

# **Schulinternes Fachcurriculum Kunst Klassen 1 – 4**

Übersicht der in den Fachanforderungen vorgesehenen **neun Arbeitsfelder**:

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

Die Behandlung aller neun Arbeitsfelder ist über alle Jahrgangsstufen verbindlich. Vorrangig anzubieten sind die vier Arbeitsfelder **Zeichnen, Grafik, Malerei und Plastik**.

Die im Curriculum genannten Themen sind als Anregung zu verstehen.

Zu allen Arbeitsbereichen stehen folgende acht Kompetenzbereiche in Beziehung:

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

Zu Beginn eines jeden künstlerischen Arbeitsauftrages sollen die Gestaltungskriterien klar definiert sein. Für das gemeinsame Betrachten der Arbeitsergebnisse sollte im Anschluss einer jeden Arbeitsphase, Zeit für eine gemeinsame Reflexion eingeplant werden.

Um die Objektivität beim gemeinsamen Betrachten, Analysieren und Beurteilen zu gewährleisten, ist es sinnvoll, die SuS von Anfang an daran zu gewöhnen, ihre „Werke“ auf der Rückseite mit Namen zu versehen.

Jg. 1 / 2	1. Arbeitsfeld - Zeichnen	Kompetenzen
	<p><i>Linienbilder</i> (*Fische im Meer)</p> <p>Erproben unterschiedlicher Zeichenstifte (Bleistift, Buntstift, Filzstift)</p> <p>Fortführend: Flächen mit unterschiedlichen Schraffuren, Mustern und Druckstärkengestalten</p> <p>Weitere Zeichenwerkzeuge (Kohle, Wachs- und Ölkreiden) erproben.</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Wahrnehmen und Erproben unterschiedlicher Techniken und deren Wirkung auf dem Bilduntergrund.</b></p> <p><b>Unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien die Arbeitsergebnisse analysieren, beschreiben, interpretieren und beurteilen.</b></p>
	<p><i>Fantasiewesen</i> erfinden, erklären und ausschmücken</p> <p>Themenvorschläge: Monster aus Farbklexen mit Strohalm gepustet, Vögel mit Federn, experimentelles Zeichnen „blind“ zeichnen mit linker Hand - Was ist zu sehen?</p> <p>Mit einem Zeichenwerkzeug zu einem „Wesen“ vervollständigen (Augen, Nase, Mund, Arme, Hände, Haare, Schnabel...)</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Beschreiben der erfundenen Figuren, unterschiedliche Materialien verwenden und Wirkungen wahrnehmen.</b></p>
	<p><i>Kratzbilder (Sgraffito)</i></p> <p>mit Wachs- oder Ölkreide formatfüllend arbeiten, mit Schwarz (ebenfalls Kreide oder auch Plakatfarbe übermalen, bzw.-zeichnen und mit Kratzwerkzeugen hineinzeichnen.</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Einen Arbeitsauftrag mit größtmöglicher Sorgfalt ausführen und adäquates Material verwenden.</b></p> <p><b>Erkennen, dass bestimmte Wirkungen nur erzielt werden können, wenn die Gestaltungskriterien erfüllt wurden.</b></p>
Jg. 1 / 2	2. Arbeitsfeld - Grafik	Kompetenzen
	<p><i>Experimentelles Drucken</i></p> <p>Druckversuche mit unterschiedlichen Materialien, wie z.B. Korken, Pappkanten, eigene Finger bzw. Hand, Watte, Schwämmchen etc.</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Wirkungen unterschiedlicher „Druckstücke“ erkennen. Ein Gefühl für den Farbauftrag entwickeln.</b></p> <p><b>Eigene Erfahrungen in der Gruppe besprechen.</b></p>
	<p><i>Eigene Sammelmappe selbst bedrucken</i></p> <p>Verwendung einer unbedruckten, fertigen Mappe, alternativ eine Mappe aus Karton selbst herstellen.</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Ein künstlerisches Vorhaben planen.</b></p> <p><b>Überlegungen zur Realisierung anstellen.</b></p> <p><b>Gemeinsames Betrachten der Ergebnisse.</b></p>

