

Fachcurriculum Kunst – Breitenauschule Plön

Die Breitenauschule Plön ist seit dem Schuljahr 22/23 Kulturschule des Landes Schleswig-Holstein. Die Verankerung kultureller Bildung in allen unseren Fächern ist ein Grund für die Zertifizierung. Das Fach Kunst hat hier einen besonderen Stellenwert, da die verschiedenen Projekte, die in diesem Zusammenhang entstehen, stets eng vom Fach Kunst begleitet werden oder federführend in Gang gebracht werden.

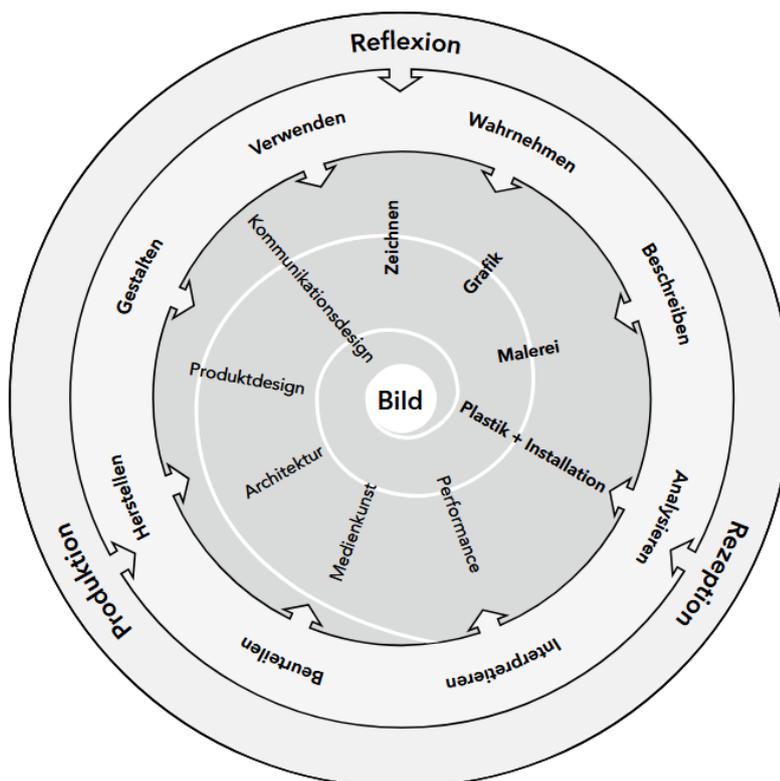
Diese wiederkehrenden Projekte haben immer wieder eine neue Thematik, sodass auch die verschiedenen allgemeinen Kompetenzen und Arbeitsfelder im Fach Kunst anhand immer neuer Themen bearbeitet werden.

Infolgedessen werden an dieser Stelle nur Schwerpunkte und Richtlinien, aber keine Themen festgelegt.

„Der Kunstunterricht der Primarstufe hat den Auftrag Schülerinnen und Schülern durch Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern den systematischen, alters- und entwicklungsgemäßen Erwerb von Kompetenzen zu ermöglichen.

Ziel ist der Aufbau einer umfassenden Bildkompetenz.“ (Fachanforderungen Kunst, SH 2019)

In der folgenden Grafik aus den Fachanforderungen wird deutlich, dass alle 9 Arbeitsfelder (Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performance, Medienkunst, Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign) dazu dienen, die 8 Kompetenzbereiche (Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden) zu fördern.



Entsprechend werden Unterrichtseinheiten konzipiert und Aufgaben gestellt, die im Idealfall mehrere Arbeitsfelder abdecken und mehrere Kompetenzbereiche fördern. Dazu dient uns an der Breitenauschule folgende Tabelle:

Produktion		Reflexion		Rezeption	
Klasse:					
Arbeitsfeld	Allgemeine Kompetenzen	Themen	Fachkompetenz (Technik, Methode, Mittel, Werkzeuge)	Passende Künstler	
Zeichnen	Herstellen				
Grafik		Gestalten			
Malerei	Verwenden				
Plastik und Installation	Wahrnehmen				
Performance	Beschreiben				
Medienkunst	Beurteilen				
	Analysieren				
Architektur	Interpretieren				
Produktdesign					

Im Anhang sind einige **beispielhafte Themen** in diese Tabelle eingearbeitet.

