

Schulinternes Fachcurriculum

Kunst

Grundschule Barkelsby

Basale Kompetenzen

Sprachentwicklung:

- Der Kunstunterricht fördert die sprachliche Ausdrucksfähigkeit, indem Kinder Werke und Erfahrungen verbalisieren.
- Beschreibung, Analyse und Interpretation von Bildern, durch die sprachliche Gestaltung und Präsentation eigener Werke.
-

Reflexionsfähigkeit:

- Sie lernen, ihre eigenen Handlungen, künstlerischer Prozesse und Techniken zu reflektieren, ihre Ergebnisse einzuschätzen und eine kritische Haltung zu entwickeln.
-

- Die Verbindung von Handlung (Gestalten) und Sprache (Beschreibung)

Wahrnehmen und Erforschen:

- Umwelt, Materialien, ästhetische Phänomene aufmerksam und vielseitig wahrzunehmen.

Analysieren und Interpretieren:

- Werke, Prozesse und ihre Bedeutung zu analysieren, deuten.

Beurteilen und Bewerten:

- Eigene/ fremde Arbeiten kritisch beurteilen und reflektieren.

Problemlösung:

- kreative Lösungswege für gestalterische Aufgaben finden und Anregungen nutzen.

Kreativität und Fantasie:

- eigene kreative Potenziale entwickeln, nutzen und schätzen.

Fachwissen:

- Wissen über Gestaltungsmittel, Techniken, Kunstwerke und kunsthistorische Kontexte.

Abstraktion:

- Strukturen und Sinnzusammenhänge erkennen und bilden.

Sprachliche Kompetenzen

- **Sprechen und Zuhören:** Der Bereich umfasst die Fähigkeit, sich mündlich und schriftlich mit anderen Personen adressatengerecht über Sachverhalte verständigen zu können (Gesprächskompetenz); Voraussetzung dafür ist ein entsprechender Wortschatz und die Fähigkeit, Wörter zu Sätzen zusammenzubauen und deren Bedeutung zu verstehen.
- **Lesen:** Hierzu gehören insbesondere die Leseflüssigkeit (Wörter und Sätze schnell und sicher erfassen) und Lesestrategien (Inhalte ganzer Texte und deren Absicht erfassen, zunehmend auch bei digitalen Texten).
- **Schreiben:** Das umfasst die Schreibflüssigkeit (zügiges und orthografisch korrektes Schreiben von Wörtern und Sätzen) sowie die Beherrschung von Schreibstrategien (Planen, Formulieren und Überarbeiten von zusammenhängenden Texten).

Kognitive Kompetenzen

- **Selektive Aufmerksamkeit:** Beschreibt die Fähigkeit, zu fokussieren und irrelevante Reize zu unterdrücken.
- **Arbeitsgedächtnis:** Speichert kurzfristig begrenzte Menge an Informationen zur Weitergabe an das Langzeitgedächtnis. Die Leistungsfähigkeit des Arbeitsgedächtnisses ist relevant für den Aufbau der fachlichen Kompetenzen.
- **Lernstrategien und metakognitive Regulation:** Lernstrategien können eingesetzt werden, um Inhalte zu erarbeiten und zu erinnern. Metakognition beschreibt die Planung, Überwachung und Regulierung des Lernprozesses und den Einsatz von Lernstrategien.
- **Vorwissen:** Beschreibt vorhandenes Wissen, an das Neugelerntes angeknüpft werden kann.

Mathematische Kompetenzen

- **Prozessbezogene mathematische Kompetenzen:** Hierunter fallen das Aufstellen von Vermutungen zu Zusammenhängen, Erläutern von mathematischen Zusammenhängen, Entwickeln von Lösungsstrategien mithilfe systematischen Probierens, Entnehmen von für Lösungen relevanten Informationen aus Texten und Auswählen von geeigneten Darstellungsformen für Lösungen.
- **Inhaltsbezogene mathematische Kompetenzen:** Der Bereich umfasst insbesondere ein tragfähiges Zahlverständnis (das heißt eine grundlegende Vorstellung von Zahlen und Stellenwerten, das Verbinden von zentralen Darstellungsformen und Verstehen von Zahlbeziehungen). Für ein tragfähiges Operationsverständnis sollten Rechenoperationen nicht nur regelbasiert ausgeführt, sondern verstanden werden.