Jg. 1 / 2	2. Arbeitsfeld - Grafik	Kompetenzen
	<p><i>Eigene Druckstöcke herstellen</i>            Radiergummis, Kartoffeln, Pappe etc.            Dabei Häufung und Streuung erproben.            Themenbeispiele:            - Vögel am Himmel            - Ameisenstraße            - Blüten am Baum            Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Experimentieren mit Formen und Materialien.</b>  <b>Wirkungen von selbst hergestellten Druckstöcken erkennen.</b>  <b>Den Einsatz der eigenen Druckstöcke experimentell oder zu einem gestellten Thema erproben.</b>  <b>Vorstellung der eigenen Druckstücke.</b>  <b>Tauschmöglichkeiten in der Gruppe aufzeigen.</b></p>
	<p><i>Monodruck</i>            Einfache Abzüge von mit Farbe versehenen glatten Untergründen.            Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Wirkung von Farbaufrägen und deren „Abzüge“ auf unterschiedlichen Papieren erkennen.</b>  <b>Entstandene Formen interpretieren und zeichnerisch ergänzen und vollenden.</b></p>
Jg. 1 / 2	3. Arbeitsfeld - Malerei	Kompetenzen
	<p><i>Kennenlernen und Erproben des Deckfarbkasten</i>            „Meine Farben schäumen vor Wut“ - Satte Farben entstehen, wenn ich nicht zu viel Wasser benutze.            Die Farben werden mit dem Pinsel gerührt, bis sie zu schäumen beginnen.            Experimentelle Versuchsbilder (strahlende, satte Grundfarben / Primärfarben)            Im Gegensatz dazu: „Nass-in-Nass“-Technik:            Viel Wasser und wenig Farbe werden so aufgetragen, dass die Farben ineinander laufen. Hierbei kann beobachtet werden, wie sich die Primärfarben treffen und ihre Farbfreunde (Mischfarben / Sekundärfarben) bilden.            Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Ein Gefühl für Farbmischung entwickeln</b>  <b>Wirkungen wahrnehmen</b>  <b>Erfahrungen sammeln</b>  <b>Erste Erkenntnisse zur Farblehre</b>  <b>Gemeinsames Äußern zu den Arbeitsergebnissen</b></p>
	<p><i>Farbmischung</i>            Zu diesem Thema eignen sich als Einstieg z.B. folgende Kinderbücher sehr gut:            Leo Lionni: „Seine eigene Farbe“*            Leo Lionni: „Das kleine Blau und das kleine Gelb“*            Felicity Brooks: „Die kunterbunte Welt der Farben“            Jutta Bauer: „Die Königin der Farben“*</p>	<p><b>Nach dem Vorlesen empfiehlt sich eine Besprechung in der Lerngruppe.</b></p> <p><b>Kennenlernen der Farben 1. und 2. Ordnung:</b>  <b>Was entsteht, wenn man Blau (Cyan) und Gelb (Yellow), Rot (Magenta) und Gelb (Yellow) und Rot (Magenta) und Blau (Cyan) mischt?</b></p>
	<p><i>Malen zu Liedern, Geräuschen und Geschichten</i>            Assoziationen zu Farbklängen, Farben und Gefühlen unter Verwendung unterschiedlicher Farben wie Schulmalfarbe, Tempera und Deckfarbkasten</p>	<p><b>Klänge und Gefühle mit Farben ausdrücken</b>  <b>Bei gemeinsamer Betrachtung Individualität wahrnehmen</b></p>

