



Schleswig-Holstein
Ministerium für Bildung,
Wissenschaft und Kultur

Leitfaden zu den Fachanforderungen Kunst

Primarstufe/Grundschule

Impressum

Herausgeber: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein
Brunswiker Straße 16-22, 24105 Kiel

Layout: Stamp Media GmbH, Agentur für Kommunikation & Design, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.stamp-media.de

Druck: Schmidt & Klaunig, Druckerei & Verlag seit 1869, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.schmidt-klaunig.de
Kiel, April 2020

Die Landesregierung im Internet: www.schleswig-holstein.de

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben.
Bestellungen können unter www.fachanforderungen.de aufgegeben werden.

Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

Leitfaden zu den Fachanforderungen Kunst

Primarstufe/Grundschule

Inhalt

1 Einführung	4
2 Zusammenhänge zwischen Dimensionen, Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen	5
3 Unterrichtsbeispiele - Aspekte zur Umsetzung der Fachanforderungen	6
3.1 Unterrichtsbeispiel: ISCH - Jeder kann zeichnen	6
3.2 Unterrichtsbeispiel: Superheld/-innen heben ab - Stop-Motion-Film	14
3.3 Unterrichtsbeispiel: Wir bauen gemeinsam ein Haus für uns alle	19
4 Schulinternes Fachcurriculum	27
5 Medienkompetenz	28
6 Durchgängige Sprachbildung	30
7 Außerschulische Lernorte	31
8 Glossar	32
9 Anhang	36

1 Einführung

Für den Kunstunterricht in der Primarstufe der Grundschule geben die Fachanforderungen (gültig ab dem Schuljahr 2019/2020) den verbindlichen Rahmen vor. Der Leitfaden unterstützt durch vielfältige Hinweise und Erläuterungen die Implementation der Fachanforderungen und fördert die fachdidaktische Diskussion in den Schulen.

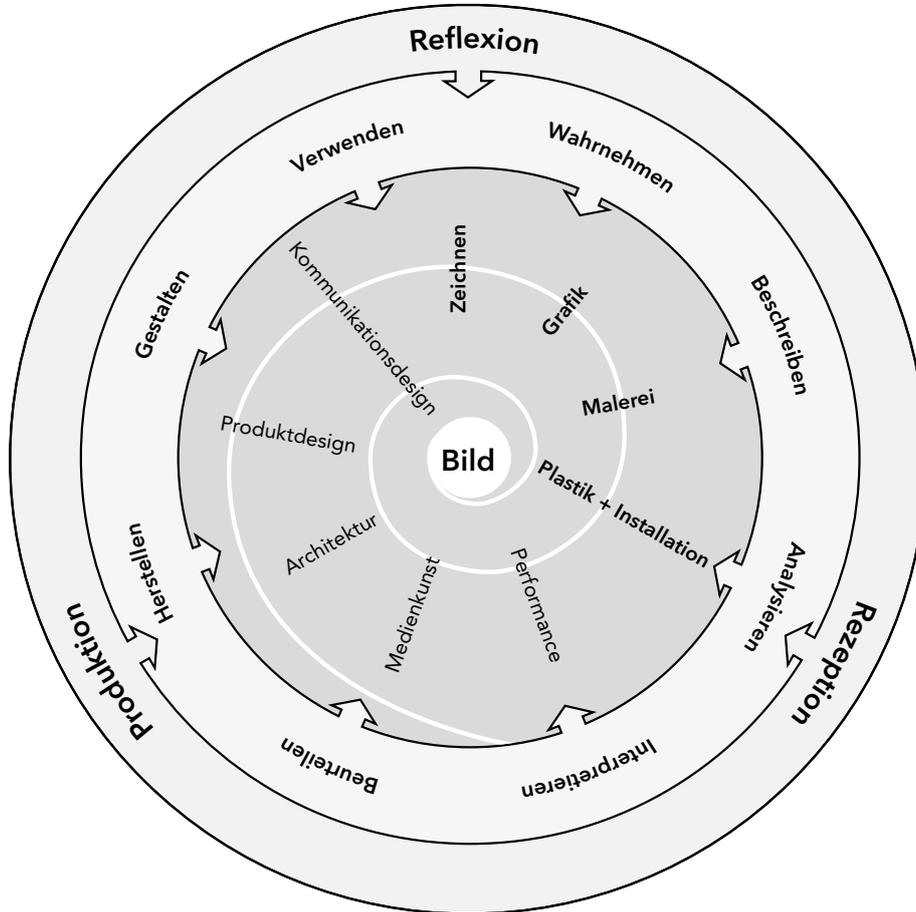
Die Lehrkräfte der Fachkonferenz entwickeln auf der Basis der Fachanforderungen schrittweise – im fachdidaktischen Diskurs – ein abgestimmtes schulinternes Fachcurriculum und erarbeiten sich damit eine schulverbindliche Grundlage für die eigene Unterrichtsplanung.

Von zentraler Bedeutung sind Qualität und Angemessenheit von Aufgaben, die den Erwerb von Kompetenzen auf individuelle Art ermöglichen.

Der Leitfaden

- erläutert anhand der Grafik die Zusammenhänge zwischen den Dimensionen, Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen des Faches,
- gibt mit den Aufgabenbeispielen ein Raster vor, das strukturiert alle Aspekte eines schulinternen Fachcurriculums integriert aufnimmt,
- bietet in Form von Aufgabenbeispielen Ideen,
 - zu ausgewählten Kompetenzbereichen,
 - zur Verknüpfung von Arbeitsfeldern,
 - für unterschiedliche Aufgabenformate Sicht- (Organisation, Methoden, vorbereitete, strukturierte Lernumgebungen) und Tiefenstrukturen (kognitive Aktivierung, Anregungspotenzial, Aufgabenstellung, Diskurs, Feedback),
 - zur Differenzierung (konstruktive Unterstützung),
 - zur fachintegrativen Berücksichtigung der Medienkompetenzen,
 - zu fächerübergreifenden Aspekten ,
 - zur Leistungsbewertung (transparente, klare Leistungserwartung/Kriterien zur Bewertung, konstruktives Feedback),
- weist auf den Stellenwert der Medienkompetenz im Fach Kunst hin (SAMR-Modell),
- gibt Tipps zum sprachsensiblen Kunstunterricht – Durchgängige Sprachbildung,
- enthält ein umfangreiches Glossar.

2 Zusammenhänge zwischen Dimensionen, Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen



Die Grafik veranschaulicht die Struktur der neuen Fachanforderungen. Sie besteht aus vier Kreisen. Im Zentrum steht das Bild, das hier als umfassender Begriff für zwei- und dreidimensionale Objekte, Artefakte, visuell geprägte Informationen, Prozesse und Situationen visueller Erfahrung verstanden wird. Bilder beherrschen immer stärker das private und öffentliche Leben und haben entscheidenden Einfluss auf Meinungsbildung, Verständigung, Sinnfindung und Weltdeutung junger Menschen. Das Fach Kunst will die Wahrnehmung von Bildern schärfen und den Umgang mit Bildern üben.

Der dunkelgraue Kreis zeigt neun Arbeitsfelder, in denen zum und mit dem Bild gearbeitet wird, sowohl künstlerisch-praktisch als auch theoretisch-kunstgeschichtlich. Die vier hervorgehobenen Arbeitsfelder: Zeichnen, Grafik, Malerei und Plastik + Installation bilden in der Primarstufe die unterrichtlichen Schwerpunkte. In den Arbeitsfeldern sind die acht Kompetenzbereiche des dritten hellgrau-

en Kreises verbindlich zu erarbeiten. Die Kompetenzen können jeweils exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben und vertieft werden.

In Unterrichtssituationen werden in der Regel mehrere Kompetenzbereiche angesprochen (siehe Beispiele).

Der äußere weiße Kreis enthält die Dimensionen Produktion und Rezeption, die sich mit unterschiedlicher Gewichtung in allen Kompetenzbereichen wiederfinden und in den Jahrgangsstufen in einem ausgewogenen Verhältnis zu berücksichtigen sind. Die dritte Dimension Reflexion ist fest integrierter Bestandteil sowohl der produktions- als auch der rezeptionsorientierten Unterrichtsphasen.

Gedacht sind die Kreise beweglich und können so gegeneinander verschoben werden, sodass sich alle acht Kompetenzen und alle drei Dimensionen auf alle neun Arbeitsfelder beziehen können.

3 Unterrichtsbeispiele - Aspekte zur Umsetzung der Fachanforderungen

Anhand von drei Unterrichtsbeispielen werden im Folgenden wesentliche Gesichtspunkte der Fachanforderungen konkretisiert dargelegt. Gleichzeitig wird ein Muster für

ein Schulinternes Fachcurriculum mit allen wichtigen Aspekten, die in der Fachkonferenz abgestimmt werden, vorgestellt.

3.1 Unterrichtsbeispiel: ISCH - Jeder kann zeichnen

Schulinternes Curriculum der XY Schule								
ISCH - Jeder kann zeichnen (nach einem Unterrichtsvorschlag von Katharina Janke) Jahrgangsstufe 2								
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Medienkompetenzen ¹								
K1	K2	K3	K4	K5	K6			
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Übergeordnete Aufgabe								
„-isch“-Zeichnungen - Du wirst Lust am Zeichnen haben und erkennen, was Zeichnungen für dich und andere bedeuten können.								
Kurzbeschreibung								
<p>Ausgehend von der Bilderbuchgeschichte „Ish“ von Peter H. Reynolds (Candlewick 2004) werden die zeichnerischen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler über verschiedene Zugänge gefördert. In experimentellen Gestaltungsprozessen (Zeichnen auf ungewöhnliche Art, Zeichnen nach Diktat, Weiterführen von Zeichnungen) lernen die Schülerinnen und Schüler nach Anweisungen zu zeichnen und die eigene Zeichnung ‚loszulassen‘. Sie erkennen kreative Prozesse, da beispielsweise durch das Weiterführen angefangener Zeichnungen durch andere der Entstehungsprozess aufgesplittet wird und Neues durch Imagination entstehen kann. Sie lernen über einen forschenden Zugang ihre eigenen zeichnerischen Fähigkeiten kennen. Sie lernen eigene und fremde Zeichnungen zu reflektieren und diese wertzuschätzen.</p> <p>Auf anderer Ebene wird die Urteils- und erste Deutungsfähigkeit gefördert, indem die Schülerinnen und Schüler unter anderem darüber nachdenken, was Kunst ist oder sein kann oder was einzelne Zeichnungen darstellen können.</p>								
Bausteine								