1. Zielsetzung und Grundprinzipien

Das Fach Kunst fördert die kreative Ausdrucksfähigkeit, die Wahrnehmungsgabe und die ästhetische Urteilsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler. Es soll die individuelle Entwicklung unterstützen und die Fähigkeit, eigene Ideen künstlerisch umzusetzen, stärken.

2. Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler sollen:

- eigene kreative Ideen entwickeln und umsetzen
Produktion: Gestalten, Herstellen, Verwenden)(s. auch überfachliche Kompetenzen)
- verschiedene künstlerische Techniken und Materialien kennen und anwenden (siehe Arbeitsfelder)
- Kunstwerke wahrnehmen, beschreiben und interpretieren, ihre eigene Arbeit reflektieren und präsentieren
Rezeption und Rezeption : Wahrnehmen, Beschreiben, Interpretieren, Beurteilen, Analysieren,
- kulturelle Vielfalt und unterschiedliche Ausdrucksformen wertschätzen
Kernproblem: Grundwerte menschlichen Zusammenlebens
- Möglichkeiten nutzen, eigene Arbeiten der Schulgemeinschaft in bedeutungsvollen Kontexten zu präsentieren (Schulfeste im Rahmen der Kulturschule)

3. Inhalte und Themenbereiche

Durch alle Jahrgänge ziehen sich also folgende Schwerpunkte:

- Wahrnehmung und Beobachtung: Natur, Alltagswelt, Kunstwerke
- Gestaltung und Technik: Zeichnen, Malen, Collagen, plastisches Gestalten
- Kulturelle Vielfalt: Kunst aus verschiedenen Kulturen, Traditionen
- Kunstgeschichte: Einblicke in bekannte Künstler und Epochen
- Präsentation und Reflexion: Ausstellung, Gespräch, Bewertung

Schwerpunktsetzung in den verschiedenen Klassenstufen:

Arbeitsfeld	In diesen Klassenstufen sollen diese Arbeitsfelder im Laufe des Schuljahres Schwerpunkte bekommen (mit kurzgefassten Beispielen)
Zeichnen	1-4 (Zeichnen als durchgängiges Unterrichtsprinzip)
Grafik	1-4 (Druck, Fingerdruck, Kartoffeldruck, Stempeln, Klatschbilder.....)
Malerei	1-4 (Deckfarben: Einführung Klasse 1, Mischtechniken ab 1, Farbkreis 3 / 4)
Plastik und Installation	1-4 (Knete, Gipsfiguren, Papprollenfiguren, Tonarbeiten, Arbeit mit Holz...)
Performance	3-4 (Kinderfotos in anderem Kontext, Erwin Wurms One Minute Statues, Tanzsack – Performance, Bilder nachstellen, Pantomime, Schwarzlicht-Performance mit weißen Handschuhen)
Medienkunst	3-4 (Stop-Motion-Filme, Fotografie (Kleines ganz groß, Figuren in Szene setzen, Fotobearbeitung, ... iPads! Den Winter / Frühling/ Sommer/ Herbst suchen und fotografieren, Fotosafari zu einem Thema...Greenscreenfilme erstellen, Tagtool-App nutzen für immersive Ausstellungen)
Architektur	3-4 (Mein Traumzimmer im Karton, Mein Traumhaus bauen, Wohnungen für Fantasiefiguren bauen und erfinden, Der Turm zu Babel: Bildbetrachtung, Mit Bausteinen bauen (Kunstraum)
Produktdesign	2-3 (Die schickste Faschingsbrille, mein neuer Hut, ein schräger Weihnachtspulli, ein Auto erfinden (Fischer Technik Kästen im Kunstraum), eine Maschine erfinden (mit Beschriftungen der verschiedenen Funktionen)...

Die Arbeitsfelder sollen dann eingebettet sein in die verschiedenen Themen, die dann den Kontext bilden.