\* Diese Bücher stehen im Lehrerzimmer

Jg. 1 / 2	3. Arbeitsfeld - Malerei	Kompetenzen
	<p><i>Experimente mit Farbe</i>            Farben aus Pigmenten selbst herstellen.            Bilder mit Lieblingsfarben malen.            Farbkreis: Komplementär- und Nachbarfarben erfahren.            Farbempfinden nach Werkbetrachtungen von Künstlern (z.B. Paul Klee, Franz Marc, Juan Miro, Jackson Pollock) nachspüren, in eigene Kompositionen umsetzen.            Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Womit können sich Pigmente zu Farben verbinden?</b>  <b>Farbfamilien kennen lernen und auf eine Aufgabe anwenden</b>  <b>Eigene gestalterische Umsetzung nach Werkbetrachtung und Gestaltungskriterien vornehmen</b>  <b>Wurden die Gestaltungskriterien eingehalten?</b>  <b>Eigene Arbeitsergebnisse in Beziehung setzen</b></p>
	<p><i>Malwerkzeuge erfinden</i>            Womit lässt sich malen? – Schwämme, Malstöcke mit textillem Knauf, Finger, Spachtel etc.            Damit großformatig experimentieren, eventuell als Gruppenarbeit.            Vorstellen der Arbeitsergebnisse im Klassenverband.</p>	<p><b>Ein Gefühl für unterschiedliche Malwerkzeuge und deren Einsatzmöglichkeiten entwickeln</b>  <b>Kreativ zusammen Themen entwickeln und erarbeiten</b>  <b>Sich über Erfahrungen im gemeinsamen Arbeiten austauschen</b>  <b>„Erfindungen“ vorstellen</b></p>
	<p><i>Bilder verändern</i>            Fotos übermalen, Bilder verändern            Fotokopien als zu veränderndes Arbeitsprojekt. Z.B. verschiedene Farben lasierend auftragen, um unterschiedliche Effekte herzustellen.</p>	<p><b>Verschiedene Wirkungen durch unterschiedliche Farben und Farbauftrag wahrnehmen</b>  <b>Neue Gestaltungsformen entwickeln</b>  <b>Sich untereinander austauschen</b></p>
Jg. 1 / 2	4. Arbeitsfeld – Plastik und Installation	Kompetenzen
	<p><i>Objekte aus Papier</i>            Verbindungen aus Papier herstellen.&gt; kleine Bauwerke herstellen (z.B. eine Brücke, kleine Figuren, verschiedene Abstandshalteformen wie Hexentreppe zu flexiblen Verbindungen nutzen)  <i>„3d“-Collagen</i>            Collagen aus unterschiedlichen Papieren herstellen, einzelne Bildelemente hervorheben durch „Abstandshalter“ aus Karton.</p>	<p><b>Erforschen verschiedener Papierbeschaffenheiten, Strategien entwickeln, Erfahrungen umsetzen, Wahrnehmungserfahrung durch Bearbeitung des Materials Papier Räumlich-perspektivische Eindrücke gewinnen</b></p>
	<p><i>Plastisches Gestalten mit Knetgummi, Modelliermassen, Sand, Holz, Draht und Fundstücken</i>            Gestalten von Obst- und Gemüse, Buchstaben, Lieblings-Kuscheltieren, Haustieren, Robotern, Monstern,</p>	<p><b>Dreidimensionale Objektgestaltung, Oberflächengestaltung mit Hilfe verschiedener Werkzeuge erfahren,</b>  <b>Umdeuten und Verfremden von Materialien</b></p>

<b>Jg. 1 / 2</b>	<b>4. Arbeitsfeld – Plastik und Installation</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><i>Figuren aus Holzteilen bekleben und farbig gestalten</i>  Hierfür bietet sich z.B. eine „Erfinderwerkstatt“ an.  SuS erfinden Gegenstände und Figuren, die im weiteren Unterrichtsverlauf gestaltet werden.  Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse.  Organisation einer kleinen Ausstellung in der Klasse oder im Schulflur.</p>	<b>In Einzel- oder Partnerarbeit arbeiten.</b> <b>Umsetzung einer Idee in einen Gegenstand.</b> <b>Wahrnehmen von Größenverhältnissen Umgang mit Farben auf einem fremden Untergrund</b> <b>Unter Anleitung präsentieren</b>
<b>Jg. 1 / 2</b>	<b>5. Arbeitsfeld - Performance</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><i>Verschiedenen Körperübungen</i>  SuS stellen Szenen von Bildern nach, erschaffen Raum durch Gesten, wie z.B. Klatschen oder verbeugen.  Stellen pantomimisch Tätigkeiten dar.</p>	<b>Wahrnehmung durch das Zusammenspiel von Körperbewegung, Gestik und Mimik</b>
<b>Jg. 1 / 2</b>	<b>6. Arbeitsfeld - Medienkunst</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><i>Ein Daumenkino kolorieren</i></p>	<b>Das Prinzip eines Daumenkinos verstehen</b>
	<p><i>Eine Bildergeschichte erfinden</i>  Beispiel: eine einfache Bildergeschichte wird vorgestellt.  Die SuS erfinden eine eigene Figur für eine eigene kleine Bildergeschichte und setzen diese zeichnerisch um.</p>	<b>Durch eingehende Betrachtung lernen, Gefühle und Situationen selbst bildnerisch ausdrücken</b>
<b>Jg. 1 / 2</b>	<b>7. Arbeitsfeld - Architektur</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><i>Gestaltung des Klassenraums</i>  Beispiel: Verschiedene Gestaltungsaufgaben in Bezug auf Jahreszeiten und Feste.  Hier bietet sich ein fächerübergreifendes Arbeiten zum Fach Sachunterricht an.</p>	<b>Wahrnehmen von Wirkungen, Erkennen von Größenverhältnissen</b>
	<p><i>Ein Zimmer mit Holzklötzchen bauen</i>  Beispiel: Aus verschiedengroßen Holzstückchen gestalten die Kinder einen Raum. Als Untergrund kann eine Kartonfläche dienen, die bemalt werden kann. In einem weiteren Schritt können, ebenfalls aus Karton „Wände“ aufgestellt werden.  Alternativ oder auch ergänzend kann mit Modelliermasse gearbeitet werden.</p>	<b>Räumliches Bewusstsein entwickeln, Größenverhältnisse erproben, eigene Arbeitsergebnisse präsentieren, sich gegenseitig unterstützen</b>