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

¹ Medienkompetenzen entsprechend Tabelle im Anhang der Fachanforderungen

Baustein 1: Künstlerisch zeichnen - Versuche mit einer Blumenvase	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen, Beschreiben, Beurteilen
Arbeitsfelder	Zeichnen
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen Bilder aktiv und bewusst wahr • strukturieren und differenzieren visuelle Phänomene • nehmen ihre Wahrnehmung als Ausgangspunkt für ihre eigene Gestaltung • erkennen auffällige Details, benennen und beschreiben diese einfach und verständlich • schätzen eigene personale Kompetenzen (bezogen auf die gestellte gestalterische Aufgabe) ein <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zeichnen unter Zeitdruck • beschreiben ihre Gefühle beim Zeichnen <p>Selbstkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen die eigene Situation wahr und artikulieren und reflektieren eigene Gefühle und Bedürfnisse (FA: Allg. Teil) 	<p>Zu Beginn der Stunde versammeln sich alle Schülerinnen und Schüler in einem Sitzkreis auf dem Fußboden. In der Mitte des Kreises steht eine Vase mit einem großen Blumenstrauß als stiller Impuls.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler äußern erste Vermutungen, Ideen oder Assoziationen.</p> <p>Die Lehrkraft erläutert den Arbeitsablauf und den Umgang mit dem Zeichenmaterial.</p> <p>Alle Schülerinnen und Schüler erhalten einen Bleistift der Stärke HB, Zeichenpapier und ein Zeichenbrett, mit dem sie sich gut zur Blumenvase positionieren können.</p> <p>Arbeitsauftrag:</p> <p><i>„Wir führen jetzt ein Experiment durch. Dafür ist es wichtig, dass ihr auf eure eigene Art eine zeichnerische Lösung findet. Ihr habt fünf Minuten Zeit, diese Blumenvase zu zeichnen.“</i></p> <p>Die Lehrkraft gibt das Startsignal und stoppt die Zeit. Sie zeichnet selbst als Mitglied der Gruppe mit. Ihre Zeichnung dient später als kritisches Produkt.</p> <p>Die Lehrkraft stoppt den Vorgang nach fünf Minuten und erklärt, dass es nicht wichtig ist, ob die Zeichnung beendet wurde. Alle Schülerinnen und Schüler legen ihre Zeichnungen so auf den Boden, dass diese im Museumsgang betrachtet werden können. Einige Schülerinnen und Schüler beschreiben ihre Zeichnung und die Details mit eigenen Worten. Sie drücken aus, wie es sich angefühlt hat, die Zeichnung selbstständig und unter Zeitdruck anzufertigen.</p> <p>Nach dem Austausch über ihre Erfahrungen geht die Lehrkraft herum und schaut demonstrativ kritisch auf ihre eigene Zeichnung. Sie lacht laut und sagt, das sei doch keine Kunst. Bei anderen Zeichnungen lobt sie, wie „echt“ und „gut“ die Zeichnung aussieht und beschreibt, welche Dinge auf der Zeichnung besonders realitätsnah/sauber/detailliert gezeichnet wurden.</p> <p>Nachdem sie alle Zeichnungen betrachtet hat, knittert sie ihre Zeichnung und wirft diese in einen Papierkorb. Danach fragt sie die Schülerinnen und Schüler, wer auch unzufrieden sei und seine Zeichnung ebenso wegwerfen möchte. Die Lehrkraft sammelt die Zeichnungen zerknittert im Korb und heftet das Wort „Kunst?“ an den Papierkorb. Der Korb bleibt in der Klasse stehen.</p>

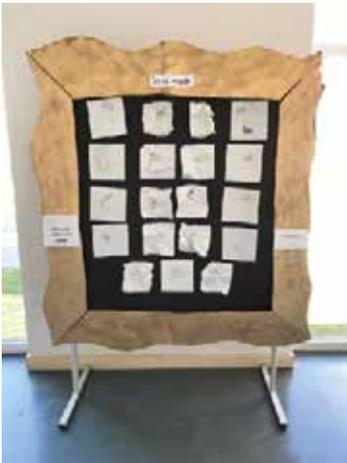
Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

3.1 Unterrichtsbeispiel: ISCH - Jeder kann zeichnen

Baustein 2: Experimentelles Zeichnen - Herstellung von „-isch“-Zeichnungen	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen, Beschreiben, Beurteilen, Gestalten
Arbeitsfelder	Zeichnung
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> realisieren Vorstellungen und Gestaltungsideen und bringen Imagination, Originalität und Individualität ein führen Emotionen, Assoziationen und erste Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten (und Gestaltungserfahrungen) zurück sprechen über eigene und fremde Arbeitsergebnisse und finden gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung formulieren subjektive Empfindungen schriftlich oder bildnerisch <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> hören und verstehen eine Geschichte verstehen die Bedeutung eines erfundenen Wortes und wenden sie an 	<p>Im Klassenraum ist ein gezeichnetes Bild einer Blumenvase in einem goldenen Rahmen ausgestellt. (Zeichnung analog zum Buch von Peter H. Reynolds) Der Papierkorb der letzten Stunde steht leer neben der Blumenvase.</p> <p>Die Lehrkraft liest die Geschichte „Ish“ vor und präsentiert die Bilder des Buches über eine Beamerprojektion.²</p> <p>Anschließend werden Verständnisfragen zum Handlungsverlauf der Geschichte gestellt.</p> <ul style="list-style-type: none"> Wie verhält sich Ramon vor dem Versuch, eine Blumenvase zu zeichnen? Was passiert, nachdem Leon die Zeichnung von Ramon betrachtet hat? Warum lacht Leon über Ramons Zeichnung? Wie fühlt sich Ramon, als sein Bruder über seine Zeichnung lacht? Wie reagiert seine Schwester? Wie reagiert Ramon auf das Verhalten seiner Schwester? <p>Schülerinnen und Schüler und Lehrkraft erläutern im Gespräch über das Buch den Wortbaustein „-isch“.</p> <p>Die Lehrkraft hängt das Wort Vase in Kombination mit dem Wortbaustein -isch, also „Vase-isch - vasisch“, neben der Zeichnung auf und erklärt, dass dies ein von einer Künstlerin oder einem Künstler erfundenes, also künstler-isch-es Wort ist, um die Zeichnung von Ramon aus dem Buch zu beschreiben. Im Sinne der durchgängigen Sprachbildung macht sie durch die metakognitive Auseinandersetzung auf Sprachebene den Schülerinnen und Schüler bewusst, dass Kunst somit auch einen Begriff erschaffen kann - es findet dann eine „Kunstwortschöpfung“ statt. Die Lehrkraft macht deutlich, dass die Kombination des Wortbausteins mit einem Wort in diesem Fall keine existierende, in einem Lexikon zu findende Wortbedeutung hat. Das Wort folgt zwar den Regeln der deutschen Grammatik, ist aber in dieser Zusammensetzung erfunden.</p> <p>(„künstlerische“ Worte: hundisch, ballisch, hausisch etc. im Vergleich zu existierenden Adjektiven mit Wortbaustein -isch, künstlerisch, erfinderisch).</p> <p>Die Lehrkraft verweist auf den leeren Papierkorb. Die Schülerinnen und Schüler verlassen den Raum und betreten einen Raum, in dem ein großer Goldrahmen mit allen Zeichnungen (auch den zerknitterten aus dem Papierkorb) der letzten Stunde hängt. Die Lehrkraft klärt im Gespräch mit den Schülerinnen und Schüler die Verbindung zur Geschichte.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

² Für die Beamerpräsentation wurden die Illustrationen gescannt. Der Text ist sinngemäß ins Deutsche übertragen und das Buchcover dem deutschen Kontext angepasst.



• zeichnen nach vorgegebenen Arbeitsanweisungen

Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen DIN-A3-Arbeitsbogen und einen Bleistift. Die Zeichenübung beginnt jeweils mit einer Minutenangabe. Die Lehrkraft erläutert jeden einzelnen Arbeitsauftrag, indem sie erste Zeichenansätze vormacht (nur Andeutungen zur Erläuterung und Differenzierung der Aufgabenstellung). Sie stoppt jeweils die Zeit.

Aufträge:

- baum-isch
- Zeichnet mit der ungewohnten Hand.
- haus-isch
- Fasst den Stift oben nur mit zwei Fingern an.
- boot-isch
- Zeichnet verkehrt herum. Das Boot steht auf dem Kopf und das Blatt darf nicht gedreht werden.
- fisch-isch
- Zeichnet gepunktete Linien.
- hund-isch
- Zeichnet ohne den Stift abzusetzen.
- vogel-isch
- Zeichnet mit kreisenden Linien.
- fußball-isch
- Zeichnet mit geschlossenen Augen.
- auto-isch
- Zeichnet mit dem Stift im Mund.

Anschließend an die Zeichenübung werden alle Zeichnungen im Museumsgang betrachtet. Die Schülerinnen und Schüler verbalisieren ihre Erfahrungen des Arbeitsprozesses. Die Schülerinnen und Schüler sammeln weitere Möglichkeiten für "isch"-Zeichnungen³

Entspanne dich und habe Spaß! Zeichne eine eigene -isch Zeichnung

mit der linken bzw. rechten Hand (Linkshänder)	Stift oben mit zwei Fingern erfassen	umgekehrt zeichnen (Boot soll auf dem Kopf stehen) (Blatt nicht drehen)	gepunktete Linie
Baum -isch	Haus -isch	Boot -isch	Fisch -isch
nur mit einer Linie ohne absetzen	mit einer kreisenden Linie	mit geschlossenen Augen	mit dem Stift im Mund
Hund -isch	Vogel -isch	Fußball -isch	Auto -isch

Sammelt gemeinsam weitere Möglichkeiten -isch zu zeichnen!

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

³ Entsprechende Arbeitsbogen finden Sie im Anhang dieses Leitfadens. Arbeitsblätter wurden übersetzt und passend adaptiert.

3.1 Unterrichtsbeispiel: ISCH - Jeder kann zeichnen

Baustein 3: "isch"-Zeichnungen - Gefühle	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen, Beschreiben, Beurteilen, Gestalten, Herstellen
Arbeitsfelder	Zeichnung
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • realisieren Vorstellungen und Gestaltungsideen • bringen Imagination, Originalität und Individualität ein • erproben Verfahren und Techniken und wählen diese gezielt aus • beschreiben, unterscheiden und benennen Motive und Materialien/Darstellungsarten • formulieren subjektive Empfindungen schriftlich oder bildnerisch • sprechen über eigene und fremde Arbeitsergebnisse • finden gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zeichnen Gefühle und finden eigene Zeichenarten dafür • tauschen Erfahrungen über den Zeichenprozess aus 	<p>Alle "isch"-Zeichnungen der letzten Stunde hängen im Klassenraum aus. Bleistifte mit unterschiedlichen Härtegraden und Kohlestifte werden zur Verfügung gestellt (zur Erprobung der Stifte ist ein kurzer Zwischenschritt sinnvoll, so dass die Schülerinnen und Schüler die Stifte im Folgenden gezielt auswählen können).</p> <p>Die Lehrkraft liest erneut einen Teil der Geschichte vor (Folie 8 - 11).</p> <p>Im Gespräch vertiefen die Schülerinnen und Schüler Ramons (Handlungsträger im Bilderbuch) Gefühle in dieser Szene. Die Gefühle werden benannt und an der Tafel notiert (z. B. wütend, sauer, verzweifelt, enttäuscht ...).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler bekommen ein Zeichenpapier und suchen sich ein Gefühl aus, das sie mit unterschiedlichen Stiften in eine Zeichnung umsetzen.</p> <p>Aus einer Dose werden weitere (auch positive) Gefühle gezogen, die dann von den Schülerinnen und Schüler mit anderen Bleistiften auf neue Zeichenblätter umgesetzt werden.</p> <p>An der Tafel werden Zeichnungen der Gefühle gesammelt und der Wortbaustein -isch angehängt. Im Gespräch werden Erfahrungen über den Prozess des Zeichnens ausgetauscht.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

