeiten sie sammelnd, erfahrend, experimentierend stellen eigene Fragen an Materialien / Bilder / Objekte/ Räume / mediale Produkte und untersuchen diese untersuchen Material bezogen auf die Fragestellung „Was geht alles mit ...“ dokumentieren, präsentieren und reflektieren ihre Forschung 	<p>Kompetenzen</p> <p>Jg. 1/2</p> <p>Pro c++h Pro l++k Prä a-e Re a-g</p> <p>Kompetenzen</p> <p>Jg. 3/4</p> <p>Pro b+d+ Pro f++m Prä a-g Re a-i</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>der Vordergrund der Hintergrund symmetrisch asymmetrisch</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 3: Strategien

1–4 3.2 Planen – Entwerfen – Verwerfen

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete Sprachbildung <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">9</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">12</div> </div> Fachübergreifende Bezüge <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">SU</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">The</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Deu</div> </div>	Planen <ul style="list-style-type: none"> entwickeln mehrere Ideen für eine Darstellungsabsicht und wählen daraus aus stellen die Materialien und Werkzeuge für die eigenen Darstellungsabsichten zusammen richten ihren Arbeitsplatz entsprechend dem Vorhaben ein nutzen Skizzen für ihre Planung erproben und wählen Anordnungen für Präsentationen aus Entwerfen <ul style="list-style-type: none"> skizzieren, kritzeln und arrangieren mehrere Darstellungen für ein Gestaltungsvorhaben, um eine Idee zu priorisieren Verwerfen <ul style="list-style-type: none"> verfolgen mehrere Wege zu einer Fragestellung / einem Thema, gehen Umwege, vergleichen sie und entscheiden sich für eine individuelle Lösung 	Kompetenzen Jg. 1/2 <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Pro a-c-e-h</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Pro j-l</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Prä a-e</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Re a-g</div> </div> Kompetenzen Jg. 3/4 <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Pro a</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Pro d-m</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Prä a-g</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Re a-k</div> </div> Fachbegriffe das Vorhaben der Entwurf die Skizze das Werkzeug das Material	[bleibt zunächst leer]

Themenbereich 3: Strategien

1–4 3.3 Formen – Bauen - Konstruieren

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete Sprachbildung <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">A</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">7</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">9</div> </div> Fachübergreifende Bezüge <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">SU</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Spo</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Mat</div> </div>	Formen <ul style="list-style-type: none"> nutzen Hände und Werkzeuge für die Verformung unterschiedlichen Materialien gestalten räumliche Figuren / Objekte gemäß eigener Bildabsichten erproben und finden Formen für Bildaussagen Bauen <ul style="list-style-type: none"> bauen mit unterschiedlichen Materialien erproben Werkzeuge und Verbrauchsmaterialien (Klebstoff, Klebeband, Schnur) und wenden sie sachgemäß an wenden unterschiedliche Verbindungstechniken an (z.B. verschnüren, verknoten, verkleben, vernähen, stecken) Konstruieren <ul style="list-style-type: none"> wählen Elemente und setzen sie zu neuen Bildern / Objekten / Räumen zusammen dekonstruieren Objekte / Bilder / Produkte und setzen in neue Zusammenhänge beachten statische Anforderungen in kleinen Installationen/ Objekten /Plastik 	Kompetenzen Jg. 1/2 <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Pro a-c+f</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Pro h-k</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Prä a-e</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Re a-g</div> </div> Kompetenzen Jg. 3/4 <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Pro a+e+f</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Pro h-n</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Prä a-f</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">Re a-j</div> </div> Fachbegriffe formen fixieren zusammenfügen auseinander-nehmen	[bleibt zunächst leer]