<b>Jg. 1 / 2</b>	<b>8. Arbeitsfeld – Produktdesign</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><b>Betrachtung verschiedener Verpackungen</b>            Beispiel: SuS bringen unterschiedliche Verpackungen mit und diese werden gemeinsam betrachtet. Verschiedenen Aspekte werden gemeinsam erörtert: Gefallen die Verpackungen und warum? Sind die Verpackungen umweltbewusst? Was könnte man anders machen? Wie sieht deine Wunschverpackung für ein bestimmtes Produkt aus? Hierzu kann zunächst auf einem Blatt Papier eine Verpackung gestaltet werden. Gegebenenfalls gibt die Lehrkraft einen Umriss vor.</p>	<b>Gemeinsames Betrachten und Zuhören</b> <b>Überlegungen anstellen und Rückschlüsse ziehen</b> <b>Verwertung und Nutzung erkennen</b> <b>Gestalten einer „Wunschverpackung“</b>
	<p><b>Entfremdung von Verpackungen</b>            Beispiel: SuS gestalten aus einer Verpackung einen neuen Gegenstand, wie z.B. ein Haus aus einem leeren Milchkarton oder ein Fabeltier aus verschiedenen leeren Verpackungen.</p>	<b>Durch die Auseinandersetzung mit einer bestimmten Verpackung und Überlegungen zur entfremdeten Verwertung werden die SuS sensibilisiert, dass Verpackungen wieder-, bzw. weiterverwertbar sind.</b>
<b>Jg. 1 / 2</b>	<b>9. Arbeitsfeld - Kommunikationsdesign</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><b>Ein Plakat gestalten</b>            Beispiel: Fächerübergreifend zum Fach SU wird ein Warnplakat angefertigt. Das könnte im Rahmen der Verkehrserziehung thematisiert werden: Kinder auf dem Schulweg in heller, auffälliger Kleidung, um von Autofahrern besser gesehen zu werden.</p>	<b>Warnplakat angefertigt. Das könnte im Rahmen der Verkehrserziehung thematisiert werden: Kinder auf dem Schulweg in heller, auffälliger Kleidung, um von Autofahrern besser gesehen zu werden.</b> <b>Signalwirkungen von Farben erkennen</b> <b>Erlerntes gestalterisch umsetzen</b>
	<p><b>Den eigenen Namen in einer besonderen Schrift gestalten</b>            Beispiel: Hierzu eignet sich das abstrahierte, nachempfundenen Alphabet von Othmar Alt (<a href="http://www.zaubereinmaleins.de">www.zaubereinmaleins.de</a>)</p>	<b>ich über Größenverhältnisse bewusst werden</b> <b>Sorgfältigkeit im Farbauftrag üben</b>