Baustein 4: Zeichne weiter gemeinsame "isch"- Zeichnungen	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen, Beschreiben, Beurteilen, Gestalten
Arbeitsfelder	Zeichnung
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • realisieren Vorstellungen und Gestaltungsideen und bringen Imagination, Originalität und Individualität ein • erkennen und benennen auffällige Details und beschreiben diese einfach und verständlich <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> • arbeiten gemeinsam an einer Zeichnung • finden "isch"-Bezeichnungen für die entstandenen Zeichenarten 	<p>Die Lehrkraft erläutert, dass heute gemeinsam gezeichnet wird.</p> <p>Schülerinnen und Schüler erhalten ein Zeichenblatt und dürfen mit dem Bleistift der Stärke ihrer Wahl oder Kohle zeichnen. Das Blatt ist auf der Rückseite mit dem Namen der Schülerin oder des Schülers beschriftet.</p> <p>Die Lehrkraft nennt den ersten Arbeitsauftrag:</p> <p><i>Zeichne eine Linie, die sich kringelt und dann die Richtung und Form verändert.</i></p> <p>Nachdem alle Schülerinnen und Schüler fertig gezeichnet haben, geben sie ihr Blatt jeweils an die Person rechts neben sich weiter. Ab jetzt haben alle Schülerinnen und Schüler eine Minute Zeit, die Zeichnung weiterzuführen.</p> <p><i>Jede oder jeder denkt sich jetzt aus, wie sie oder er die Linie weiterführt.</i></p> <p>Nach einer Minute wird das Blatt reihum weitergegeben, jeweils mit einer Minute Zeit zum Zeichnen. Dieser Prozess wird sechsmal wiederholt.</p> <p>Am Ende erhalten alle ihre Ausgangszeichnung zurück. Nach einer kurzen persönlichen Betrachtungsphase werden alle Zeichnungen im Museumsgang angesehen. Die Schülerinnen und Schüler haben Zeit für einen Rundgang, um Details der Bilder zu bemerken und die Bilder zu deuten. Sie bleiben hinter einer Zeichnung stehen, für die sie eine "isch"-Idee haben, z. B.: „Diese Zeichnung sieht landschaft-isch, schule-isch, streit-isch, monster-isch aus.“</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erklären ihre "isch"-Ideen, indem sie die Zeichnung und ihren gewählten "isch"-Begriff erläutern.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

3.1 Unterrichtsbeispiel: ISCH - Jeder kann zeichnen

Baustein 5: "isch"- Ideen zur Weiterführung und Reflektion	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen, Beschreiben, Beurteilen, Gestalten, Herstellen
Arbeitsfelder	Zeichnung
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen Präsentationsformen und erproben diese • kennen verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern und wenden diese an (vermitteln eigene Erkenntnisse) • beziehen Bilder auf unterschiedliche Aspekte, vergleichen, benennen Unterschiede und Ähnlichkeiten • schätzen eigene personale Kompetenzen (bezogen auf die gestellte gestalterische Aufgabe) ein • sprechen über eigene und fremde Arbeitsergebnisse und finden gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tauschen sich über ihre Erfahrungen und Gefühle beim Zeichnen aus • erkennen eigene neue Fähigkeiten • erleben Freude am Zeichnen <p>Medienkompetenzen K3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basisfunktionen digitaler Medien anwenden • einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren 	<p>Die Unterrichtseinheit kann unterschiedlich weitergeführt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorschlag entsprechend zum Deutschen Bilderbuch – eine "isch"-Ausstellung analog Youtube Verfilmung: Abfilmen ausgewählter Arbeiten, um eine Fortsetzung des Bilderbuchs zu „schreiben“ • ein Angebot für einen Projekttag (an einem Projekttag evtl. Bilderbuch als szenisches Spiel vorweg) danach "isch"-Bilder im "isch"-Atelier herstellen • Vergleich Skizzen/Zeichnungen von Künstlerinnen und Künstlern mit den eigenen "isch"-Zeichnungen (z. B. Miró, Kandinsky, Picasso, Twombly ...) <p>Die Einheit endet mit einer Reflexionsphase und der Fragestellung: Welche neuen Möglichkeiten hast du für dich zeichnerisch entdeckt?</p> <p>Mögliche Antworten der Schülerinnen und Schüler:</p> <p>Ich habe gelernt,</p> <ul style="list-style-type: none"> • dass ich auch mit dem Mund mit einem Stift zeichnen kann. • dass Stifte unterschiedlich hart sein können. • dass man Bilder unterschiedlich deuten kann. • dass auch Künstlerinnen und Künstler "isch"-Zeichnungen gut finden. • dass Kunst kreativ ist und jeder mitmachen kann. • dass Bilder ganz unterschiedlich sein können. • dass es Spaß macht, etwas Neues auszuprobieren. • dass man Gefühle mit einer Zeichnung ausdrücken kann. • dass man ein Bild mit mehreren zusammen zeichnen kann. • dass Linien ganz verschieden sein können. • dass Zeichnen einfach Spaß macht. • dass man Gegenstände „ischisch“ zeichnen kann. • dass jede und jeder in Zeichnungen Unterschiedliches sehen kann. <p>...</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

Fachbegriffe	Realismus, realistisch, realitätsnah, wirklichkeitsgetreu, Perfektionismus, Erwartung erfüllen, Gefühlsausdrücke Bleistift, Zeichnung, Strich, Linie, Punkt, gestrichelt ...
Leistungsbewertung	<p>Prozess: Inwieweit halten sich die Schülerinnen und Schüler an die vorgegebenen Arbeitsanweisungen? Beteiligen sich die Schülerinnen und Schüler an den Besprechungen und den Reflektionen?</p> <p>Produkt: Wie gelingt es ihnen die unterschiedlichen Zeichenanweisungen durchzuführen - Kriterien: Individualität, Originalität, Wagnis, Sorgfalt ... Inwieweit können die Schülerinnen und Schüler eigene oder andere Zeichnungen kritisch und dennoch wertschätzend reflektieren und Kritik an ihren Arbeiten akzeptieren? Können sie eine eigene Position vertreten? Verstehen die Schülerinnen und Schüler die Botschaft der Geschichte und nehmen diese für ihren weiteren Zeichenprozess an? Haben die Schülerinnen und Schüler ihren Kunstbegriff erweitern können? Artikulieren die Schülerinnen und Schüler ihre gemachten Erfahrungen? Können sie selbstkompetent eigene Gefühle wahrnehmen und artikulieren?</p>
Hilfsmittel	Bleistifte mit unterschiedlichen Härtegraden 6H - 7B, evtl. Kohlestifte, Zeichenpapier, Beamer
Fächerübergreifende Aspekte PHIL/DEU	PHIL: Kunst und Realismus (siehe Reflexionsfragen) DEU: Kompetenzbereiche: Lesen - mit Texten und Medien umgehen; Sprache und Sprachgebrauch - „-isch“-Wortbaustein/Adjektive

3.2 Unterrichtsbeispiel: Superheld*innen heben ab - Stop-Motion-Film

3.2 Unterrichtsbeispiel: Superheld/innen heben ab - Stop-Motion-Film

Schulinternes Curriculum der XY Schule								
Superheld/innen heben ab - Stop-Motion-Film (nach einem Unterrichtsvorschlag von Friederike Rückert) Jahrgangsstufe 1 oder 2								
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Medienkompetenzen*								
K1	K2	K3	K4		K5	K6		
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Übergeordnete Aufgabe								
Erstellt in einer Gruppe Videos, in denen es so wirkt, als hättet ihr Zauberkräfte.								
Kurzbeschreibung								
Ausgehend von historischen Filmen machen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Stop-Motion-Prinzip vertraut. Sie setzen eigene Videos mit dem Tablet um, in denen sie vorwiegend sich selbst animieren. Dadurch können sie unmögliche oder skurrile Bewegungen und Handlungen oder Zaubertricks filmisch darstellen.								
Bausteine								
Baustein 1: Filme aus der Frühzeit des Kinos Baustein 2: Skurrile Bewegungen üben Baustein 3: Eine Animation planen Baustein 4: Vertonung Baustein 5: Präsentation des Videos								

Baustein 1: Filme aus der Frühzeit des Kinos	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen und Beschreiben
Arbeitsfelder	Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen Bilder aktiv und bewusst wahr • artikulieren Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken • erkennen auffällige Details (Filmtricks, Stop-Motion-Technik) und beschreiben diese • kennen erste Fachbegriffe und wenden diese an <p>Medienkompetenzen K6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen 	<p>Ablauf</p> <p>Als Einstieg in die Unterrichtseinheit sehen die Schülerinnen und Schüler den Film „Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat“ von Auguste und Louis Lumière (1895) und beschreiben diesen in eigenen Worten. Die Lehrkraft erläutert dazu, wie alt das Medium Film ist, welche Apparate für den Film erfunden und verwendet wurden (hier: der Cinématographe) und in welchem Kontext in dieser Zeit Filme gezeigt wurden. Ein zweiter Film „Die Reise zum Mond“ von George Méliès (1902) dient als Beispiel dafür, wie kurz nach der Erfindung des Films ein Zauberer das Medium nutzt, um seine Zaubertricks in dieses zu übertragen.</p> <p>Georges Méliès spielt in „Die Reise zum Mond“ einen Professor, der gemeinsam mit Mitgliedern eines Astronomie-Clubs zum Mond fliegt. Dort müssen die Helden gegen die Einwohner des Mondes kämpfen. Zudem gestaltet es sich für sie als überaus abenteuerlich, zurück zur Erde zu kommen. Georges Méliès gilt außerdem als Erfinder des Stop-Motion-Prinzips. Er soll es mit Hilfe einer technischen Panne entdeckt haben. Beim Filmen einer Straßenszene an der Place de L’Opéra in Paris habe sich zunächst der Film verfangen. Als einige Zeit später der Film weiterlief, seien die Fahrzeuge weitergefahren und die Passanten weitergegangen. Im fertigen Film sei dadurch der Effekt entstanden, dass Fahrzeuge und Passanten verschwanden oder sich jeweils in etwas anderes „verwandelten“.</p> <p>Über das Wahrnehmen und Beschreiben der Filme bzw. Filmausschnitte begegnen die Kinder dem Wechselverhältnis von Fiktion und Dokumentation als Urformen des audiovisuellen Erzählens. Über den Exkurs in die Filmgeschichte erwerben sie Kenntnisse in der Entwicklung digitaler Werkzeuge (vom Cinématographe zum Tablet). Dieser Teil kann gegebenenfalls entfallen.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

