

Arbeitspapier der aktuellen Kurzfassung des schulinternen Fachcurriculums /Homepage

kursiv = Entwicklung der Medienkompetenz

gelb unterlegt = prioritär zu behandeln, jedoch sind alle AF anzubieten

unterstrichen = Technik

fett = Textil

Kunst Klasse 1

	Themen (Beispiele / Ideen)
Zeichnen	Selbstportrait Wachsbilder Muster Buchstaben Hundertwasser Spiralen
Grafik	Schnipsel- Schneemann Schuppenfisch Herbstblätter Handdruck (Engel) Fingerdruck (Blumen)
Malerei	Jahreszeitenbaum Miró Farbenlehre Malen zu/nach Musik
Plastik und Installation	Knetfiguren/ Objekte Stockpuppe
Performance	Velasquez: Las Meninas nachstellen Faschingsaufführung (Geschichte)
Mediale Kunst	<i>Virtueller Museumsbesuch</i> <i>Digitales Malen</i> <u>Kopieren</u> <u>Scannen</u> <i>Foto</i>
Architektur	<u>Türme aus Papier bauen</u> Dorf/Stadt aus Milchtüten gestalten
Produktdesign	Weihnachtskugeln Reflektoren Schultüten Windlichter
Kommunikationsdesign	Eigene Verkehrsschilder Etikett gestalten (z.B. für Marmelade) Titelblatt der Künstlermappe

Kunst – Klasse 2

Themenfeld	Themen (Beispiele/Ideen)
Zeichnen	Findefuchs Pinguine „Tisch decken“ Kuscheltier Silvester
Grafik	Druck mit Wattestäbchen (Hyazinthen) Kartoffeldruck Collage (Katze in der Nacht) Decalcomanie (Schmetterlinge)
Malerei	Kratzbild, Feuerwerk Chagall Popart (Herzen) Paul Klee, warm/kalt
Plastik und Installation	Salzteigfiguren/Objekte Ich-Plastiken Fenster-Deko Gips
Performance	Modenschau (Fasching) Märchen nachstellen
Medienkunst	Digitales Malen mit dem Grafik-Tablet Stop-Motion Digitales Bilderbuch
Architektur	Eigene Haustür zeichnen Jahreszeiten Landschaft im Schuhkarton gestalten
Produktdesign	Raupen aus Eierkartons Tontöpfe gestalten Fliese aus dem Tarot-Garten Trikot entwerfen
Kommunikationsdesign	Plakat gestalten (Klassenfest, Schulfest, Sportveranstaltung)

Kunst – Klasse 3

Themenfeld	Themen (Beispiele / Ideen)
Zeichnen	Schraffieren: Wolkenbild (Wetter) 1-Linien-Zeichnung Muster Fantasiepflanzen (P. Klee)
Grafik	Fingerdruck (Vögel) Selbstportrait nach Warhol Stempeldruck Frottage Collage nach Arcimboldo
Malerei	Eiskugeln Aleatorische Verfahren (z.B. Pustetechnik) Spin Paintings nach Pollock
Plastik/Installationen	Alufolie: Roboter/Alien Skulpturen nach Giacometti Müllmonster Einliniendrahtplastik
Performance	Tanz zu Bild (nach Degas) Höfische Tänze (nach Renoir)
Medienkunst	<i>Fotografie: Portrait und Verfremdung</i>
Architektur	<u>Schule zeichnen</u> Fassade entwerfen Schullogo gestalten
Produktdesign	Stabile nach Calder Armbanduhren gestalten
Kommunikationsdesign	Wandzeitung

4. Klassen

Themenfeld	Themen (Beispiele/ Ideen)
Zeichnen	Mit Wörtern zeichnen Figuren nach Keith Hering Lebensbaum nach Klimt Sonnenblume (van Gogh)
Grafik	Siebdruck (Styroporplatten) Fadentechnik Schablonen-Kartondruck Monotypie
Malerei	Kandinsky Graffiti Pop Art nach Keith Hering
Plastik und Installation	Ton: Schale figürliche Skulptur nach Claudel Rauminstallation nach Kusama
Performance	Aktion in (selbstgestalteten) Kostümen und in eigener Rauminstallation
Mediale Kunst	<i>Film drehen (z.B. Stopp-Motion App)</i> <i>Eiffelturm etc. virtuell erkunden</i>
Architektur	<u>Schuhkarton: Mein Wunschzimmer</u> Kartonhaus <u>Minecraft: Bau eines Gebäudes</u>
Produktdesign	Bauhaus (Weben eines Klassenwandteppichs) Stühle gestalten Bayblade-Arena bauen
Kommunikationsdesign	Werbeplakat <i>Fotoreportage</i>