Jg. 3 / 4	1. Arbeitsfeld - Zeichnen	Kompetenzen
	<p>- eine Skizze zu einem Thema anfertigen</p> <p>Abstraktionen erproben, grobe Formerfassung und Verhältnismäßigkeiten von einer Vorlage übertragen</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<b>Wesentliche Formen und Linien erkennen, Größenverhältnisse berücksichtigen</b>
	<p><b>Künstler vorstellen (Beispiele)</b></p> <p>Werkbetrachtungen</p> <p>Linienzeichnung nach Paul Klee („eine Linie geht spazieren...“ oder Zeichnung nach Betrachtung des Werkes „Die Zwitschermaschine“) mit unterschiedlichen Zeichenmaterialien (z.B. Fineliner, Kugelschreiber, Bleistift...).</p> <p>Buchstabenbilder</p> <p>fantastische „Wesen“ aus den Buchstaben des eigenen Vornamens entwickeln</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Sich zu einem künstlerischen Werk äußern, die Arbeit von Künstlern kennen lernen, erkennen, welche Materialien verwendet wurden</b></p> <p><b>Zusammen mit der Klasse Gestaltungskriterien festlegen und danach arbeiten.</b></p> <p><b>Sich zu Arbeitsergebnissen äußern und Begründungen finden</b></p>
	<p><b>Schattenbilder</b></p> <p>Mit Sonne oder Projektoren unter Verwendung verschiedener Zeichenmaterialien (z.B. Kreiden, Bleistifte in unterschiedlichen Stärken)</p> <p>Schraffuren herstellen.</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Wahrnehmen von Schattenwürfen aus unterschiedlichen Richtungen. Verschiedene Techniken kennen lernen und erproben</b></p> <p><b>Erkennen und äußern, welche Techniken besonders geeignet erscheinen</b></p>
	<p><b>Zen-Tangles</b></p> <p>Ausgestaltung von gezeichneten (Tier)Formen, nachdem die wesentlichen Merkmale eines Musters erarbeitet wurden und die Kriterien zur Gestaltung von Zen-Tangles</p> <p>Vorzugsweise mit Filzstiften oder Finelinern.</p> <p> </p> <p><b>Experimentelles Zeichnen</b></p> <p>Nach Musik, Fühlen, Geschmack, Erinnerung, mit unterschiedlichen Zeichenmaterialien und auf unterschiedlichen Bildgründen (Papieren)</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Musterkriterien kennen und umsetzen, dabei auch verschiedene Formen verwenden</b></p> <p> </p> <p><b>Die eigene Wahrnehmung erkennen und interpretieren Unterschiedliche Wirkungen auf unterschiedlichen Bildgründen erkennen</b></p>
	<p><b>Schattenbilder</b></p> <p>Mit Sonne oder Projektoren unter Verwendung verschiedener Zeichenmaterialien (z.B. Kreiden, Bleistifte in unterschiedlichen Stärken)</p> <p>Schraffuren herstellen.</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<p><b>Wahrnehmen von Schattenwürfen aus unterschiedlichen Richtungen. Verschiedene Techniken kennen lernen und erproben</b></p> <p><b>Erkennen und äußern, welche Techniken besonders geeignet</b></p>