Jahrgang 1-2:

Produktion

In der Eingangsphase steht das Experimentieren mit Farben, Formen und Materialien im Vordergrund. Die Erarbeitung des Kennenlernens und des sachgerechten Umgangs mit Material und mit den Strukturen des Kunstunterrichts ist ein wesentlicher Schwerpunkt des Unterrichts in Jahrgang 1 und 2. Erste eigene Bilder und Gestaltungen werden erstellt.

Geübt werden sollte der Umgang mit Deckfarbkasten, Schere, Klebe, Buntstiften, Bleistiften, erste plastische Erfahrungen, Druck.

Für das Arbeitsfeld Architektur bietet sich z.B. das Bauen mit Bauklötzen an.

Medienkunst: Fotografieren, Verändern von Fotografien.

Das Strukturieren, Organisieren, Aufbauen und Aufräumen des eigenen Arbeitsplatzes unterstützt das Entwickeln von Lernstrategien als überfachliche Kompetenz.

Der verantwortungsvolle Umgang mit Verbrauchsmaterialien und Werkzeug ist den Kindern im Sinne der Nachhaltigkeit durchgängig zu vermitteln. Nach Möglichkeit verwenden wir gesammeltes Material in Upcycling-Projekten.

Die Themen sind veränderbar und sollten möglichst aus einem bedeutungsvollen Kontext heraus entstehen. Das kann z.B. auch eine Präsentation im Schulgebäude sein.

Rezeption

Natur und Alltagsgegenstände werden beobachtet. Erste Erfahrungen mit dem Kennenlernen von Künstler*Innen werden gesammelt.

Betrachten und Beschreiben von Bildern aller Art

Reflexion:

Reflektieren der eigenen Werke mit Hilfe der Gestaltungskriterien.

Reflektieren der eigenen Arbeitsorganisation

Fachsprache:

Malen, zeichnen, drucken, plastizieren, Deckfarbkasten, kalte und warme Farben, Skizze, „Darauf sollst du achten:“ (später: Gestaltungskriterien), Kunstwerk, präsentieren

Der Kunstunterricht ist spiralcurricular aufgebaut. Die Themen aus 1/2 werden in Jahrgang 3/4 aufgegriffen und vertieft.

Jahrgang 3-4:

Produktion

Kulturschule: Jahrgang 3 ist federführend bei einem Projekt kultureller Bildung. Ein oder mehrere Workshops mit externen Kulturvermittlern sind in das Schuljahr integriert, denen dann eine Möglichkeit zur Präsentation folgen sollte. (Kunsthfest, Ausstellung...)

Im Unterricht werden in den Jahrgängen 3/4 die erlernten Techniken und Organisationsstrukturen vertieft. Aus allen Arbeitsfeldern kommen neue dazu.

Die Arbeitsfelder Medienkunst, Architektur, Performance, Produktdesign kommen dazu. (Beispiele siehe Übersicht)

Medienkunst: Umgang mit den Apps auf den iPads (Beispiele siehe in der Übersicht) Dabei sollte unbedingt das Recht am eigenen Bild und der Umgang mit Bildrechten thematisiert werden.

Reflexion: Rezeption und Wahrnehmung der eigenen Werke mit Hilfe der Gestaltungskriterien und im Vergleich mit Kunstwerken verschiedener Künstler

Rezeption: Kennenlernen, Deuten und Interpretieren verschiedener Künstler, Einordnung in gesellschaftliche und historische Zusammenhänge. Recherche zu Künstlern, Präsentation

Fachsprache:

Malen, Borstenpinsel, Haarpinsel, Deckfarbkasten, kalte und warme Farben, aufhellen, abdunkeln, zeichnen, schraffieren, drucken, plastizieren, Skizze (skizzieren), Gestaltungskriterien, präsentieren

Kunstwerk, Porträt, Landschaftsbild, abstrakte und konkrete Kunst, Skulptur, Medienkunst, Performance, Installation,

Leistungsbewertung / Diagnostik

Die besprochenen Gestaltungskriterien dienen als Grundlage für die Bewertung der Ergebnisse („gestalten“)

Die gemeinsame Reflektionsphase, die selbständige kritische Überprüfung der eigenen Werke und die der Mitschüler anhand der Gestaltungskriterien sowie die Bildbetrachtungen sind Grundlage für die Bewertung Kompetenz „erschließen“

Differenzierung

Eine Möglichkeit zur Differenzierung bietet ein Kunstheft, das ab Jahrgang 2 als zeitliche Differenzierung für Kinder dient, die mit ihrer Gestaltung fertig sind.