Kompetenzbereiche und Kompetenzen- geltend für alle Arbeitsfelder

Kompetenzbereich	Kompetenzen	Kompetenzen
	1./2. Klasse	3./4. Klasse
Wahrnehmen	<p>Bilder aus allen Arbeitsfeldern wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren · Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken artikulieren · subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch formulieren</p> <p>Bilder aktiv und bewusst wahrnehmen · visuelle Phänomene differenzieren und strukturieren · Beobachtungen registrieren und ordnen · Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen</p>	<p>Bilder aus allen Arbeitsfeldern wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren · Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken artikulieren · subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch formulieren</p> <p>Bilder aktiv und bewusst wahrnehmen · visuelle Phänomene differenzieren und strukturieren · Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen · Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen</p> <p>Emotionen, Assoziationen und erste Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten zurückführen Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung erkennen</p>
Beschreiben	auffällige Details erkennen und benennen und diese einfach und verständlich beschreiben Motive und Materialien/ Medien/Darstellungsarten kennen, unterscheiden und benennen erste Fachbegriffe kennen und anwenden	auffällige Details erkennen und benennen und diese einfach und verständlich beschreiben Motive und Materialien/ Medien/Darstellungsarten kennen, unterscheiden und benennen erste Fachbegriffe kennen und anwenden
Analysieren	Gestaltungsmittel (er)kennen und benennen	<p>Gestaltungsmittel (er)kennen und benennen</p> <p>wesentliche, für die Wirkung relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen</p> <p>Bilder bezogen auf unterschiedliche Aspekte vergleichen, Unterschiede und Ähnlichkeiten benennen</p>
Interpretieren		subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten beziehen erste Deutungsansätze formulieren und begründen
Beurteilen	<p>Arbeiten sammeln, auswählen und dokumentieren</p> <p>eigene personale Kompetenzen (bezogen auf die gestellte gestalterische Aufgabe) einschätzen Rückmeldungen, auch der Mitschülerinnen und Mitschüler, annehmen und bei der weiteren Arbeit berücksichtigen</p> <p>über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen und gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung finden</p>	<p>Arbeiten sammeln, auswählen und dokumentieren</p> <p>eigene personale Kompetenzen (bezogen auf die gestellte gestalterische Aufgabe) einschätzen Rückmeldungen, auch der Mitschülerinnen und Mitschüler, annehmen und bei der weiteren Arbeit berücksichtigen</p> <p>über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen und gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung finden</p> <p>eigene Positionen vertreten und (in Ansätzen) begründen · Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen nutzen · Beurteilungen am Bild und mit Hilfe der Analyseergebnissen belegen</p>
Herstellen	den Arbeitsplatz sachgerecht organisieren Arbeitsprozesse organisieren	den Arbeitsplatz sachgerecht organisieren Arbeitsprozesse organisieren

	<p>mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen Verantwortung übernehmen</p> <p>Techniken und Verfahren kennen und anwenden</p> <p>Verfahren und Techniken erproben</p>	<p>mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen Verantwortung übernehmen</p> <p>Techniken und Verfahren kennen und anwenden</p> <p>Verfahren und Techniken erproben und gezielt auswählen</p>
Gestalten	<p>Gestaltungsmittel kennen und einsetzen mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten</p> <p>Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren · Gesehenes oder Erfundenes ausdrücken · Imagination, Originalität und Individualität einbringen</p> <p>erste kleine Arbeitsvorhaben in Phasen einteilen und von der Skizze bis zum fertigen Produkt umsetzen</p>	<p>Gestaltungsmittel kennen und einsetzen mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten</p> <p>Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren · Gesehenes oder Erfundenes ausdrücken · Imagination, Originalität und Individualität einbringen</p> <p>erste kleine Arbeitsvorhaben in Phasen einteilen und von der Skizze bis zum fertigen Produkt umsetzen</p>
Verwenden	<p>Bilder sammeln, vergleichen und ordnen</p> <p>mit Hilfe von Bildern kommunizieren</p> <p>Präsentationsformen kennen und erproben</p> <p>verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern kennen und anwenden</p>	<p>Bilder sammeln, vergleichen und ordnen</p> <p>mit Hilfe von Bildern ziel-, sach- und adressatengerecht kommunizieren</p> <p>Präsentationsformen kennen und erproben</p> <p>verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern kennen und anwenden</p>