Jg. 3 / 4	2. Arbeitsfeld - Grafik	Kompetenzen
	<p><i>Eigene Druckstücke herstellen</i>            Radiergummis, Kartoffeln, Pappe etc.            Dabei Häufung und Streuung erproben.            Themenbeispiele:            Vögel am Himmel            Ameisenstraße            Blüten am Baum              Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<b>Experimentieren mit Formen und Materialien.</b> <b>Wirkungen von selbst hergestellten Druckstücken erkennen</b> <b>Den Einsatz der eigenen Druckstücke experimentell oder zu einem gestellten Thema erproben</b> <b>Vorstellen der eigenen Druckstücke, Tauschmöglichkeiten in der Gruppe aufzeigen</b>
	<p><b>Monodruck</b>            Einfache Abzüge von mit Farbe versehenen glatten Untergründen.            Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<b>Wirkungen von Farbaufträgen und deren „Abzügen“ auf unterschiedlichen Papieren erkennen</b> <b>Entstandene Formen interpretieren und eventuell zeichnerisch ergänzen</b>
	<p><i>Ich gestalte meinen „Fantasietierbaum“</i> in Anlehnung an das Buch            Der Nachtgärtner von Terry &amp; Eric Jan            Unter Verwändung unterschiedlicher Druckstücke gestalten SuS eine Tierbaumkrone in anlehnung an das oben genannte Buch              Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse.</p>	<b>Passenden Druckstock wählen, um die abstrahierte Form der Tiergestalt auf das Papier zu drucken</b>  <b>Begründungen für die Vorgehensweise im Klassenverband äußern und gemeinsame beratschlagen</b>
	<p><b>Kordeldruck</b>            Mit verschieden starken mit Farbe getränkten Kordeln zwischen zwei Zeichenblättern Spuren erzeugen.            Weiterentwicklung Fadendruck:            Ein in Farbe getränkter Faden wird so zwischen zwei Zeichenblätter gelegt, dass ein Ende heraussteht. Die Zeichenblätter werden zu zweit gedrückt gehalten und der Faden wird herausgezogen. Es verbleiben interessante Wischspuren auf den geöffneten Zeichenblättern, die auch zeichnerisch zu neuen Bildern ergänzt werden können.              Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse.</p>	<b>Farbe auf unebene Materialien auftragen.</b> Erfahren, dass die Beschaffenheit des Farbauftrags mit dem Ergebnis in direktem Zusammenhang steht <b>Entwicklung von Phantasie bei der weiteren gestalterischen Arbeit</b> <b>Erfahrungsaustausch, Interpretationsmöglichkeiten begreifen</b>
	<p><b>Materialdruck und Frottage</b>            Sammlung verschiedener Materialien z. B. aus der Natur (Stöckchen, Laub, Blätter) oder dem Umfeld der SuS, um diese als Druckstücke einzusetzen oder auf das Zeichenblatt durchzureiben. und damit z.B. ein Laubwald-Bild gestalten.              Gemeinsames Betrachten der Arbeitsergebnisse.</p>	<b>Wahrnehmen, welche Materialien sich weniger oder besser eignen</b> <b>Eine Bildkomposition gestalten</b> <b>Gemeinsame Beurteilung unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien</b> <b>Verschiedene Techniken kennen lernen und erproben</b>

Jg. 3 / 4	3. Arbeitsfeld - Malerei	Kompetenzen
	<p><i>Malwerkzeuge erfinden</i> Womit lässt sich malen? – Schwämme, Malstöcke mit textilem Knauf, Finger, Spachtel etc. Damit großformatig experimentieren, eventuell als Gruppenarbeit. Vorstellen der Arbeitsergebnisse im Klassenverband.</p>	<b>Ein Gefühl für unterschiedliche Malwerkzeuge und deren Einsatzmöglichkeiten entwickeln</b> <b>Kreativ zusammen Themen entwickeln und erarbeiten</b> <b>Sich über Erfahrungen im gemeinsamen Arbeiten austauschen</b> <b>„Erfindungen“ vorstellen</b>
	<p><i>Bilder verändern</i> Fotos übermalen, Bilder verändern Fotokopien als zu veränderndes Arbeitsprojekt. Z.B. verschiedene Farben lasierend auftragen, um unterschiedliche Effekte herzustellen.</p>	<b>Verschiedene Wirkungen durch unterschiedliche Farben und Farbauftrag wahrnehmen</b> <b>Neue Gestaltungsformen entwickeln</b> <b>Sich untereinander austauschen</b>
	<p><i>SuS gestalten einen „Sgraffito-Fisch“ nach „Der goldene Fisch“ von Paul Klee</i>, indem sie die erarbeiteten Gestaltungskriterien berücksichtigen und darstellen.</p>	<b>Der Schwerpunkt liegt hier bei der formalen, farblichen und kompositorischen Gestaltung.</b>
	<p><i>Drauf- und Seitenansichten</i> Eine Festtafel für die Klasse gestalten. Jede/r gestaltet z.B. ein „Gedeck“, je nach Aufgabenstellung von oben oder aus der Seitenperspektive. Alle „Gedecke“ werden ausgeschnitten und auf eine Tapetenbahn geklebt. Die so entstandene „Festtafel“ kann im Flur vor dem Klassenraum ausgestellt werden</p>	<b>Eine Vorstellung von einem festlichen Gedeck malerisch umsetzen</b> <b>Erkenntnisse über Perspektiven erwerben</b>
Jg. 3 / 4	4. Arbeitsfeld - Plastik und Installation	Kompetenzen
	<p><i>Objekte aus Papier</i> Verbindungen aus Papier herstellen.&gt; kleine Bauwerke herstellen (z.B. eine Brücke, kleine Figuren, verschiedene Abstandshalteformen wie Hexentreppe zu flexiblen Verbindungen nutzen)</p> <p><i>„3d“-Collagen</i> Collagen aus unterschiedlichen Papieren herstellen, einzelne Bildelemente hervorheben durch „Abstandshalter“ aus Karton.</p>	<b>Erforschen verschiedener Papierbeschaffenheiten, Strategien entwickeln, Erfahrungen umsetzen, Wahrnehmungserfahrung durch Bearbeitung des Materials Papier Räumlich-perspektivische Eindrücke gewinnen</b>
	<p><i>Tiermasken</i> aus Draht oder kaschierten, halbierten Luftballons Papiercaché mit in Kleister getränkten Zeitungsstückchen auf Hasendraht erstellen und später bemalen.</p>	<b>Erfahrung im Umgang mit einer Technik</b> <b>Intuitives Gestalten eines Antlitzes</b> <b>Einen Farbauftrag auf einen unregelmäßige Grund aufbringen</b>