Zum Thema passende zusätzliche Aufgaben können auch als inhaltliche Differenzierung genutzt werden.

Produktion		Reflexion	Rezeption	
Klasse 1 – 2 Wichtelbilder , Ich friere, Ich halte eine Riesenblume, Ich in meiner Traumwelt, Fotos der Kinder ausschneiden und in ein anderes Bild einfügen				
Arbeitsfeld	Allgemeine Kompetenzen	Themen	Fachkompetenz (Technik, Methode, Mittel, Werkzeuge)	Passende Künstler
Zeichnen	Herstellen Gestalten Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Analysieren Interpretieren		Das Traumbild , die Blume, den Schnee, den Regen, zeichnen	
Grafik				
Malerei			Das Traumbild, den Schnee..... malen	
Plastik und Installation				
Performance			SuS posieren für das Foto in der Pose, wie sie nachher auf dem Gesamtbild zu sehen sein wollen – als Wichtel, wie sie eine Blume halten...	
Medienkunst			Die SuS schneiden ihr Foto aus und kleben es in ihr Bild , um den Kontext zu verändern	
Architektur				
Produktdesign			Möglich: Designe deinen eigenen Weihnachtspullover	

Produktion		Reflexion	Rezeption	
Klasse 3		Geisterbahn		
Arbeitsfeld	Allgemeine Kompetenzen	Themen	Fachkompetenz (Technik, Methode, Mittel)	Passende Künstler
Zeichnen	Herstellen Gestalten Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Analysieren Interpretieren	Skelette, Geisterhäuser, Neonmonster	Zeichnerische Gestaltungsmittel erproben und anwenden Themengerechtes Umsetzen Fachgerechter Umgang mit dem Material	
Grafik				
Malerei		Leuchtfarben - Monster	Fachgerechter Umgang mit dem Material Pinsel und Farbe	
Plastik und Installation		Spinnennetze, Bommel, Strukturierung des Raumes, Pappmache-Monster, Äste		
Performance		Schwarzlicht und weiße Handschuhe, seine Rolle spielen bei den Führungen	Sich auf Regeln einlassen, Wirkung von entfremdeten Sichtweisen erkennen, beschreiben, beurteilen, einsetzen Die hergestellten Netzkäfige als Mittel einsetzen	
Medienkunst		Stop-Motion-Filme erstellen	iPads, Zeichnungen, gezeichnete Elemente	
Architektur				
Produktdesign				

Produktion		Reflexion		Rezeption	
Klasse 1	Sammeln und Ordnen				
Arbeitsfeld	Allgemeine Kompetenzen	Themen	Fachkompetenz (Technik, Methode, Mittel, Werkzeuge)	Passende Künstler	
Zeichnen	Herstellen Gestalten	Setzkasten	In eine Setzkasten - Vorlage kleine Bilder hineinzeichnen, (Buntstifte) davon erzählen und bei den Erzählungen der anderen Kinder zuhören	Grundschule Kunst: Sammeln und Ordnen (Heft) Materialsammlung	
Grafik				Verschiedene Composition universelle Joaquin Torres Garcoa (Internet)	
Malerei		Verwenden			Verschiedene Sammlungen oder Bilder von Sammlungen anschauen, über eigene Sammlungen sprechen Warum sammle ich etwas? Was bezweckt der /die Künstler/ Künstlerin mit dieser Sammlung?
Plastik und Installation	Wahrnehmen Beschreiben	Setzkasten	Einen Setzkasten füllen, kleine Dinge zur Schau stellen, umdekorieren lassen Eine Präsentationsfläche für kleine Sammlungen finden (Installation) Selber kleine Figuren aus lufttrocknender Knete herstellen und bemalen und in den Setzkasten setzen (Plastik)	Vanitas Stillleben (Bildmaterial Internet)	
Performance	Beurteilen				
Medienkunst	Analysieren				
Architektur	Interpretieren				
Produktdesign					