3.2 Unterrichtsbeispiel: Superheld/innen heben ab - Stop-Motion-Film

Baustein 2: Skurrile Bewegungen üben	
Kompetenzbereiche	Gestalten
Arbeitsfelder	Performance und Medienkunst
Kompetenzerwartungen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • realisieren Vorstellungen und Gestaltungsideen • kennen verschiedene Techniken (Pixilation, Nutzung einer Stop-Motion-App) <p>Medienkompetenzen K3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen ein technisches Bearbeitungswerkzeug (Stop-Motion-App) kennen und wenden dieses an 	<p>Ablauf</p> <p>Die Lernenden agieren selbst vor der Kamera des Tablets und erproben die Stop-Motion-App mit Hilfe vorgegebener Übungen.</p> <p>(z. B. Stuhlfahrt: Auf einem Stuhl sitzend wird eine Schülerin oder ein Schüler mit dem Stuhl Stück für Stück bewegt und dabei animiert. So entsteht der Eindruck beim Betrachten der Animation als würde der Stuhl durch den Raum gleiten.</p> <p>Durch die Wand gehen: eine Schülerin oder ein Schüler geht auf eine Stellwand zu, eine andere Schülerin oder ein anderer Schüler kommen auf der anderen Seite der Wand hinaus. Es entsteht der Eindruck als habe sich die Person in eine andere verwandelt.</p> <p>Schlittschuhfahren: Die Schülerinnen und Schüler animieren sich, als würden sie auf ihren Füßen durch den Raum gleiten können.).</p> <p>Geübt wird die Bedienung der App und die Absprachen im Team, zum Beispiel der Zeitpunkt des Auslösens der Aufnahme über einen roten Button, damit keine ungewollten Momente festgehalten werden. Außerdem das Löschen von Bildern. Die Lernenden verstehen, dass sie mit Hilfe der Technik etwas in der Realität völlig Unmögliches darstellen können und ihnen so das digitale Medium eine besondere Darstellungsmöglichkeit bietet.</p> <p>Differenzierung</p> <p>Zusätzlich zu den von der Lehrkraft vorgegebenen Übungen entwickeln die Schülerinnen und Schüler eigene Ideen und erproben diese.</p> <p>Einige Schülerinnen und Schüler können als Expertinnen und Experten andere bei der Verwendung der App unterstützen.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

Baustein 3: Eine Animation planen	
Kompetenzbereiche	Gestalten
Arbeitsfelder	Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> • realisieren Vorstellungen und Gestaltungsideen (Zauberei mit dem Tablet) • kennen Gestaltungsmittel (Bildausschnitt, Perspektive) und setzen dies ein • kennen erste Fachbegriffe und wenden diese an • planen ein kleines Arbeitsvorhaben 	<p>Ablauf</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler realisieren in der Gruppe eigene Videos mit dem Tablet und entwickeln eine Vielzahl an Ideen. Dabei lernen sie filmische Gestaltungsmittel (Bildausschnitt, Perspektive) kennen. Herausfordernd ist die Reduktion der oft sehr komplexen Vorhaben auf eine einfache Vorgehensweise und die Verteilung der Rollen (Darstellerin oder Darsteller, Regisseurin oder Regisseur, Assistentin oder Assistent) im Team.</p> <p>Differenzierung</p> <p>Hierbei werden sie mehr oder weniger von anderen Schülerinnen und Schülern oder der Lehrkraft unterstützt und realisieren unterschiedlich komplexe Animationen.</p>
Baustein 4: Vertonung	
Kompetenzbereiche	Gestalten
Arbeitsfelder	Medienkunst
Kompetenzerwartungen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> • gestalten mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder (nutzen die Vertonung der Stop-Motion-App) 	<p>Ablauf</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit verschiedenen Gegenständen, um Geräusche und Töne zu erzeugen. Sie überprüfen, welche Töne zu ihrem Video passen und nehmen eine Tonspur zu dem fertigen Video auf.</p> <p>Differenzierung</p> <p>Die Lernenden mischen verschiedene Tonelemente (z. B. Musik und Sprache).</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

3.2 Unterrichtsbeispiel: Superheld/innen heben ab - Stop-Motion-Film

Baustein 5: Präsentation des Videos	
Kompetenzbereiche	Beurteilen
Arbeitsfelder	Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • benennen auffällige Details und beschreiben diese einfach und verständlich • sprechen über eigene und fremde Arbeitsergebnisse • nehmen Rückmeldungen an <p>Medienkompetenzen K3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wenden Basisfunktionen digitaler Medien an 	<p>Ablauf</p> <p>Bei der Präsentation der Videos im Plenum stellen sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig ihre Tricks vor. Sie bewerten besonders originelle Tricks. Sie stellen fest, dass einige Animationen fließender sind als andere und dass es Unterschiede bei der Beleuchtung gibt.</p> <p>Differenzierung</p> <p>Technische oder inhaltliche Qualitätsunterschiede zwischen den Filmen sind für die Schülerinnen und Schüler irrelevant. Sie freuen sich besonders darüber, wenn ihnen etwas Schwieriges gelungen ist, wie beispielsweise die Illusion einer durch den Raum schwebenden Person.</p>
Fachbegriffe	Stop-Motion-Film, Pixilation, App ...
Leistungsbewertung	<p>Folgende Aspekte können zur Bewertung herangezogen werden:</p> <p>Prozess</p> <ul style="list-style-type: none"> • eingebunden sein in den Arbeitsprozess • Absprachen untereinander • Durchhaltevermögen • Agieren vor der Kamera • Umsetzen der Anweisungen der Regisseurin bzw. des Regisseurs, technische Unterstützung <p>Produkt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von Zwischenprodukten • erste Übungen • Problemlösung (Kriterienliste für die Stop-Motion-Filme und die handwerkliche Umsetzung, z. B. fließende Bewegungen in der Animation, gleichmäßige Beleuchtung, ausreichende Bildanzahl, Tempo, Ton) <p>Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • mündlich/filmisch
Hilfsmittel	Tablets, Stopmotion-Apps, Halterungen für Tablets Verkleidungskoffer, Stellwände ...

3.3 Unterrichtsbeispiel: Wir bauen gemeinsam ein Haus für uns alle

Wir bauen gemeinsam ein Haus für uns alle								
Jahrgangsstufen 3 und 4								
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Medienkompetenzen*⁴								
K1	K2	K3	K4		K5	K6		
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Übergeordnete Aufgabe								
Baut in einer Kleingruppe ein Modell von einem Haus, in dem ihr gemeinsam mit euren Familien und Freunden wohnen könnt.								
Kurzbeschreibung								
<p>In einer entwurfsbasierten Modellbauphase planen die Lernenden, wie ein gemeinschaftliches Wohnen in der Zukunft aussehen kann. Sie skizzieren zunächst verschiedene Räume, in denen die Mitglieder ihrer Wohngemeinschaft verschiedenen Tätigkeiten (essen, schlafen, spielen, arbeiten ...) nachgehen können. Dann bauen sie diese als Modell. Dafür werden einfache Modellbaumaterialien (Holzklötze, Stäbe, Spatel, Leim, Klammern ...) und Werkzeuge (Schere, Handbohrer ...) verwendet.</p> <p>Im Anschluss verbinden die Lernenden die entstandenen Räume über Türen, Flure, Treppenhäuser ... zu einem mehrstöckigen Haus. Sie platzieren die Hausmodelle so auf einer Fläche, dass sie optimal ausgerichtet sind. Dabei beachten sie gegebenenfalls die Himmelsrichtungen, die Sonneneinstrahlung sowie den Raum um das Haus. Im letzten Schritt gestalten die Lernenden den Umraum um die Modelle, beispielsweise mit Spielflächen, Sportanlagen und Gärten. Sie stellen die entstandenen Häuser als Musterhäuser für ein neues Bauprojekt in Form einer Werbeanzeige oder einer Präsentation vor.</p> <p>Die Lehrkraft moderiert durch impulsgebende Fragen den gesamten Prozess.</p>								
Bausteine								

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

⁴ Medienkompetenzen siehe Kapitel III Anhang der Fachanforderungen Kunst Primarstufe/Grundschule (2019)

3.3 Unterrichtsbeispiel: Wir bauen gemeinsam ein Haus für uns alle

Baustein 1: Reden über Häuser und Räume	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen und Beschreiben
Arbeitsfelder	Architektur
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Kompetenzerwartungen⁵</p> <p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen Bilder (Räume) aktiv und bewusst wahr • differenzieren und strukturieren visuelle Phänomene (Räume in Häusern mit ihren Funktionen) • wenden erste Fachbegriffe an • teilen erste kleine Arbeitsvorhaben in Phasen ein (organisieren die Gruppenarbeit) • Sprachbildung: unterscheiden Substantive, Verben und Adjektive 	<p>Ablauf und Aufgaben</p> <p>Impuls: Mindmap zum Schlüsselwort Wohnen (stummer Impuls, gelenktes Unterrichtsgespräch durch Hinweise auf Räume (Substantive) und Tätigkeiten (Verben) und Raumqualität (Adjektive) – Lehrkraft und Lernende visualisieren dies in drei Farben.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler nennen im Unterrichtsgespräch ihnen bekannte Räume eines Wohnhauses sowie die Tätigkeiten, die sie in diesen ausüben. Sie überlegen dann, welche Räume ein Haus haben sollte, in dem mehrere und verschiedene Familien und Einzelpersonen auch unterschiedlicher Kulturkreise gemeinsam wohnen könnten. Anschließend teilen die Lernenden die Räume untereinander zur Ausarbeitung auf.</p> <p>Differenzierung</p> <p>Die Lehrkraft entscheidet vorab, inwieweit die Mindmap von den Lernenden selbst gestaltet werden kann oder die Lenkung über die Lehrkraft erfolgt (Klebezettel, Moderationskarten).</p> <p>Lernende, die Unterstützung benötigen, werden bei der Schreibweise der Raumzeichnungen unterstützt.</p>
Baustein 2: Räume skizzieren	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen und Gestalten
Arbeitsfelder	Zeichnen und Architektur
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen ihre Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltungen (Raumplanung) • realisieren Vorstellungen und Gestaltungsideen • kennen verschiedene Techniken (einen Grundriss zeichnen, zweidimensionale Zeichnung) 	<p>Ablauf und Aufgaben</p> <p>Die Lernenden fertigen Grundrisse ihrer Räume an. Als Referenz zum maßstabsgetreuen Arbeiten bekommt jede und jeder eine Spielfigur zur Verfügung⁶. Zur Erläuterung dessen, was ein Grundriss ist, werden verschiedene Perspektiven eingenommen, die an einem Grundriss sowie einem Modell beispielhaft gezeigt und erprobt werden. Die Lernenden zeichnen mit einem Bleistift in den Raum ein, was für die jeweilige(n) Tätigkeit(en) und die eingangs definierte Raumqualität wichtig ist (zum Beispiel: ein heller Raum muss Fenster haben, in einem Schlafzimmer muss ein Bett stehen ...)</p> <p>Differenzierung</p> <p>Die Räume können unterschiedlich detailliert ausgestaltet werden.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

⁵ Kompetenzerwartungen entsprechen den Kompetenzen in den Fachanforderungen Kunst Primarstufe/Grundschule