Sozial-emotionale Kompetenzen

- **Soziale Kompetenz:** Umfasst die Entwicklung von Freundschaftsbeziehungen und das Finden der eigenen Rolle in Bezugsgruppen.
- **Bindung:** Beschreibt das Ausbalancieren von Beziehungen innerhalb und außerhalb der Familie.
- **Emotionale Kompetenz:** Umfasst die Fähigkeit, Emotionen angemessen auszudrücken, und Strategien im Umgang mit eigenen Emotionen.
- **Selbstwahrnehmung:** Beschreibt den Aufbau eines Selbstkonzepts (zum Beispiel Wahrnehmung eigener Fähigkeiten) und den Umgang mit sozialen Vergleichen. Wichtig ist die Fähigkeit zum Belohnungsaufschub.
- **Entwicklung der Persönlichkeit:** Meint die weitere Differenzierung im Hinblick auf Persönlichkeitsmerkmale.

Kunst und Mathematik lassen sich in der Grundschule sehr gut verbinden, indem Kinder geometrische Formen und Muster durch kreative Kunstprojekte entdecken und anwenden.

Zum Beispiel:

- Lineal- oder Zirkelarbeit
- Symmetrien und Muster
- Erstellen von Zahlenteppichen
- Erkunden von Ziffernschreibweisen

Kunstunterricht fördert Sozialkompetenzen, indem er durch gemeinsames Arbeiten, den Austausch von Ideen und die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Perspektiven enthält. Soziale Fähigkeiten wie Teamfähigkeit, Toleranz und Kompromissbereitschaft werden gestärkt.

Kunstunterricht fördert:

- Kritikfähigkeit
- Reflexion
- Respekt
- Wertschätzung
- Kooperationsbereitschaft
- Toleranz
- Empathie

Überfachliche Kompetenzen

Die Personale Kompetenz fördert die Entwicklung von Kreativität, Selbstvertrauen, Motivation und die Fähigkeit, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen.

Dabei dient Kunst als Ausdrucksmittel für:

- Kreativität
- Fantasie
- Selbstbewusstsein
- Motivation
- Neugier
- Ausdauer
- Eigenwahrnehmung

Selbstkompetenzen

Personale Kompetenzen

- **Selbstwirksamkeit:** Die Schülerin bzw. der Schüler hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns.
- **Selbstbehauptung:** Die Schülerin bzw. der Schüler entwickelt eine eigene Meinung, trifft Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen.
- **Selbstreflexion:** Die Schülerin bzw. der Schüler schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale.

Motivationale Einstellungen

- **Engagement:** Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt persönlichen Einsatz und Initiative
- **Lernmotivation:** Die Schülerin bzw. der Schüler ist motiviert, etwas zu lernen oder zu leisten.
- **Ausdauer:** Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet ausdauernd und konzentriert.

Lernmethodische Kompetenzen

- **Lernstrategien:** Die Schülerin bzw. der Schüler geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert Arbeitsprozesse.
- **Problemlösefähigkeit:** Die Schülerin bzw. der Schüler kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.
- **Medienkompetenz:** Die Schülerin bzw. der Schüler verarbeitet Informationen angemessen. Ausdifferenziert durch die 6 Kompetenzbereiche der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ ([KMK, 2016](#))

Soziale Kompetenzen

- **Kooperationsfähigkeit:** Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet konstruktiv mit anderen zusammen und übernimmt Verantwortung in Gruppen.
- **Konstruktiver Umgang mit Vielfalt:** Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um.
- **Konstruktiver Umgang mit Konflikten:** Die Schülerin bzw. der Schüler verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein.

Gestalten:

- Wahrnehmen
- Erproben
- Planen
- Recherchieren
- Umsetzen
- Wählen
- Anwenden
- Verbessern

Rezipieren:

- Wahrnehmen
- Beschreiben
- Analysieren
- Interpretieren
- Beurteilen
- Bewerten
- Auseinandersetzen

Organisation/Planung:

- Sinnvolles Planen
- Konstruktiver Umgang
- Selbstkontrolle

Grundlagen:

Der Kunstunterricht der Primarstufe hat den Auftrag Schülerinnen und Schülern durch Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern den systematischen, alters- und entwicklungsgemäßen Erwerb von Kompetenzen zu ermöglichen. Ziel ist der Aufbau einer umfassenden Bildkompetenz.

Im Mittelpunkt des Faches Kunst steht das Bild. „Bild“ wird im Sinne des erweiterten Bildbegriffs für eine Vielzahl gestalteter Phänomene verwendet. Damit sind verschiedene Erscheinungsformen der Kunst gemeint – neben der Bildenden Kunst beispielsweise Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign – aber auch Erscheinungsformen kindlicher und jugendkultureller Alltagsästhetik.

