

Der **Kunstunterricht** in der **Grundschule** Schleswig-Holstein basiert auf den **Fachanforderungen des IQSH**. Er nimmt eine bedeutende Rolle in der **ästhetischen Bildung** der Schülerinnen ein. Der Unterricht fördert die **individuelle Ausdrucksmöglichkeit** und schult die **Wahrnehmungsfähigkeit**. Durch vielfältige **gestalterische Prozesse** erwerben die Kinder die Fähigkeit, **eigene Werke** zu erschaffen, über **Kunst reflektierend nachzudenken** und **bedeutende Künstlerinnen** aus unterschiedlichen Epochen kennenzulernen.



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

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

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

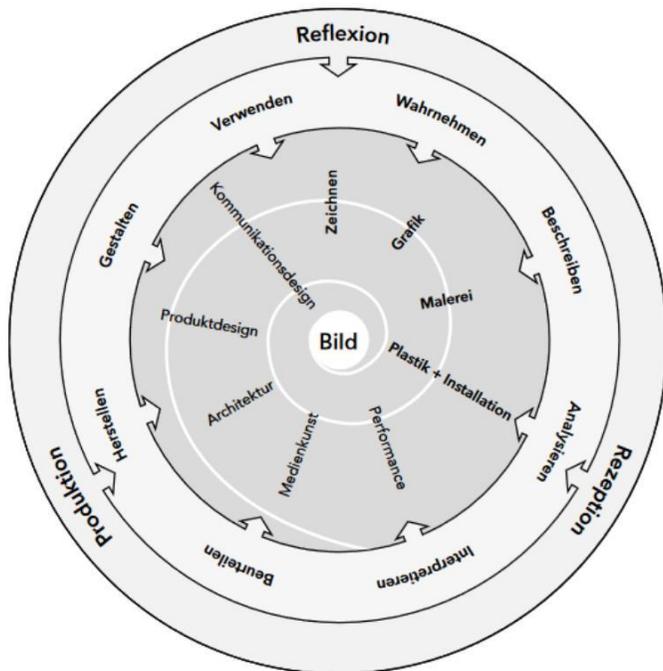
Zu allen Arbeitsbereichen stehen folgenden **acht Kompetenzbereiche** in Beziehung:

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

Die drei übergeordneten Dimensionen (Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern und bildbezogenen Prozesses) bilden eine didaktische Leitlinie für das Fach Kunst.

Die **drei Anforderungsbereiche** sollten in einer Unterrichtsstunde bedient werden (mindestens AF II und AF III):

- Anforderungsbereich I: Wiedergeben
- Anforderungsbereich II: Anwenden
- Anforderungsbereich III: Problemlösen und Werten



Unterricht:

(Projektvorschläge siehe tabellarischer Anhang)

Sprachbildung:

- Die SUS werden gezielt zum Beschreiben und Begründen, ihrer gestalterischen Prozesse und Ergebnisse angeregt.

Differenzierung:

- Vielfältige Aufgabenstellungen, offene Arbeitsformen und differenziertes Materialangebot ermöglicht allen SUS – unabhängig von ihren individuellen Voraussetzungen – eine aktive Teilhabe am künstlerischen Gestaltungsprozess

Lehr- und Lernmittel:

- Die SUS erhalten am Anfang jedes Schuljahres eine Materialliste
- stehen allen im Kunstraum zur Verfügung
- Werden bei Bedarf um eigenes Material ergänzt (wenn das Endprodukt bei den Schüler/innen verbleibt und über das Grundmaterial hinausgeht: z.B. besonderes Papier, besondere Perlen etc.)

Basale Kompetenzen

- Der Umgang mit verschiedenen Materialien, Werkzeugen und Techniken sowie die Schulung von Wahrnehmung und Motorik bildet eine zentrale Grundlage für die altersgemäße ästhetische Entwicklung

Leistungsbeurteilung:

Folgende zwei Aspekte werden zur Bewertung im Kunstunterricht herangezogen: Das **Produkt** und der gesamte **Arbeitsprozess**. Diese beiden Aspekte beinhalten viele unterschiedliche Schwerpunkte, die für die SuS transparent sein müssen. Neben zu erfüllenden **Gestaltungskriterien** müssen bei der Bewertung Prozesse wie Auf- und Abbau von Materialien, Engagement, kreativer Schaffensprozess, respektvoller Umgang mit den Werken, etc. berücksichtigt werden. Die Leistungsbewertung im Kunstunterricht ist sehr vielschichtig und komplex zu betrachten.