⁶ Siehe dazu Fotogalerie

Baustein 3: Räume bauen	
Kompetenzbereiche	Herstellen, Beurteilen und Gestalten
Arbeitsfelder	Zeichnen und Architektur
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • realisieren Vorstellungen und Gestaltungsideen • gehen mit Ressourcen verantwortungsvoll um • kennen verschiedene Techniken (dreidimensionales Modell) • finden gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung 	<p>Ablauf und Aufgaben</p> <p>Die Lernenden verwenden ihre Zeichnungen und Mindmaps als Ausgangspunkt für die Planung des Modellbaus. Wie viele Möbelstücke welcher Art werden benötigt? Wie sollen die Wände beschaffen sein? Wie können Fenster oder Türen dargestellt werden? In einer bewertungsfreien Übungsphase erproben sie die für den Modellbau zur Verfügung stehenden Materialien und Werkzeuge. Die Lehrkraft weist auf Regeln im Umgang mit Werkzeugen hin und beachtet ökologische und ökonomische Aspekte des Modellbaus im Hinblick auf Art und Menge des verwendeten Materials. Gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern werden Kriterien für die Beurteilung der Arbeit entwickelt (vgl. Leistungsbewertung).</p> <p>Aufbauend auf der zweidimensionalen Zeichnung (Grundriss) wird dann das jeweilige Raummodell mit Hilfe verschiedener Materialien (Holzklötze, Spatel, Leim ...) gebaut. Die Figur dient auch hier als Referenz für den richtigen Maßstab. Hierbei verwenden die Lernenden die gestalteten Objekte spielerisch.</p> <p>Differenzierung</p> <p>Die verschiedenen Materialien sind unterschiedlich schwierig oder leicht zu bearbeiten (Diff. Material). Außerdem verfügen einige Materialien bereits über eine große Ähnlichkeit zum Gegenstand der dargestellt werden soll oder diese muss erst hergestellt werden (Diff. Abstraktion). Die Lernenden arbeiten unterschiedlich Detailreich (Diff. Qualität) und unterstützen sich gegenseitig (soziale Diff.) bei der Umsetzung ihrer Ideen.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

3.3 Unterrichtsbeispiel: Wir bauen gemeinsam ein Haus für uns alle

Baustein 4: Räume verbinden	
Kompetenzbereiche	Gestalten und Beurteilen
Arbeitsfelder	Architektur
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> realisieren Vorstellungen und Gestaltungsideen (Verbindungen zwischen Räumen z. B. Flur, Treppenhaus, Lift) sprechen über eigene Arbeitsergebnisse und die anderer 	<p>Ablauf und Aufgaben</p> <p>Die entstandenen Räume werden miteinander auf einer Fläche verbunden. Dabei wird überprüft, wie man von Raum zu Raum gelangt und ob es genug Licht für die jeweiligen Räume gibt. Auch werden die Verbindungen bezogen auf ihre Funktion hin überprüft.</p> <p>(Ist das Badezimmer gut zugänglich? Wo können Räume verbunden werden, wo nicht?) Nachdem die Räume auf der Fläche verbunden wurden, werden die Etagen miteinander verbunden.</p> <p>Zwischenbesprechungen können in Gruppen oder als gemeinsame Reflexionsphase im Plenum stattfinden. Die Lernenden üben, ein Feedback zu geben, indem sie beschreiben, was sie sehen und Vorschläge zur Weiterarbeit formulieren.</p> <p>Differenzierung</p> <p>Teamwork und Unterstützung durch die Lehrkraft beim Realisieren unterschiedlich komplexer Verbindungen (zum Beispiel Flur oder Treppenhaus).</p>
Baustein 5: Der Raum um das Haus	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen und Gestalten
Arbeitsfelder	Zeichnen und Architektur
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> gestalten mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder (maßstabgetreue Umsetzung, Bedeutung von Himmelsrichtung und Umgebung für das Haus, z. B. Licht und Schatten, Wärme und Kälte) erste kleine Arbeitsvorhaben in Phasen einteilen (planen und realisieren weitgehend eigenständig den Raum um das Haus) 	<p>Ablauf und Aufgaben</p> <p>Die Modellhäuser werden auf Pappen gestellt, die den Bauplatz darstellen. Die Lernenden entscheiden sich für eine Ausrichtung des Hauses auf der Fläche. Dabei können beispielsweise Kriterien wie die Sonneneinstrahlung, der Abstand zur Straße oder Parkplätze beachtet werden.</p> <p>Die Lernenden gestalten den Raum um das Haus (mit Spielplätzen, Grünanlagen ...).</p> <p>Differenzierung</p> <p>Hierbei arbeiten die Teams größtenteils selbstständig und werden nur nach Bedarf unterstützt.</p> <p>Einige Lernende können den Arbeitsprozess fotografisch oder filmisch dokumentieren.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

Baustein 6: Präsentation des Hauses als Musterhaus	
Kompetenzbereiche	Beschreiben und Beurteilen K 3: Produzieren und Präsentieren*
Arbeitsfelder	Architektur
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • benennen auffällige Details und beschreiben diese einfach und verständlich (begründen warum ihr Haus besondere Vorzüge hat) • sprechen über eigene und fremde Arbeitsergebnisse • nehmen Rückmeldungen an <p>Medienkompetenzen K3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wenden Basisfunktionen digitaler Medien an (Modell fotografieren oder filmen) • produzieren ein einfaches digitales Medienprodukt (Gestaltung einer Anzeige, Videopräsentation) 	<p>Ablauf und Aufgaben</p> <p>Die Lernenden verwenden den angelegten Wortschatz zum Thema Wohnen (Räume, Tätigkeiten und Beschaffenheit) und nutzen die von ihnen festgehaltenen Substantive, Verben und Adjektive zum Verfassen eines Werbetextes für das Haus.</p> <p>Dabei stellen die Lernenden die einzelnen Planungs- und Bauphasen vor und begründen die Auswahl der verschiedenen Räume, die Umsetzung und die Verbindung zu Etagen und Häusern. Sie begründen Vorteile ihrer Häuser und reflektieren Nachteile ihrer Modelle. Sie können ihren Anteil an der Gruppenarbeit erläutern.</p> <p>Differenzierung</p> <p>Anzeigen von Immobilienmaklern können gemeinsam gelesen und besprochen werden und als Anregung für den eigenen Text dienen (Stilmittel, Begriffe). Visualisierter Wortschatz zum Thema Wohnen (Mind-Map, Listen, eigenes Lexikon ...). Die Lehrkraft gibt beispielsweise Satzanfänge o. Ä. vor. Die Lernenden unterstützen sich beim Schreiben der Texte und Präsentationen (Schreibkonferenzen). Sie können die Texte am Computer schreiben und die gezeichneten oder fotografierten Bilder in Form von Scans oder als Fotodateien einfügen.</p> <p>Alternativen</p> <p>Sie können ein Video über ihr Haus drehen oder eine Fotocollage erstellen.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

3.3 Unterrichtsbeispiel: Wir bauen gemeinsam ein Haus für uns alle

<p>Beispiele für Förderung des Wortschatzes: Themenfeld Wohnen</p> <p>Fachbegriffe Kunst</p>	<p>Wortschatz zum Themenfeld Wohnen:</p> <p>Berufe, Funktionen und Tätigkeitsbezeichnungen: der Architekt, die Architektin; der Bauleiter, die Bauleiterin; der Bauherr, die Bauherrin; der Immobilienmakler, die Immobilienmaklerin; der Bewohner, die Bewohnerin</p> <p>Haus: das Einfamilienhaus, das Mehrfamilienhaus, das Mehrgenerationenhaus, das Reihenhaus, das Hochhaus ...</p> <p>Teile eines Hauses: das Dach, der Dachstuhl, die Etage, die Decke, der Boden, der Eingang, die Treppe, das Treppenhaus, der Fahrstuhl, das Foyer, die Räume (verschiedene), der Keller, das Erdgeschoss (EG), das Untergeschoss (UG), die (Tief-)Garage, die Tür, das Fenster, der Wintergarten, die Scheune, der Stall, der Schuppen ...</p> <p>Möbel: das (Hoch-)Bett, der (Kleider-, Küchen-)Schrank, der Schreibtisch, der Teppich, die Garderobe, das Regal, der Stuhl, der Sessel, das Sofa, die Gardine, das Rollo ...</p> <p>Ortsbezeichnungen: innen, außen, oben, unten, neben, zwischen ...</p> <p>Raum um das Haus: die Straße, der Bürgersteig, der Fahrradweg, der Spielplatz, die Grünfläche(-anlage), der Fußballplatz ...</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Tätigkeiten: planen, skizzieren, verbinden, kleben, drehen, stecken, schrauben, befestigen, fotografieren, filmen ...</p> <p>Modellbau: zweidimensional, dreidimensional, der Maßstab, maßstabsgerecht, die Verbindung, die Fläche, die Skizze, der Grundriss, das Modell ...</p> <p>Werkzeug: der Akkuschrauber, der Bohrer, die Standbohrmaschine, der Leim, die Schere, die Kneifzange ...</p> <p>Modellbaumaterialien: der Draht, das Holzstäbchen, der Spieß, der Zahnstocher, der Spatel, der Holzklötz ...</p>
<p>Leistungsbewertung</p>	<p>Folgende Aspekte können zur Bewertung herangezogen werden:</p> <p>Prozess</p> <ul style="list-style-type: none"> • eingebunden sein in den Arbeitsprozess • Absprachen untereinander • Durchhaltevermögen <p>Produkt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von Zwischenprodukten wie Wortlisten, Skizzen, Modelle • Problemlösung (Kriterienliste zur Überprüfung bezogen auf das gemeinsame Wohnprojekt und die handwerkliche Umsetzung) <p>Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • schriftlich oder mündlich, fotografisch oder filmisch

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

<p>Fächerübergreifende Aspekte Deutsch/Mathematik/Sachunterricht/Textillehre/...</p>	<p>DEU: Kompetenzbereiche: Sprechen und Zuhören; Schreiben; Lesen - mit Texten und Medien umgehen; Sprache und Sprachgebrauch (Wortschatzerweiterung)</p> <p>MAT: Inhaltsbereiche: Größen und Messen; Raum und Form</p> <p>SU: Themenfelder: Zeit und Entwicklung; Soziales und Politisches; Technische Erfindungen; Räume; Globales und Regionales</p> <p>TL: Textile Objekte: Teilbereich Wohnen</p>
---	--

Impressionen zum Unterrichtsbeispiel



Holzklötzchen als Modellbaumaterial



Räume zweidimensional skizzieren



Räume dreidimensional skizzieren

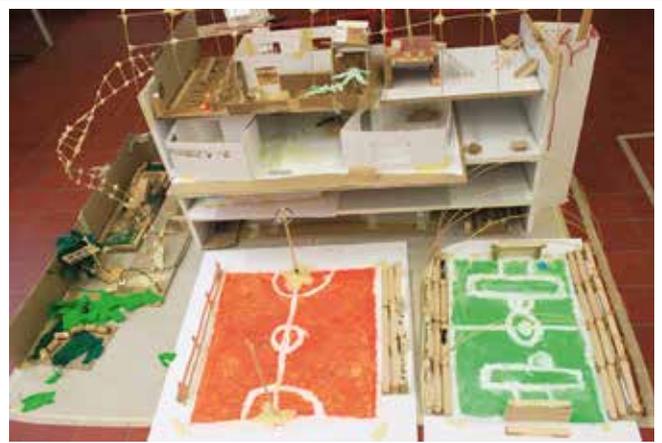


Innenansicht eines Raumes

3.3 Unterrichtsbeispiel: Wir bauen gemeinsam ein Haus für uns alle



Gartengestaltung



Fertiges Haus mit Außengelände



Haus mit Außengelände



Fußballplatz

4 Schulinternes Fachcurriculum

Diese tabellarischen Aufstellungen der Vorgestellten Unterrichtseinheiten berücksichtigen alle Aspekte der Fachanforderungen für ein Schulinternes Fachcurriculum. Bei der Planung werden entsprechende Absprachen zu den Unterrichtseinheiten in der Fachkonferenz getroffen und dokumentiert. Für das Schulinterne Fachcurriculum ist eine Sammlung vereinbarter Unterrichtseinheiten denkbar, wobei die chronologische Abfolge der Unterrichtseinheiten nicht zeitgleich in parallelen Klassen durchgeführt werden muss. Für ein Schulinternes Fachcurriculum ist es auch denkbar, thematisch unterschiedliche Unterrichtseinheiten in parallelen Klassen anzubieten, wenn die entsprechenden Kompetenzerwartungen abgedeckt werden. Zum Beispiel ist es möglich, Varianten in der Themenstellung zu nutzen, anstelle des Mehrgenerationenhaus kann das Leben auf einer Burg thematisch bearbeitet werden.