Leistungsbewertung:

Leistungsbewertung basiert auf transparenten Kriterien, die mit den Schülerinnen und Schülern bei der Aufgabenstellung besprochen werden. Auf dieser Basis kann den Schülerinnen und Schülern eine kritische, wertschätzende und individuelle Rückmeldung gegeben werden.

Die Leistungsbewertung berücksichtigt sowohl die Prozesse als auch die Ergebnisse des Lernens. Das aktive und systematische Beobachten von Schülerhandlungen durch die Lehrkraft ist die Voraussetzung, um fundiert und nachvollziehbar zu sein.

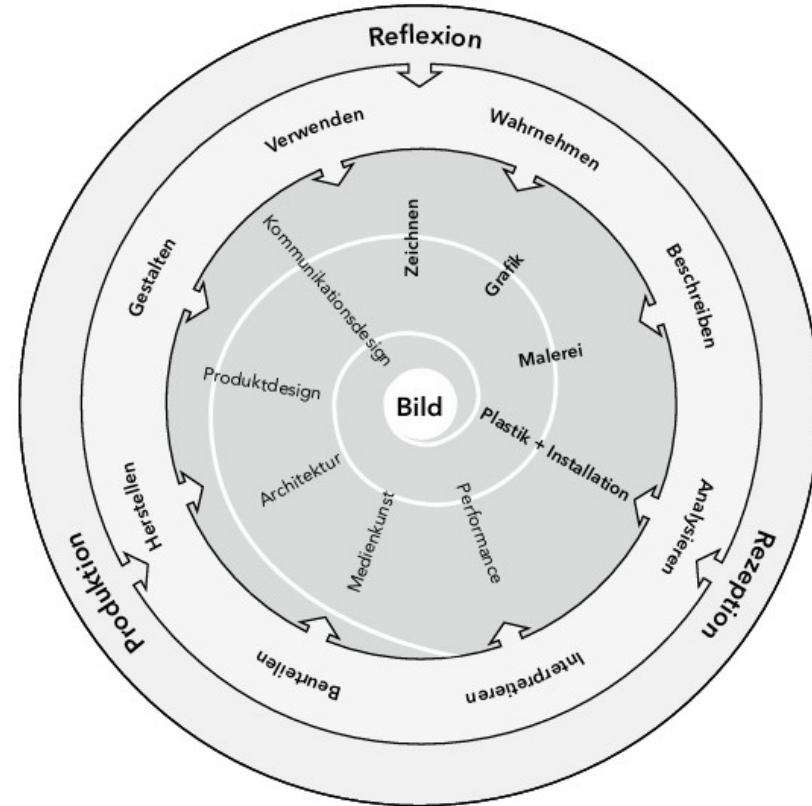
Die 3 Kompetenzbereiche:

Die Grafik veranschaulicht die Struktur der Fachanforderungen. Im Zentrum steht das **Bild**. Bildkompetenz wird im Sinne des erweiterten Bildbegriffes in **neun Arbeitsfeldern** erworben.

Die **acht Kompetenzbereiche** stehen in Beziehung zu allen Arbeitsfeldern. Die entsprechenden Kompetenzen werden innerhalb der **neun Arbeitsfeldern** erworben.

Die Behandlung der neun Arbeitsfelder sollte über alle Jahrgangsstufen hinweg erfolgen. Die vier Arbeitsfelder der Zeichnen, Grafik, Malerei sowie Plastik + Installation sind vorrangig anzubieten.

Die drei übergeordneten Dimensionen bilden eine didaktische Leitlinie für das Fach. Kunstunterricht wird durch die Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern und bildbezogenen Prozessen geprägt.



Übersicht der Themenbereiche Klasse 1 und 2

(2) ...

Jahrgangsstufen 1 und 2								
Schwerpunkte Fachkompetenzen								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Schwerpunkte Medienkompetenzen								
K1	K2	K2	K4	K5	K6			
Schwerpunkte Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Vereinbarungen zum Unterricht								
Thematische Schwerpunktsetzungen			Z.B. Natur und Jahreszeiten, Fantasiewelten, Gestalten zu Geschichten und/oder Gedichten					
Fachinhalte und Techniken in den Arbeitsfeldern			Z.B. Farben beobachten, explorieren und mischen, verschiedene Farbtöne unterscheiden, menschliche Proportionen (Körper und Gesicht), Einsatz verschiedener Zeichenmaterialien (bes. Bleistift), Umgang mit dem <u>Deckfarbenkasten</u> , grundlegende Zeichentechniken, erstes Arbeiten mit Ton oder Modelliermasse, einfache Hochdruck- und Stempeltechniken					
Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten			Unterrichtseinheiten variieren in Dauer und Umfang je nach Thema und Lerngruppe. Sie sollten Übungsphasen und längere Arbeitsphasen einbeziehen, die Raum für Reflexion und Überarbeitungen bieten.					