Medienkompetenz

- Nutzung von Hard- und Software
 - PC-Raum
 - Tablets
 - Beamer/Laptops
 - Software
 - Kostenlose Lernportale
 - Kindersuchmaschinen
 - Stop-motion-app

Hilfsmittel

- Anschaffung und Nutzung von Materialien und Werkzeugen
- Anschaffung und Nutzung von Lehrbüchern, Bildmaterial, Bilddatenbanken, Filmen und Software
- Ausstattung des Kunstraums mit geeignetem Mobiliar und Medien

Medienkunst:

künstler. Arbeitsfelder
Klassenstufe

Virtueller Museumsbesuch

Klasse 1: Digitales Malen, Kopieren, Scannen, Foto

Klasse 2:
Digitales Malen mit dem Grafiktablett, Stop-Motion (App), Digitales Bilderbuch

Klasse 3:
Fotografie: Portrait und Verfremdung, Film drehen (z.B. Stopp-Motion App)

Klasse 4: Eiffelturm etc. virtuell erkunden

Beitrag des Faches Kunst zur Medienkompetenz (Ende Jgstufe 4, vgl. TabelleFA Kunst S. 28-35)

K 1 Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren,
K 2 Kommunizieren und Kooperieren,
K 3 Produzieren und Präsentieren,
K 4 Schützen und sicher agieren
K 5 Problemlösen und Handeln
K 6 Analysieren und reflektieren

Leistungsbewertung

Leistungsbewertung basiert auf transparenten Kriterien, die mit den Schülerinnen und Schülern bei der Aufgabenstellung besprochen werden.

Grundsätzlich werden bewertungsfreie Räume und Übungsphasen ausdrücklich von Leistungsüberprüfungsphasen abgegrenzt.

Die Bewertung im Fach Kunst konzentriert sich auf die Unterrichtsbeiträge, die in praktische und mündliche Leistungen unterteilt werden.

• praktische Leistungen

- alle Phasen des Arbeitsprozesses, ausgenommen ausgewiesene Erprobungs-/Übungsphasen, werden berücksichtigt, beispielsweise:
- Prozess: der individuelle Weg zum Ziel – von der ersten Idee über Cluster von Ideen zur Bearbeitung der Aufgabenstellung, erste Entwürfe bis hin zum Ergebnis und dessen Reflexion, Aspekte von Selbst- und Sozialkompetenz, beispielsweise bei arbeitsteiligen Gruppenarbeiten
- Ergebnis: das erstellte Bild hinsichtlich der festgelegten, transparenten Kriterien

• mündliche Leistungen

Schülerinnen und Schüler gestalten den Unterrichtsprozess entscheidend mit. Zu bewerten sind dabei bezogen auf Kontinuität, Qualität und Originalität beispielsweise

- die Mitarbeit bei der Erarbeitung eines Themas, bei der Besprechung von Bildern
- die Reflexion und Begründung gestalterischer Entscheidungen
- Präsentationen eigener Erarbeitungen/Referate/Bilder

Leistungsbewertung Kunst Kl.1/2

Zeugnisbemerkungen Kunst Kl.1/2

	1	2	3	4	5
1. Kunst gestalten z.B. Werkmittel und Werkzeuge sachgerecht einsetzen; künstlerische und handwerkliche Techniken beherrschen; Einfallsreichtum und persönlichen Ausdruck entfalten					
2. Kunst und Werkstücke erschließen z.B. sich mit eigenen und fremden Arbeiten kritisch auseinandersetzen; sich über Kunstwerke und Werkstücke austauschen					