In der Fachkonferenz sollten Lösungen für unterrichtliche Probleme und Ergänzungen beispielsweise Möglichkeiten der konstruktiven Unterstützung, Ideen zur kognitiven Aktivierung oder Einbezug digitaler Medien sowie neue Unterrichtseinheiten zur Weiterentwicklung des Schulinternen Curriculums dokumentiert werden.

5 Medienkompetenz

Digitale Kommunikation und Medien gehören heute selbstverständlich zu unserem Alltag. Dies gilt sowohl für Lehrkräfte, die bei der Planung und Umsetzung von Unterricht auf Medien zugreifen, die sich gezielt für den Einsatz von Medien entscheiden, um den Schülerinnen und Schülern den Erwerb von Medienkompetenz zu ermöglichen sowie für die Lernenden selbst beim Lernen mit digitalen Medien oder über digitale Medien.

Die rasant zunehmende Digitalisierung und Vernetzung unserer Gesellschaft macht Medienbildung zu einem be-

deutsamen Gegenstand des Kunstunterrichts, wenn zum Beispiel ein Austausch darüber erfolgt, welche Möglichkeiten Video-Apps bieten (vergleiche Aufgabenbeispiel I). Digitale Medien eröffnen neue Möglichkeiten für die Produktion und Reflektion von Bildern (Videogestaltung, Präsentationstechniken), bieten Unterstützung bei der Informationsbeschaffung (vergleiche Aufgabenbeispiel III), bei der Planung von Gestaltungsprozessen sowie bei der Präsentationserstellung. Der Einsatz von Medien reicht hierbei von der reinen Substitution bis hin zur Redefinition.

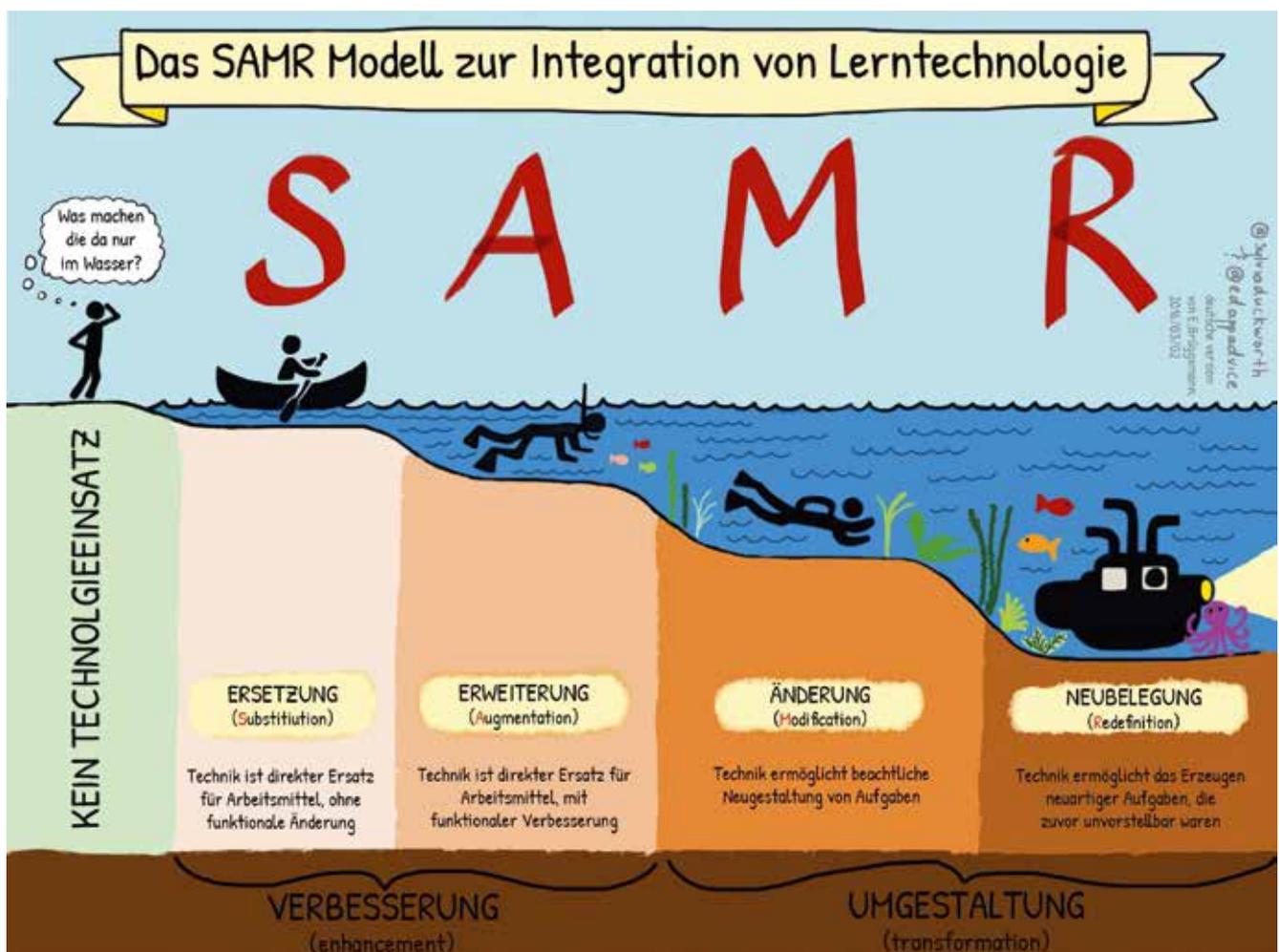


Abb. 1 SAMR Modell <https://blog.medienzentrum-coe.de/samr/>

Der Kunstunterricht vermittelt den Schülerinnen und Schüler medienrelevantes Orientierungswissen im Rahmen des Faches. Sie erwerben Fähigkeiten und Fertigkeiten entsprechend der im Anhang der Fachanforderungen Kunst Primarstufe/Grundschule ausgewiesenen Kompetenzbereiche (siehe hierzu auch den Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 „Bildung in der digitalen Welt“).

Maßgeblich für die Zulässigkeit von Online-Diensten und Apps in der Schule ist § 127 SchulG. Nach dieser Norm müssen Lehr- und Lernmittel zur Erreichung der pädagogischen Ziele der Schule geeignet sein und der Erfüllung des Bildungsauftrages der einzelnen Schulart dienen. Sie dürfen allgemeinen Verfassungsgrundsätzen und Rechtsvorschriften nicht widersprechen.

Dies ist für jedes Lehr- beziehungsweise Lernmittel im Einzelnen von der jeweiligen Fachkonferenz zu beraten und zu entscheiden (§ 66 Abs. 3 Nr. 6 Schulgesetz des Landes Schleswig-Holstein).

Besondere Vorsicht ist grundsätzlich bei der Auswahl solcher Apps und Dienste privater (nicht-öffentlicher) Anbieter geboten, bei denen die Nutzer personenbezogene Daten wie beispielsweise ihren Namen angeben müssen.

Bei Foto- und Filmaufnahmen (beispielsweise bei der Produktion von Video-Clips oder Erklär-Videos) ist sicherzustellen, dass eine Verletzung der Persönlichkeitsrechte von Mitschülerinnen und Mitschülern und gegebenenfalls anderer Personen ausgeschlossen wird.

6 Durchgängige Sprachbildung

Sprachliche Kompetenzen erweitern Schülerinnen und Schüler unterstützt durch kontinuierliche Sprachbildung und eine durchweg sprachensible Gestaltung des Kunstunterrichts. Voraussetzung dafür ist zunächst ein grundsätzliches Bewusstsein seitens der Lehrkraft über die Sprachebenen der Bildungs- und Alltagssprache und deren unterschiedliche Kennzeichen sowie über die Fachsprache des Unterrichts mit ihrer vermittelnden Funktion. Praktisch lassen sich zum Beispiel folgende konstruktive Unterstützungsaspekte für sprachsensiblen Unterricht beachten:

- Die aus dem Fremdsprachenunterricht bekannte Wortschatzarbeit kann auch im Fachunterricht dienlich sein: Die (im schulinternen Fachcurriculum vereinbarten) Fachtermini werden gezielt eingeführt und eingeübt.
- Bei der Arbeit mit selbst recherchierten Texten ist es möglich, die Schülerinnen und Schüler an bekannte Lesestrategien wie beispielweise die Fünf-Schritt-Lesemethode zu erinnern. (https://www.youtube.com/watch?v=Bp35O_2IA4k).
- Verfassen Schülerinnen und Schüler eigene Texte, kann die Lehrkraft je nach Bedarf Wortlisten, ein Wortgerüst, Satzmuster oder Satzbausteine als Hilfestellung (Scaffolding) anbieten.
- Im Unterrichtsgespräch kann die Lehrkraft vorbereitend den Schülerinnen und Schülern ein Repertoire an Satzmustern anbieten, während des Unterrichts Gliederungspunkte stärker herausstellen und gegebenenfalls komplexe Sachverhalte begleitend visualisieren oder diese durch die Lernenden visualisieren lassen.
- Erste Operatoren können bewusst eingeführt, mit der jeweiligen Aktivität direkt verbunden und durch Visualisierungen nachhaltig gesichert werden.

Im Kunstunterricht bieten sich vielfältige Anlässe zum sinnstiftenden Kommunizieren unter anderem durch die Beteiligung an der Planung, klare Absprachen zur Gesprächskultur auch während der Teamarbeiten, beim Festhalten von Ergebnissen in Lerntagebüchern, Portfolios oder anderen Notationsformen und in den gemeinsamen Phasen der Reflexion sowohl während des Lernprozesses als auch bei der Besprechung und Beurteilung der präsentierten Bilder. Ein lernförderliches Klima durch gegenseitigen Respekt, verlässlich eingehaltene Regeln, Verantwortungsübernahme, Gerechtigkeit und Wertschätzung unterstützt die Umsetzung.

7 Außerschulische Lernorte

Über das Lernen an außerschulischen Lernorten, die Einladung von Expertinnen und Experten sowie die Durchführung von Projekten ermöglicht der Kunstunterricht Begegnungen und Austausch zwischen Schülerinnen und Schülern mit Kulturschaffenden (vergleiche Fachanforderungen Kunst Primarstufe/Grundschule I 2.4, II 1.3).