Übersicht der Themenbereiche Klasse 1 und 2

Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte	Z.B. Naturräume und Skulpturen in der näheren Umgebung, Kieler Kulturforum, Kieler Kunsthalle, Schloss <u>Gottorf</u>
Kompetenzziele der Jahrgangsstufe	Bilder sammeln, vergleichen und ordnen (Verwenden); erste Techniken und Verfahren der Zeichnung und Malerei kennen und anwenden (Herstellen); den Arbeitsplatz sachgerecht organisieren, Arbeitsprozesse organisieren (Herstellen); Bilder wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren (Wahrnehmen), auffällige Details erkennen und benennen und diese einfach und verständlich beschreiben (Beschreiben), Feedback geben und erhalten (Beurteilen), Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren (Gestalten)
Beitrag des Fachunterrichts zur Entwicklung der überfachlichen Kompetenzen	Selbstkompetenzen: erleben von Selbstwirksamkeit durch eigenes Gestalten, eigene Meinungen entwickeln und Entscheidungen treffen bezüglich der Gestaltung und Wirkung von Bildern Lernmethodische Kompetenzen: Organisieren von fachlichen Arbeitsprozessen (Herstellen und Gestalten), Lösen gestalterischer Problemstellungen, [zu Medienkompetenzen siehe Schwerpunktsetzung oben] Soziale Kompetenzen: kollaboratives Arbeiten in Gestaltungsprozessen, respektvoller Umgang mit unterschiedlichen Bildlösungen
Beitrag des Faches zur Bildung im digitalen Zeitalter	Z.B. erste Beschäftigung mit Kunst im digitalen Raum.
Weitere Vereinbarungen	
Fachsprache/Sprachbildung	z.B. Deckfarbkasten, flächendeckend, <u>formatfüllend</u> , Unterschied zwischen Malen und Zeichnen
Sicherung der basalen Kompetenzen	Sprechen und Zuhören (z.B. im Rahmen von Bildgesprächen oder Reflexionsphasen), Hilfsmittel zum Zeichnen geometrischer Figuren, Förderung der räumlichen Vorstellung, konstruktives Feedback geben und erhalten, bewusster Umgang mit den eigenen Emotionen (z.B. Geschmack, Annehmen von Feedback)
Differenzierung	Möglichkeit der Entwicklung eigener Bildlösungen, Bereitstellen von geeigneten Hilfsmitteln (z.B. Vorlagen und Schablonen)
Hilfsmittel/Lehr- und Lernmaterial	Z.B. Bildbände, Bildkarten, Tippkarten
Leistungsbeurteilung/Kompetenzentwicklung	Arbeits- und Entwicklungsprozess (Arbeitshaltung, Entwicklung während der Tätigkeit, Reflexion), Arbeitsprodukt (kriterienorientiert)

Übersicht der Themenbereiche Klasse 3 und 4

Jahrgangsstufen 3 und 4								
Schwerpunkte Fachkompetenzen								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Schwerpunkte Medienkompetenzen								
K1	K2		K2	K4		K5		K6
Schwerpunkte Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Vereinbarungen zum Unterricht								
Thematische Schwerpunktsetzungen			Gebäude in Funktion und Gestaltung, Landschaften, Entwicklung von Designprodukten zu wechselnden thematischen Anlässen					
Fachinhalte und Techniken in den Arbeitsfeldern			experimentelle Verfahren in Gestaltungsprozessen, Erarbeiten von Produkten in Gruppen, Perspektive entdecken, Porträt, dreidimensionale Modelle bauen, Entwicklung eines eigenen Designprodukts zu einer vorgegebenen Problemstellung (Verschränkung verschiedener Arbeitsfelder innerhalb einer Einheit, z.B. Produktdesign, Medienkunst und Kommunikationsdesign zur Präsentation eines entwickelten Produkts), Nutzung von performativen Methoden bei der Bildbetrachtung und in Entwurfsprozessen, Zeichnung und Plastik (Bauen und Konstruieren) in Entwurfsprozessen					
Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten			Unterrichtseinheiten variieren in Dauer und Umfang je nach Thema und Lerngruppe. Sie sollten Übungsphasen und längere Arbeitsphasen einbeziehen, die Raum für Reflexion und Überarbeitungen bieten.					
Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte			Z.B. Naturräume und Skulpturen in der näheren Umgebung, Kieler Kulturforum, Kieler Kunsthalle, Schloss <u>Gottorf</u>					