Themenbereich 3: Strategien

1–4 3.4 Sammeln – Ordnen - Arrangieren

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>3 4 9 10</p> <p>14</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>SU The Mat</p>	<p>Sammeln</p> <ul style="list-style-type: none"> sammeln Naturmaterialien, Alltagsgegenstände, Abfallmaterialien, Farbmaterial, digitale Artefakte beobachten, erkennen, beschreiben und dokumentieren Wachstums- und Strukturierungsprinzipien in der Natur <p>Ordnen</p> <ul style="list-style-type: none"> wählen aus und ordnen Fundstücke und -materialien (analog und digital) sortieren und archivieren von Farbmaterial (Alltags- und Abfallmaterial) finden eigene Ordnungsprinzipien (Größe, Farbe, Form) vergleichen verschiedene Ordnungen nutzen (z.B. verändern, verfremden, legen, verstreuen, bauen) erkannte Ordnungsprinzipien für eigene Gestaltungsideen <p>Arrangieren</p> <ul style="list-style-type: none"> stellen künstlerische Produkte und Materialien nach Themen, Stimmungen, Vorhaben zusammen inszenieren Materialien in einen ungewöhnlichen Kontext 	<p>Kompetenzen</p> <p>Jg. 1/2</p> <p>Prob e g, Pro h j k, Prä a e, Re a g</p> <p>Kompetenzen</p> <p>Jg. 3/4</p> <p>Pro b, Pro k, Prä a, Re a, f-i, m, g, k</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Reihung die Häufung die Streuung dokumentieren strukturieren</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 3: Strategien

1–4 3.5 Spielen – Erzählen – Inszenieren

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>C 6 9 15</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu The Eng Mus</p>	<p>Spielen</p> <ul style="list-style-type: none"> agieren und spielen frei mit künstlerischen Mitteln, eigenen künstlerischen Produkten, Alltagsgegenständen und Fundmaterialien <p>Erzählen</p> <ul style="list-style-type: none"> erzählen zu und mit Bildern / Objekten / medialen Produkten / Räumen nutzen Bilderfolge für strukturierte Wiedergabe <p>Inszenieren</p> <ul style="list-style-type: none"> stellen Bilder nach und „beleben“ sie inszenieren Körper und Material in kurzen Sequenzen erfinden gemeinsam kurze Sequenzen und setzen sie um beachten in Inszenierungen die Perspektive der Betrachterinnen und Betrachter präsentieren Sequenzen 	<p>Kompetenzen</p> <p>Jg. 1/2</p> <p>Pro a b d, Pro e j k, Prä a e, Re a g</p> <p>Kompetenzen</p> <p>Jg. 3/4</p> <p>Pro a, Pro g, Prä a, Re a, c-e, h k-n, g, k</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>darstellen posieren bewegen</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 3: Strategien

1–4 3.6 Assoziieren – Transformieren – Collagieren

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>C 7 9 12</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu The Rel</p>	<p>Assoziieren</p> <ul style="list-style-type: none"> wenden aleatorische Verfahren (z.B. Décalcomanie, Abklatsch, Marmorbilder) an und deuten die entstandenen Strukturen zeichnerisch und / oder malerisch aus entwickeln spielerisch assoziativ Ideen, verwandeln Bilder / Gegenstände / Strukturen zu neuen Bedeutungen und erfinden neue Welten deuten vorgefundene Strukturen und Objekte aus und um <p>Transformieren</p> <ul style="list-style-type: none"> erschaffen neue Bedeutungszusammenhänge durch Re- und Neuorganisation von Bildelementen erschaffen neue Bedeutungszusammenhänge (z.B. durch Re- und Neuorganisation durch Vergrößern bzw. Verkleinern oder Änderung des Kontextes) verfremden Alltagsgegenstände <p>Collage</p> <ul style="list-style-type: none"> wählen Elemente und kombinieren sie zu neuen Bildern / Objekten / Räumen formen, bauen, fügen zusammen und verändern (Fund-) Materialien für künstlerische Arbeitsvorhaben nutzen Verfahrensweisen der Collage (z. B. kopieren, trennen, perforieren, auslegen, ordnen, kleben, heften, nageln, tackern, nähen) 	<p>Kompetenzen</p> <p>Jg. 1/2</p> <p>Pro a -h Pro j-l Prä a-e Re a-g</p> <p>Kompetenzen</p> <p>Jg. 3/4</p> <p>Pro a, c-i Pro k-n Prä a-g Re a-i</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>der Zufall verfremden verwischen verdecken übermalen verändern erfinden</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>siehe Grafik (S.20) zum Zusammenwirken der Themenbereiche</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

www.hamburg.de/bildungsplaene