Schleswig-Holstein bietet ein beeindruckendes Repertoire an Möglichkeiten, um mit Schülerinnen und Schülern direkt vor Ort und unmittelbar zu lernen. Zahlreiche Museen, Galerien, Ateliers bieten neben der direkten Begegnung mit Bildern in Form von Malerei, Zeichnungen, Skulpturen, Installationen ... auch den Kontakt zu Kunstschaffenden an.

Damit Lernprozesse initiiert werden können, erfordert der Besuch eines außerschulischen Lernortes im Kunstunterricht eine sorgfältige Vorbereitung und Auswertung unter Einbeziehung der Interessen und Fragen der Schülerinnen und Schüler. Um die Planung zu unterstützen, sind im Folgenden exemplarisch einige nützliche Links zum Auffinden von Museen und außerschulischen Lernorten zu unterschiedlichen Themen gelistet.

https://www.schleswig-holstein.de/DE/Themen/A/außerschulisches_lernen.html

Die Seite des für Bildung zuständigen Ministeriums enthält vielfältige Hinweise zum außerschulischen Lernen in Schleswig-Holstein. Neben rechtlichen Hinweisen (Erlass, Leitfaden, Formularen ...) finden sich auch Empfehlungen bezogen auf die Rubriken: Lernorte im Bereich Kultur; Lernorte Umwelt und Natur; Gedenkstätten.

<https://www.schleswig-holstein.de/DE/Themen/K/kulturellebildung.html>

Kulturelle Bildung lebt vom Austausch. Schleswig-Holstein baut ein landesweites Netzwerk für kulturelle Bildung an Schulen auf. Auf der entsprechenden Seite finden sich u. a. Hinweise auf Fachberaterinnen und Fachberater vor Ort.

Zu ihren Aufgaben zählen zum Beispiel:

- Beratung, Planung und Begleitung der Schulen bei Projekten der kulturellen Bildung

- Entwicklung und Ausbau von kommunalen Netzwerken zwischen Schulen, Schulleitungen, Lehrkräften, Kulturschaffenden, Kulturknotenpunkten, Sponsoren sowie den Kulturinstitutionen und dem zuständigen Schulamt
- Mitwirkung bei der Entwicklung von fächerübergreifenden Unterrichtsmodulen und -modellen mit Verfahren der kulturellen Bildung
- Mitwirkung bei der Entwicklung von (neuen) Konzepten der Museumspädagogik und der Erinnerungskultur ...

Hier findet sich auch ein Link zum Projekt Schule trifft Kultur – Kultur trifft Schule. Ziel ist es, kulturelle Bildung als gleichberechtigten Teil von allgemeiner Bildung im Bewusstsein von Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften und Eltern zu verankern.

Die vielfältig bebaute Landschaft ermöglicht Entdeckungen beispielsweise in Städten mit historischen Kernen oder in der eigenen Region an Gebäuden, Brücken, Denkmälern, Skulpturen. Lehrerinnen und Lehrer können mit Unterstützung außerschulischer fachlicher Partnerinnen und Partner das Thema Denkmalschutz in den Unterricht einbringen. Mit dem „denkmal aktiv-Projekt“ werden Denkmale zu Lernorten (https://www.schleswig-holstein.de/DE/Fachinhalte/K/kulturellebildung/denkmal_aktiv.html).

<http://www.museen-sh.de/>

Das Museumsportal bietet einen Überblick über Museen und Sammlungen in Schleswig-Holstein und Hamburg mit vielfältigen natur- und kulturgeschichtlichen Schätzen und aktuellen Veranstaltungen. Die Museen sind nach Regionen geordnet. Man findet vielseitige Informationen auch zu weiteren Angeboten für Schulklassen.

https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Museen_in_Schleswig-Holstein

Umfangreichste Auflistung aller Museen und Sammlungen in Schleswig-Holstein mit Links zu weiteren Informationen.

<https://museen.de/themen.html>

Gut strukturiertes Portal – Suche nach Bereichen deutschlandweit möglich.

8 Glossar

Dieses Glossar dient der Klärung wesentlicher Fachbegriffe, die in den Fachanforderungen und im Leitfaden Kunst Grundschule/Primarstufe verwendet werden. Es handelt sich bei diesem Glossar nicht um eine vollständige oder abgeschlossene Sammlung. Weitere Erläuterungen zu Fachbegriffen sind beispielsweise bei: Hubertus

Butin (Hg.): Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst, Köln, 2014; Manfred Blohm (Hg.): Kunstpädagogische Stichwörter. Hannover 2016; Kunibert Behring, Rolf Nierhof, Karina Pauls (Hgg.): Lexikon der Kunstpädagogik. Oberhausen 2017 zu finden.

Begriff	Bezug	Erklärung
Alltagsästhetik	FA Kap. II 1.2 Kap. II 3	Ein alltägliches Objekt in einem ästhetischen Kontext zu sehen – es z. B. unter den Gesichtspunkten „schön“ oder „hässlich“ einzuordnen. Kunstwerke stehen immer in einem ästhetischen Kontext, bei Alltagsobjekten kann dies persönlich oder im sozialen Diskurs entstehen (so z. B. Gegenstände wie Sticker, Glitzerpullis, Pressefotos).
Analysieren (KB)	FA Kap. II 3	Verfahren zur Rezeption von Bildern. Analysieren bedeutet kriteriengeleitet Merkmale und Gestaltungsprinzipien von Bildern zu erschließen.
Arbeitsfelder	FA Kap. II 3	Bildkompetenz wird im Sinne des erweiterten Bildbegriffes in neun Arbeitsfeldern (AF) erworben: Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performance, Medienkunst, Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign. Die Auseinandersetzung in den Arbeitsfeldern erfolgt sowohl künstlerisch-praktisch als auch theoretisch-kunstgeschichtlich.
Aufriss	LF (Unt.-Bsp. Architektur)	(Architektur) Der Aufriss eines räumlichen Objektes (z. B. eines Hauses, einer Brücke) ist eine orthogonale Parallelprojektion auf eine senkrecht stehende Zeichenebene.
Beschreiben (KB)	FA Kap. II 3	Beschreiben heißt etwas zuvor Wahrgenommenes mit eigenen Worten zu formulieren. Beschreiben kann auf Objektivität abzielen aber auch rein subjektiv sein. Das Beschreiben von Gesehenem verlangt eine gezielte Wahrnehmung, insofern hängen die beiden Kompetenzbereiche eng zusammen. Beschreiben dient als Grundlage für eine gemeinsame Kommunikation über Bilder.
Bild	FA Kap. II 1.2	Der Begriff Bild umfasst laut Fachanforderungen Kunst Grundschule/Primarstufe alles, was „vorrangig für die visuelle Wahrnehmung gestaltet wurde und noch wird“ oder einen „mit Bedeutung aufgeladenen visuellen Eindruck“ erzeugt. Es können sowohl Objekte als auch Prozesse und Situationen als Bilder bezeichnet werden und das in unterschiedlichsten Gestaltungsbereichen wie Kunst, Design oder Architektur. ‚Bild‘ umfasst hier also verschiedene materielle Werke, die durch diverse Techniken und Medien erzeugt werden, wie etwa Skulptur, Grafik, Malerei und Film; aber auch Immaterielles kann ein ‚Bild‘ sein, wie beispielsweise ein ‚inneres Bild‘, also die Vorstellung eines Menschen.“

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

Begriff	Bezug	Erklärung
Bildkompetenz	FA Kap. II 1.2	Die Ausbildung einer komplexen Bildkompetenz ist das zentrale Anliegen des Faches Kunst. Das oberste Leitziel des Kunstunterrichtes ist die Ausbildung von Bildkompetenz als übergeordnete fachliche Kompetenz. Diese bezieht sich auf Fähigkeiten, Fertigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen, die die Schülerinnen und Schüler für einen emanzipierten Umgang mit Bildern erwerben. Der Erwerb von Bildkompetenz ist gleichbedeutend mit der Entwicklung einer Handlungsfähigkeit in Bezug auf Bilder jedweder Ausprägung. Die Aneignung respektive Entwicklung der fachspezifischen Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten im Hinblick auf die Entwicklung von Bildkompetenz geschieht durch die Wahrnehmung, die Herstellung und das Kommunizieren über Bilder.
Bildanalyse		s. Analysieren
Bilderatlas	FA Kap. II 3	Ein Bilderatlas ist die Präsentation einer nach Kriterien geordneten Bildersammlung zu einem bestimmten Thema. Die Sammlung kann unter kunsthistorischen Fragestellungen zusammengestellt worden sein, wie zum Beispiel der Mnemosyne-Bildatlas des Kunsthistorikers Aby Warburg, oder er kann künstlerischen Aspekten folgen, wie in der zeitgenössischen Kunst etwa bei Gerhard Richter.
Cluster	FA Kap. II 6	Ein Cluster (Brainstorming, Mindmapping) ist eine Methode, die dazu verwendet wird, Ideen zu einem bestimmten Thema zu sammeln. Zu Beginn wird ein Schlüsselbegriff in die Mitte eines Blattes geschrieben. Nun schreibt man spontane Assoziationen um das Kernwort herum auf, die man nach Kriterien strukturieren kann. Im Kunstunterricht können auch Bilder in das Cluster eingefügt werden oder gänzlich aus Bildern bestehen.
Collage	FA Kap. II 3	Technik der bildenden Kunst. Aus verschiedenen Elementen wird ein Bild zusammengefügt (geklebt frz. coller, „kleben“).
Dimensionen	FA Kap. II 3	Die drei übergeordneten Dimensionen bilden eine didaktische Leitlinie für das Fach. Kunstunterricht ist geprägt durch die Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern und bildbezogenen Prozessen.
Frottage	FA Kap. II 3	Bei der Frottage wird in der Regel die Oberflächenstruktur eines Gegenstandes oder Materials durch Abreiben mittels Kreide oder Bleistift auf ein aufgelegtes Papier übertragen.
Gestalten (KB)	FA Kap. II 3	Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit eigenen und fremden Erfahrungen auseinander und nehmen diese als Ausgangspunkt und Grundlage für ihr gestalterisches Handeln. Hierzu greifen sie auf bildnerische Darstellungs- und Ausdrucksmittel sowie Verfahren intuitiv oder gezielt zu und erlangen die Fähigkeit, Aufgaben ideenreich zu bewältigen.