Übersicht der Themenbereiche Klasse 3 und 4

Kompetenzziele der Jahrgangsstufe	Techniken und Verfahren in den jeweiligen Arbeitsfeldern kennen und anwenden (Herstellen); den Arbeitsplatz in den jeweiligen Arbeitsfeldern sachgerecht organisieren, Arbeitsprozesse organisieren (Herstellen); subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch formulieren (Wahrnehmen); Bilder aktiv und bewusst wahrnehmen, Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen, Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen (Wahrnehmen); erste Deutungsansätze entwickeln und auf bildliche Gegebenheiten zurückführen (Wahrnehmen); Motive und Materialien/Medien/Darstellungsarten kennen, unterscheiden und benennen (Beschreiben); erste Fachbegriffe kennen und anwenden (Beschreiben); Bilder bezogen auf unterschiedliche Aspekte vergleichen, Unterschiede und Ähnlichkeiten benennen (Analysieren), wesentliche, für die Wirkung relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen (Analysieren); erste kleine Arbeitsvorhaben in Phasen einteilen und von der Skizze bis zum fertigen Produkt umsetzen (Gestalten), Gestaltungsmittel kennen und einsetzen (Gestalten), Arbeiten sammeln, auswählen und dokumentieren (Beurteilen), eigene personale Kompetenzen (bezogen auf die gestellte gestalterische Aufgabe) einschätzen; Rückmeldungen annehmen und bei der weiteren Arbeit berücksichtigen (Beurteilen), gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung eigener Arbeitsergebnisse finden (Beurteilen), eigene Positionen vertreten und in Ansätzen begründen (Beurteilen)
Beitrag des Fachunterrichts zur Entwicklung der überfachlichen Kompetenzen	Selbstkompetenzen: erleben von Selbstwirksamkeit durch eigenes Gestalten, eigene Meinungen entwickeln und Entscheidungen treffen bezüglich der Gestaltung und Wirkung von Bildern Lernmethodische Kompetenzen: Organisieren von fachlichen Arbeitsprozessen (Herstellen und Gestalten), Lösen gestalterischer Problemstellungen, [zu Medienkompetenzen siehe Schwerpunktsetzung oben] Soziale Kompetenzen: kollaboratives Arbeiten in Gestaltungsprozessen, respektvoller Umgang mit unterschiedlichen Bildlösungen
Beitrag des Faches zur Bildung im digitalen Zeitalter	Z.B. Bewusstsein für Stereotypen und Manipulation, Verbindung von Digitalem und Analogem, Umgang mit digitaler <u>Hard-</u> oder Software für den künstlerischen Zweck
Weitere Vereinbarungen	
Fachsprache/Sprachbildung	Z.B. Deckfarbkasten, flächendeckend, <u>formatfüllend</u> , Gestalten, Unterschied zwischen Zeichnen und Malen, Plastik und Skulptur, Techniken wie Lavieren, Lasieren, Frottage etc., sowie bekannte Künstler und Kunstwerke
Sicherung der basalen Kompetenzen	Sprechen und Zuhören (z.B. im Rahmen von Bildgesprächen oder Reflexionsphasen), Hilfsmittel zum Zeichnen geometrischer Figuren, Förderung der räumlichen Vorstellung, konstruktives Feedback geben und erhalten, bewusster Umgang mit den eigenen Emotionen (z.B. Geschmack, Annehmen von Feedback)
Differenzierung	Möglichkeit der Entwicklung eigener Bildlösungen, Bereitstellen von geeigneten Hilfsmitteln (z.B. Vorlagen und Schablonen), Kleinere oder größere Formate verwenden
Hilfsmittel/Lehr- und Lernmaterial	Tafelbild ggf. digitale Präsentation, Anschauungsmaterial, ggf. Tippkarten
Leistungsbeurteilung/Kompetenzentwicklung	Arbeits- und Entwicklungsprozess (Arbeitshaltung, Entwicklung während der Tätigkeit, Reflexion), Arbeitsprodukt (kriterienorientiert)

Medienkompetenz

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren und Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren und Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

- Recherche zu Künstlern

- Reflektierte Teilhabe und bewusster Umgang in einer bildorientierten Kultur (soziale Netzwerke)

- Verbindung von analog und digital

- Klassische Techniken mit digitalen Verfahren verbinden

- Bewusst eigene mediale Inhalte produzieren und fremde kritisch hinterfragen

- Umgang mit Laptop oder Tablet zur Nutzung künstlerischer Arbeitsprozesse

- Manipulation, Stereotypen und Werbung erkennen

Die Randbemerkungen dienen als Beispiele für eine digitale Bildung im Kunstunterricht.