<b>Jg. 3 / 4</b>	<b>4. Arbeitsfeld - Plastik und Installation</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><i>Kostüme zu einem (eigenen) Theaterstück entwerfen und herstellen</i>            Ein Thema finden, Entwürfe dazu gestalten.            Masken und Kostüme aus verschiedenen großen Kartons und Stoffresten herstellen.            Das Theaterstück anderen Klassen vorführen.</p>	<b>Gemeinsames Entwickeln einer Idee für ein Leitthema</b> <b>Demokratisches Aufteilen von Aufgaben</b> <b>Ein Modell oder einen Entwurf herstellen</b> <b>Respektvoller Umgang mit den Beiträgen anderer SuS.</b> <b>Präsentation in der Gruppe</b>
<b>Jg. 3 / 4</b>	<b>5. Arbeitsfeld - Performance</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><i>Verschiedenen Körperübungen</i>            SuS stellen Szenen von Bildern nach, erschaffen Raum durch Gesten, wie z.B. Klatschen oder verbeugen.            Stellen pantomimisch Tätigkeiten dar.</p>	<b>Wahrnehmung durch das Zusammenspiel von Körperbewegung, Gestik und Mimik</b>
	<p><i>Verschiedene Gangarten erproben</i>            SuS balancieren auf einem imaginären Seil oder sie erproben verschiedene Gangarten in z.B. auf dem Schulhof gezeichneten Wegen.</p>	<b>Den eigenen Körper als Kunstmedium kennen lernen</b>

*Die Themen lassen sich alle für eine bestimmte Jahrgangsstufe passende Art und Weise variieren.  
 Bereits das Erraten bestimmter Gegenstände oder Gestalten durch eine pantomimische Darstellung, wäre ein denkbarer Einstieg in das Thema Performance in der Eingangsstufe.*

*Der Arbeitsbereich Performance ist nicht gleichzusetzen mit darstellendem Spiel.*

*Zur Dokumentation oder Erweiterung der Aktion können digitale Medien genutzt werden.*