1: sicher 2: überwiegend sicher 3: teilweise sicher 4: überwiegend unsicher 5: unsicher

Bezug zum Fachcurriculum

1. Kunst gestalten: => Anforderungsbereiche I (Wiedergeben), II (Anwenden), III (Problemlösen und Werten)

I.	35%
Vorgegebene Methoden/Techniken ausführen (<i>praktische Leistung</i>)	
Prozess: vorgegebene Arbeitsanweisungen anwenden (<i>praktische Leistung</i>)	
mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen (<i>praktische Leistung</i>)	
Merkmale, Motive und Materialien beschreiben, benennen und unterscheiden (<i>mündliche Leistung</i>)	
(auffällige) Details benennen, beschreiben (<i>mündliche Leistung</i>)	
Verschiedene Bilder eines Motivs sammeln (<i>praktische Leistung</i>)	
Arbeitsplatz und Arbeitsprozess sachgerecht organisieren (<i>praktische Leistung</i>)	
Fachbegriffe kennen (<i>mündliche Leistung</i>)	
Operatoren: auflisten anwenden benennen beschreiben notieren nutzen sammeln zusammenstellen	
II.	
Gestaltungsmittel erkennen, bewusst auswählen und anwenden (<i>praktische Leistung</i>)	
Bilder aktiv und bewusst wahrnehmen (<i>praktische Leistung</i>)	
Erkennen von (auffälligen) Details (<i>praktische Leistung</i>)	
ordnen und vergleichen von Bildern (<i>mündliche und praktische Leistung</i>)	
Gestaltungskriterien entwickeln und an vorgegebene (und/oder zusammen erarbeitete) halten (<i>praktische Leistung</i>)	
Produkt: aufgestellte Kriterien beachten und umsetzen (<i>praktische Leistung</i>)	
Operatoren: auswählen belegen entwickeln erarbeiten erklären, erläutern ermitteln gliedern ordnen, einordnen untersuchen vergleichen	
III.	
Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren (<i>praktische Leistung</i>)	
Imagination, Originalität und Individualität einbringen (<i>praktische Leistung</i>)	

2. Kunst erschließen: => Anforderungsbereiche I (Wiedergeben), II (Anwenden) und III (Problemlösen und Werten)

I.	50%
erste Fachbegriffe kennen und anwenden (<i>mündliche Leistung</i>)	
Operatoren: auflisten anwenden benennen beschreiben notieren nutzen sammeln zusammenstellen	
II.	30%
Prozess:	
an den Besprechungen und den Reflektionen teilnehmen (<i>mündliche Leistung</i>)	
Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken artikulieren (<i>mündliche Leistung</i>)	
Präsentationsformen kennen und erproben (<i>praktische Leistung</i>)	
Operatoren: auswählen belegen entwickeln erarbeiten erklären, erläutern ermitteln gliedern ordnen, einordnen untersuchen vergleichen	
III.	20%
an Besprechungen und Reflektionen teilnehmen (<i>mündliche Leistung</i>)	
neuartige Bildlösungen finden, eigene Lösungsansätze variieren (<i>mündliche und praktische Leistung</i>)	
Produkt: eigene oder andere Werke kritisch und dennoch wertschätzend reflektieren; Kritik an eigenen Arbeiten akzeptieren; eine eigene Position vertreten (<i>mündliche Leistung</i>)	
Erfahrungen über den Gestaltungsprozess austauschen (<i>mündliche Leistung</i>)	
Eigenen Arbeitsprozess beschreiben/ reflektieren (<i>mündliche Leistung</i>)	
Operatoren: Alternativen prüfen begründen beurteilen, bewerten deuten entscheiden erfinden Stellung nehmen	