Produktion		Reflexion		Rezeption	
Klasse 4 Der Zipferlake: Zusammenarbeit mit Deutsch (Gedicht von Enzensberger nach Lewis Carroll					
Arbeitsfeld	Allgemeine Kompetenzen	Themen	Fachkompetenz (Technik, Methode, Mittel, Werkzeuge)	Passende Künstler	
Zeichnen	Herstellen	Gedicht: Zipferlake, Fantasiewesen	Zeichnung des Zipferlaken / Fantasiewesen erstellen (Gedicht interpretieren , Gefühl dazu wahrnehmen)	Zipferlake / Jabberwocky Bilder aus dem Internet, Gustave Doré Illustrationen	
Grafik			Gestalten Und mit grafischen Strukturen füllen Grafische Strukturen üben: Rhinoceros Dürer Umrisszeichnung füllen	Rhinoceros, Dürer
Malerei	Verwenden				
Plastik und Installation	Wahrnehmen				
Performance	Beschreiben				
Medienkunst	Beurteilen				
Architektur	Analysieren				
Produktdesign	Interpretieren				

Produktion		Reflexion		Rezeption	
Klasse 3 4 : Sommerblumen in Verbindung mit SU: Wiese / Bienen...					
Arbeitsfeld	Allgemeine Kompetenzen	Themen	Fachkompetenz (Technik, Methode, Mittel, Werkzeuge)	Passende Künstler	
Zeichnen	Herstellen		Skizzen verschiedener Sommerblumen erstellen: Blumen in Vasen wahrnehmen , abzeichnen, wie sie wirklich aussehen		
Grafik	Gestalten				
Malerei	Verwenden	Sommerblumenstrauß	Mit Wachsmalstiften / Ölkreide die Blumen in ein großes Format bringen, mit Deckfarben bemalen	Van Gogh, Sonnenblumen, Vanitas Stilleben Barock betrachten, „Hinweise“ finden und interpretieren, Blumensprache	
Plastik und Installation	Wahrnehmen				
Performance	Beschreiben				
Medienkunst	Beurteilen				
Architektur	Analysieren				
Produktdesign	Interpretieren				

Produktion		Reflexion	Rezeption	
Klasse 3/4 Tiefsee				
Arbeitsfeld	Allgemeine Kompetenzen	Themen	Fachkompetenz (Technik, Methode, Mittel, Werkzeuge)	Passende Künstler
Zeichnen	Herstellen Gestalten Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Analysieren Interpretieren	Biolumineszenz: Fische/ Quallen... in Neon für die Schwarzlichtausstellung Skizzen und Vorzeichnungen der Fische für den Druck	Neonmarker, Schwarzlicht Skizzen, Zeichnungen (Bleistift)	Diverse Bücher über Tiefsee und Ozeane
Grafik		Druck von Fischen / Wasserwesen	Druck (Styropor-Platten)	
Malerei		Malerisches Gestalten der Fischkostüme	Acrylfarben, Pappe	
Plastik und Installation		Plastizieren der Wesen für die Stopmotion-Filme, Gestalten eines passenden Hintergrundes / einer Bühne für die Filme	Plastizieren (Knetgummi) Diverse Materialien für die Requisiten	
Performance				
Medienkunst		Stop-Motion Filme (Abenteuer Tiefsee) Knetgummi Animation, Umgang mit der App		
Architektur				
Produktdesign		Gestalten großer passender Kostüme , Präsentation dieser Kostüme.	Acrylfarben, Pappe	

Produktion		Reflexion	Rezeption	
Klasse :				
Arbeitsfeld	Allgemeine Kompetenzen	Themen	Fachkompetenz (Technik, Methode, Mittel, Werkzeuge)	Passende Künstler
Zeichnen	Herstellen Gestalten Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Analysieren Interpretieren			
Grafik				
Malerei				
Plastik und Installation				
Performance				
Medienkunst				
Architektur				
Produktdesign				