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

Begriff	Bezug	Erklärung
Herstellen (KB)	FA Kap. II 3	Der Kompetenzbereich Herstellen umfasst grundlegende technische und handwerkliche Voraussetzungen für das Gelingen von Produktion.
Kompetenz	FA Kap. I.2.1	In den Fachanforderungen wird ein Kompetenzbegriff verwendet, der das Wissen und Können, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Menschen umfasst. Das schließt die Bereitschaft ein, das Wissen und Können in unterschiedlichen Situationen zur Bewältigung von Herausforderungen und zum Lösen von Problemen anzuwenden.
Kompetenzbereiche	FA Kap. II 3	In den Fachanforderung Kunst für Primarstufe werden die prozessbezogenen Kompetenzbereiche (KB) Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden unterschieden. Für die einzelnen Bereiche sind verbindliche Kompetenzerwartungen formuliert. Die Kompetenzen werden in inhaltlich verknüpft neun Arbeitsfeldern erworben.
Komposition	FA Kap. II 3	Formaler Aufbau, das Gestalten von Bildern
Medienkompetenz	FA	Entsprechend der Strategie der KMK sind für alle Fächer sechs verbindliche Medienkompetenzbereiche formuliert. Die Kompetenzen erwerben die Schülerinnen und Schüler in der Primarstufe integriert im Fachunterricht. Medienkompetenz ist sowohl auf die Nutzung von Medien zur sinnvollen Unterstützung von Lernprozessen als auch auf die Thematisierung von Medien als Gegenstand von Unterricht gerichtet. Es gilt einerseits selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ, produktiv und kreativ gestaltend mit digitalen Medien umzugehen und sich andererseits kritisch mit dem Bild von Wirklichkeit auseinanderzusetzen.
Perzept	FA Kap. II 3	Laut Fachanforderungen: Die Schülerin / der Schüler bildet assoziativ Verknüpfungen zwischen objektiv Wahrnehmbarem und subjektiv Bedeutsamen – so entsteht ein Perzept als Produkt aus den wahrgenommenen Bildinformationen und der eigenen Vorstellungswelt.
Performance	FA Kap. II 3	Performance ist eine Kunstaktion, die in einer besonderen Situation und in der Regel als einmalige Handlung von einer Person oder einer Personengruppe dargeboten wird. Die Schülerinnen und Schüler können ihr Bedürfnis nach Bewegung künstlerisch nutzen und setzen ihren Körper gezielt als Ausdrucksmedium ein. Sie lernen dabei Unterschiede zwischen darstellendem Spiel, Kunst und Sport kennen und können digitale Medien zur Dokumentation oder als Erweiterung der Aktion nutzen. In der Performance wird der Körper der Künstlerin oder des Künstler oder der Künstlerin zu einem entscheidenden oder sogar dem einzigen konstitutiven Element der künstlerischen Arbeit. In der Regel ist die Performance prozessorientiert und findet einmalig an einem bestimmten Ort zu einem bestimmten Zeitpunkt statt. Literatur: Nafe, Nadja: Performance/Performativität. In: Lexikon der Kunstpädagogik. S. 387-388.

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

Begriff	Bezug	Erklärung
Perspektive	FA Kap. II 3 LF 3.2	Perspektive ist die Darstellung räumlicher Verhältnisse in der Ebene eines Bildes. Grundschul Kinder definieren beispielsweise den unteren Bildrand eines Bildes als „Standlinie“. Sie finden entwicklungsgemäß eigene Wege, um Objekte und Raum „perspektivisch“ darzustellen.
Pixilation	LF 3.2	(Film) Pixilation ist eine Stop-Motion-Technik und bezeichnet das Filmen von Personen oder Gegenständen mit Einzelbildschaltung.
Portfolio	FA Kap. II 6	Im Fach Kunst kann das Portfolio in sehr verschiedenen Funktionen und unterrichtlichen Zusammenhängen eingesetzt werden; hier nur zwei Beispiele: als Arbeitsprozessportfolio, auch Kunsttagebuch, in dem die Schülerin oder der Schüler den eigenen künstlerischen - forschenden, experimentierenden - Prozess dokumentiert, mit Skizzen, Um- und Irrwegen, oder als Präsentationsportfolio, in dem die Arbeiten gesammelt und für die Präsentation aufbereitet werden, die als Endprodukt eines Prozesses gelten sollen.
Reflexion	FA Kap. II 3 LF Kap. 2 und 3	Reflexion ist ein prüfendes und vergleichendes Nachdenken über ...
Reproduktion	LF	Von Reproduktionen spricht man, wenn ein eigenständiges künstlerisches Vorbild, eine Original-Druckgrafik, ein Gemälde und Ähnliches auf fotomechanischem Wege (analog oder digital) kopiert und drucktechnisch vervielfältigt wird.
Skizze	FA Kap. II 6 LF 3.1, 3.2	Eine sich auf das Wesentliche beschränkende Zeichnung, die beispielsweise zur Vorbereitung einer späteren Arbeit dient.
Storyboard		(Film) zeichnerische Auflösung eines Drehbuchs mit Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven, Ausleuchtung und Bewegungsrichtungen
überfachliche Kompetenzen	FA Kap. I.2.1	Aufgabe des Unterrichts aller Fächer ist die Förderung der überfachlichen Kompetenzen wie der Selbstkompetenz, Sozialkompetenz und Methodenkompetenz
Wahrnehmen	FA Kap. II 3	Die Schülerinnen und Schüler erwerben die Fähigkeit, Bilder in Ruhe, mit gerichteter Aufmerksamkeit zu betrachten, genau hinzusehen und Bezüge herzustellen. Fühlen und Empfinden, Betrachten und Erleben, Verstehen und Erkennen wirken zusammen. Die Schülerin bzw. der Schüler bildet assoziativ Verknüpfungen zwischen objektiv Wahrnehmbarem und subjektiv Bedeutsamen - so entsteht ein Percept als Produkt aus den wahrgenommenen Bildinformationen und der eigenen Vorstellungswelt.
Verwenden	FA Kap. II 3	Die prozessbezogene Kompetenz Verwenden umfasst das Sammeln und den Gebrauch von Bildern, das sich Einlassen auf und Kommunizieren über Bilder sowie alle Formen der Präsentation.

9 Anhang

Arbeitsmaterialien zum Unterrichtsbeispiel: ISCH - Jeder kann zeichnen

Übersicht „-isch Gefühle“



erleichtert -isch



traurig -isch



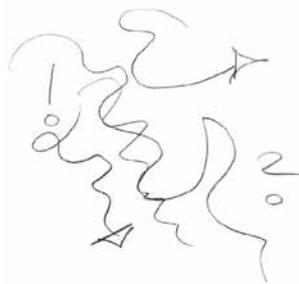
verliebt -isch



verrückt -isch



wütend -isch



durcheinander -isch

Übersicht „-ISCH Gefühle“



ERLEICHTERT -ISCH



TRAURIG -ISCH



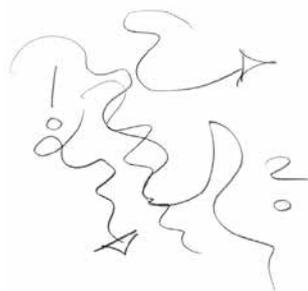
VERLIEBT -ISCH



VERRÜCKT- ISCH



WÜTEND - ISCH



DURCHEINANDER -ISCH

Übersicht „-isch Zeichnungen“



welt -isch



eichhörnchen -isch



geburtstag -isch



licht -isch



mittag -isch



puppe -isch



trecker -isch



feuer -isch

Übersicht „-ISCH Zeichnungen“



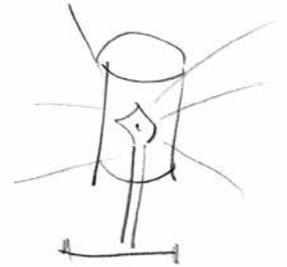
WELT -ISCH



EICHHÖRNCHEN -ISCH



GEBURTSTAG -ISCH



LICHT -ISCH



MITTAG -ISCH



PUPPE -ISCH

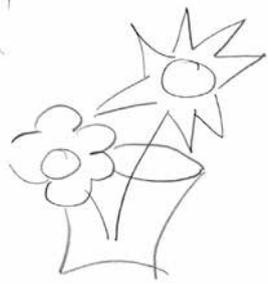


TRECKER -ISCH



FEUER -ISCH

Übersicht -isch Zeichnungen



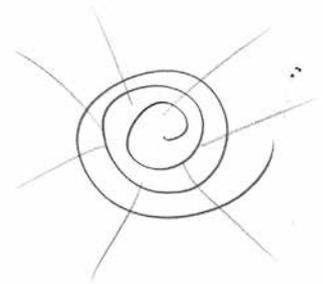
vase -isch



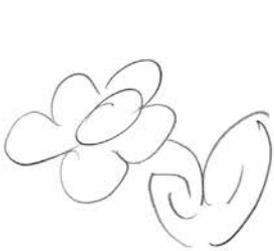
haus -isch



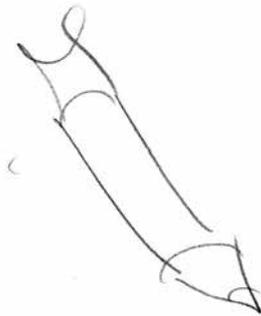
baum -isch



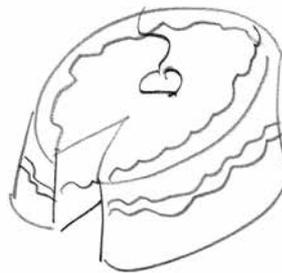
sonne -isch



blume -isch



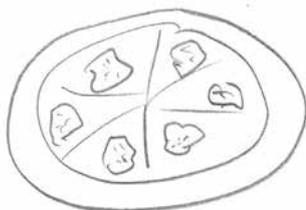
stift -isch



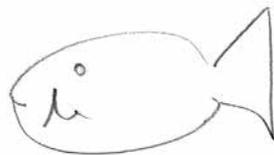
kuchen -isch



eis -isch



pizza -isch



fisch -isch

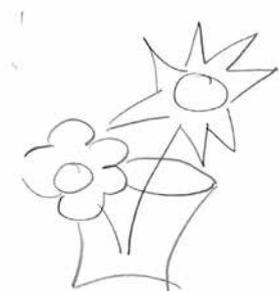


apfel -isch



banane -isch

Übersicht -ISCH Zeichnungen



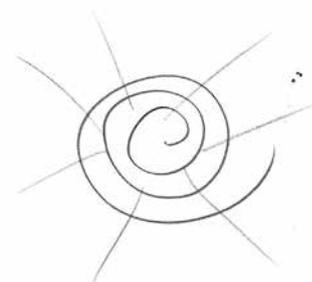
VASE -ISCH



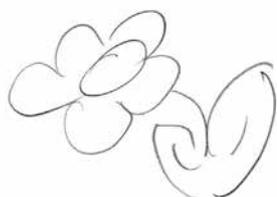
HAUS -ISCH



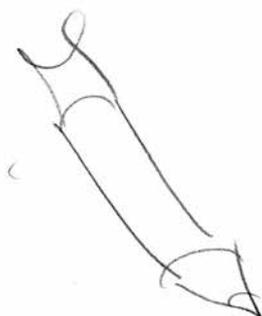
BAUM -ISCH



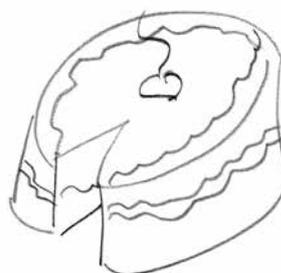
SONNE -ISCH



BLUME -ISCH



STIFT -ISCH



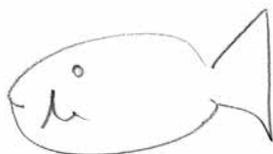
KUCHEN -ISCH



EIS -ISCH



PIZZA -ISCH



FISCH -ISCH



APFEL -ISCH



BANANE -ISCH