Zeugnisnoten im Fach Kunst, Kl. 3/4

Anforderungsbereich I	
Inhalte aus dem Unterricht wiedergeben (<i>mündliche und schriftliche Leistung möglich</i>)	
künstlerische Fachbegriffe beherrschen (<i>mündliche und schriftliche Leistung möglich</i>)	
Prozess: sachgemäßer Umgang mit dem Arbeitsplatz, Werkzeugen und Materialien (<i>praktische Leistung</i>)	
Kunstmappe, Hefter, Kunstmaterial (Malblöcke, Malkasten, Pinsel, Wachsmaler, Schere, Kleber, Federtasche, Kittel, Wasserbecher) im Unterricht vorhanden (<i>praktische Leistung</i>)	
Vorgegebene Methoden/Techniken ausführen (<i>praktische Leistung</i>)	
Kunstwerk vollständig und den Kriterien nach korrekt bearbeitet (<i>praktische Leistung</i>)	
Anstrengungsbereitschaft am Unterrichtsgeschehen mitzuwirken (Mitarbeit bei der Erarbeitung des Themas, der Kriterien, Besprechung von Bildern) (<i>mündliche Leistung</i>)	
Arbeitsprozess sachgerecht organisieren (<i>praktische Leistung</i>)	
Anforderungsbereich II	
Prozess: angemessenes Verhalten in künstlerischen Prozessen (Kooperation bei Arbeitsgruppenphasen) (<i>praktische und mündliche Leistung</i>)	
Prozess: individueller Weg zum Ziel – von der ersten Idee über Cluster von Ideen zur Bearbeitung der Aufgabenstellung, erste Entwürfe bis hin zum Ergebnis und dessen Reflexion, Aspekte von Selbst- und Sozialkompetenz, beispielsweise bei arbeitsteiligen Gruppenarbeiten (<i>praktische Leistung</i>)	
Produkt: Exaktheit bei der Umsetzung von Skizze zum Werk (<i>praktische Leistung</i>)	
Produkt: Präsentation des Werkes (Art der Ausstellung) und Vorstellung des Werkes/ eigener Erarbeitungen/Referate (<i>praktische und mündliche Leistung</i>)	
Anforderungsbereich III	
Erkenntnisse übertragen und weiterführen (<i>mündliche und praktische Leistung</i>)	
Prozess: Reflexion und Begründung des Herstellungsprozesses bzw. künstlerischen Gestaltungsprozesses (<i>mündliche Leistung</i>)	
Kunstwerke nach erarbeiteten Kriterien analysieren (<i>mündliche Leistung</i>)	
⇒	100 %

praktische Leistungen 75% (AI, AII, AIII)	mündliche Leistungen 25% (AI, AII, AIII)
A I	A I
AI Prozess: sachgemäßer Umgang mit dem Arbeitsplatz, Werkzeugen und Materialien	AI Inhalte aus dem Unterricht wiedergeben
AI Kunstmappe, Hefter, Kunstmaterial (Malblöcke, Malkasten, Pinsel, Wachsmaler,	AI künstlerische Fachbegriffe beherrschen

Schere, Kleber, Federtasche, Kittel, Wasserbecher) im Unterricht vorhanden	
AI Vorgegebene Methoden/Techniken ausführen	AI Anstrengungsbereitschaft am Unterrichtsgeschehen mitzuwirken (Mitarbeit bei der Erarbeitung des Themas, der Kriterien, Besprechung von Bildern)
AI Kunstwerk vollständig und den Kriterien nach korrekt bearbeitet	
AI Arbeitsprozess sachgerecht organisieren	
A II	A II
Prozess: angemessenes Verhalten in künstlerischen Prozessen (Kooperation bei Arbeitsgruppenphasen)	Prozess: angemessenes Verhalten in künstlerischen Prozessen (Kooperation bei Arbeitsgruppenphasen)
Prozess: individueller Weg zum Ziel – von der ersten Idee über Cluster von Ideen zur Bearbeitung der Aufgabenstellung, erste Entwürfe bis hin zum Ergebnis und dessen Reflexion, Aspekte von Selbst- und Sozialkompetenz, beispielsweise bei arbeitsteiligen Gruppenarbeiten	
Produkt: Exaktheit bei der Umsetzung von Skizze zum Werk	
Produkt: Präsentation des Werkes	Produkt: Präsentation des Werkes und eigener Erarbeitungen/Referate
A III	A III
Erkenntnisse übertragen und weiterführen	Erkenntnisse übertragen und weiterführen
	Prozess: Reflexion und Begründung des Herstellungsprozesses bzw. künstlerischen Gestaltungsprozesses
	Kunstwerke nach erarbeiteten Kriterien analysieren