<b>Jg. 3 / 4</b>	<b>6. Arbeitsfeld - Medienkunst</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><b>Eine Fotomontage erstellen</b> Beispiel: Basierend auf dem Prinzip der Collage gestalten die SuS aus verschiedenen Abbildungen aus Zeitschriften ein Werk zu einem bestimmten Thema (Tiere, verrückte Gestalten etc.)</p>	<p><b>Abbildungen aus Printmedien durch erweitertes und verändertes Zusammenfügen auf Wirkungen überprüfen.</b></p>
	<p>-<b>Bewegung in Bildabläufe mit Hilfe von Stop-Motion bringen</b> Beispiel: -Einen eigenen Comic gestalten -Szenische Darstellungen mit Hilfe von Spielfiguren</p>	<p><b>Sich mit digitalen Techniken auseinandersetzen und vertraut machen</b> <b>Gemeinsam Ideen entwickeln und ggf. zusammen arbeiten</b></p>
<b>Jg. 3 / 4</b>	<b>7. Arbeitsfeld - Architektur</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><b>Ein „Hundertwasserhaus“ nachbauen</b> Beispiel: Innerhalb einer Unterrichtseinheit über den Künstler Friedensreich Hundertwasser bietet sich das gemeinsame Bauen eines „Hundertwasserhauses“ an. Dazu können kleinere Pappkartons, Papprollen, Styroporkugeln uvm. Verwendung finden. Die von den SuS gestalteten Elemente werden bunt bemalt und zu einem Gebäude zusammengefügt.</p>	<p><b>Kennenlernen eines Künstlers/Architekten</b> <b>Auseinandersetzung und Nachempfindung mit für den Künstler typischen Ausdrucksmitteln</b></p>
	<p><b>Meine Welt/ mein Traumzimmer im Schuhkarton</b> Beispiel: Gestaltung visionärer Räume in einem Karton. Bauen mit verschiedenen Materialien (Pappe, Holz, Karton, kleinere mitgebrachte Gegenstände, Stoffe) Anmerkung: Hier besteht bereits ein Bezug zum Arbeitsfeld Produktdesign!</p>	<p><b>Auseinandersetzung mit dem Thema Wohnen</b> <b>Entwerfen, messen, Größenverhältnisse erkennen</b> <b>Materialien entfremden, Freude an der Gestaltung entwickeln</b></p>
	<p><b>Einen Raum zeichnen</b> Beispiel: Kennenlernen des Zeichnens mit einem Fluchtpunkt</p>	<p><b>Dreidimensionalität erkennen</b> <b>Genaues Zeichnen üben</b></p>
<b>Jg. 3 / 4</b>	<b>8. Arbeitsfeld - Produktdesign</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><b>Entwurf einer Verpackung für mein Lieblingsspielzeug oder mein Lieblingsnahrungsmittel</b> Beispiel: Im gemeinsamen Gespräch wird erörtert, welche Kriterien für eine Verpackung wichtig sind (z.B. platzsparend, wiederverwertbar, umweltfreundlich). Daraufhin wird zeichnerisch eine eigene Verpackung angefertigt. In einer weiteren Gesprächsrunde werden die Ergebnisse analysiert.</p>	<p><b>Kriterien einer Verpackung herausfinden</b> <b>Aus gewonnenen Erkenntnissen Umsetzungsideen für eigene Gestaltungen ableiten</b></p>

<b>Jg. 3 / 4</b>	<b>8. Arbeitsfeld - Produktdesign</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><i>Einen Schuh umgestalten</i>            Beispiel: SuS gestalten einen mitgebrachten Schuh nach ihren Vorstellungen um. Kriterien wie Tragbarkeit, Materialverwendung und möglicher Veränderbarkeit werden vorab im gemeinsamen Gespräch geklärt.</p>	<b>Ein bestehendes Produkt umgestalten</b> <b>Ein Bewusstsein für eventuelle Weiterverwendbarkeit entwickeln</b>
<b>Jg. 3 / 4</b>	<b>9. Arbeitsfeld - Kommunikationsdesign</b>	<b>Kompetenzen</b>
	<p><i>Verschiedene Schriften kennen lernen und erproben</i>            Beispiel: Schrifttypen in Schreibprogrammen werden untersucht, ein Lieblingsschrifttyp ausgesucht und am PC, bzw. Tablet ein Text damit gestaltet. Fächerübergreifendes Arbeiten zum Fach Deutsch wäre hier denkbar (Gestaltung eines Gedichtes, eines Briefes oder Spruches).</p>	<b>SuS machen sich mit Schreibprogrammen und möglicher Gestaltung vertraut</b> <b>Erkennen unterschiedliche Möglichkeiten des Schreibens am PC</b>
	<p><i>Werbung untersuchen und für ein selbst gewähltes Produkt in Form eines Plakates werben</i>            Beispiel: Anhand eines Plakates oder einer anderen Abbildung wird analysiert, welche stilistischen Mittel eingesetzt wurden, um etwas Bestimmtes zu bewerben. In einem Gespräch werden Ideen gesammelt und die SuS gestalten eine eigene Werbung. (Hierfür kann sich auch digitaler Medien bedient werden).</p>	<b>SuS lernen, dass Inhalte und Botschaften bewusst grafisch aufeinander abgestimmt sind, sowie -schriften, Farben und Formen zueinander in Beziehung gesetzt und bestimmte Zielgruppen ansprechen sollen.</b> <b>Gestaltung adressatengerechter Bilder zur Kommunikation</b>