Überarbeitung und Weiterentwicklung:

- Erfolgt laufend während der Fachkonferenzen

Arbeitsfeld Malerei

Klassenstufe	Kompetenz	Materialien	Fachsprache	Mögliche Themen
1	SuS experimentieren mit Malwerkzeug, Farbmaterialien, Malgründen und malerischen Verfahren und entdecken dabei die Farbwirkungen durch Auftrag und Malgrund.	Malwerkzeuge: Pinsel, Hände, Spachtel, ... Farbmaterialien: Deckfarben, Naturfarben, ... Malgründe: Papier, Pappe, Holz, Pappmaché, Glas, ...	Farbkasten=Deckfarbenkasten Malerische Verfahren: malen mischen	
	SuS können Farben nach individuellen Kriterien ordnen .	Gegenstände (Deckfarbenkasten, Bauklötze, Blätter von Pflanzen), Farbkarten		Ursus Wehrli „Kunst Aufräumen“ (Buch)
	SuS mischen aus zwei Farben eine neue Farbe.	(siehe experimentieren)	mischen	
2	SuS experimentieren mit Malwerkzeug, Farbmaterialien, Malgründen und malerischen Verfahren.	Malwerkzeuge: Pinsel, Finger, Pappkanten, Korken, ... Farbmaterialien: Deckfarben, Naturfarben, ... Malgründe: Papier, Pappe, Holz, Pappmaché, Glas, ...	Farbkasten=Deckfarbenkasten Malerische Verfahren: malen mischen lasierend - deckend heller – dunkler Sättigung	
	SuS mischen und stellen Farbabstufungen her. (Farblehre nach Schwarz)	(siehe experimentieren)	Grundfarben Mischfarben Farbabstufungen Farben und ihre Position im Itten-Kreis (gegenüberliegend, nebeneinander...)	Farblehre; Thema: „Überlagernde Flaschen“ (Bild von überlagernden Flaschen als Kopie oder selbst hergestellt, alle Farbabstufungen möglich); Thema: „Wald“

				(Grünabstufungen); Thema „Flickenteppich“ (alle Farbabstufungen möglich); „Wasserbilder“ „Farbhefte“ herstellen
	SuS entdecken die Farbwirkung Warm-Kalt-Kontrast.	(siehe experimentieren)	<ul style="list-style-type: none"> - Die Temperatur der Farben / ihre Farbwirkung - Warm-Kalt-Kontrast - ggf. Collage 	Thema: Feuerfisch im kalten Ozean „Winterbild mit Sonne“ Bildmittelpunkt/Hintergrund im Gegensatz gestalten, ggf. auch als Collage
3	SuS experimentieren mit Malwerkzeug, Farbmaterialien, Malgründen und malerischen Verfahren.	<p>Malwerkzeuge: Pinsel, Finger, Pappkanten, Korke, ...</p> <p>Farbmaterialien: Deckfarben, Naturfarben, ...</p> <p>Malgründe: Papier, Pappe, Holz, Pappmaché, Glas, ...</p>	<p>Farbkasten=Deckfarbenkasten</p> <p>Malerische Verfahren: malen mischen lasierend-deckend</p>	Peter H. Reynolds „Der Punkt. Kunst kann jeder“ (Buch)
	SuS entdecken die Farbwirkung: Gefühle	(siehe experimentieren)	Gefühle / Wirkung von Farben	Anna Lenas „Das Farbenmonster“ (Buch)
	SuS entdecken die Farbwirkung Komplementärkontrast.	(siehe experimentieren)	<p>Komplementärfarben Komplementärkontrast Primär-/Sekundärfarben Gegen-/Nachbarfarben Farben (Farblehre nach Schwarz) (gegenüberliegend, nebeneinander...)</p>	Franz Marc, Joan Miro
	SuS stellen Farben her.	<p>Natürliche Pigmente (z.B. aus Beeren und Blättern)</p> <p>Bindemittel</p>	<p>Pigmente mahlen Pigmente mischen Pigmente zerkleinern</p>	Steinzeit-Projekt; Farben erzählen (z.B. einen Herbsttag);

				Sammeln von Naturfarben (Blüten, Blätter...)
4	SuS experimentieren mit Malwerkzeug, Farbmaterialien, Malgründen und malerischen Verfahren.	<p>Malwerkzeuge: Pinsel, Finger, Pappkanten, Korken, ...</p> <p>Farbmaterialien: Deckfarben, Naturfarben, ...</p> <p>Malgründe: Papier, Pappe, Holz, Pappmaché, Glas, ...</p>	<p>Farbkasten=Deckfarbenkasten</p> <p>Malerische Verfahren: malen mischen lasierend deckend</p>	keine
	SuS mischen mit weiß (aufhellen) und schwarz (abdunkeln).	(siehe experimentieren)	<p>aufhellen abdunkeln Farbabstufungen benennen: z.B. hellblau, babyblau, royalblau, jeansblau, dunkelblau Mischfarbe</p>	<p>„Winterbilder“ (schwarz-weiß-Fotografie als Anregung); “Novemberbilder“ (Gedicht als Anregung) „Farbhefte“ zu bestimmten Farben anlegen (Blau-Heft, Grün-Heft, Rot-Heft...)</p>
	SuS entdecken die Farbwirkung Hell-Dunkel-Kontrast .	(siehe experimentieren)	<p>aufhellen abdunkeln Schwarz-weiß-Kontrast Hell-Dunkel-Kontrast</p>	<p>Schattenrisse Matisse: „Arbeiten mit der Zettelbox“ Masken</p>
	SuS stellen Farben her.	Natürliche Pigmente (z.B. aus Beeren und Blättern) Bindemittel	<p>Pigmente mahlen Pigmente mischen Pigmente zerkleinern</p>	<p>Thema: Höhlenmalerei, Indianer</p>

Arbeitsfeld Grafik

Klassenstufe	Kompetenz	Materialien	Fachsprache grün sind neue Kompetenzen	Mögliche Themen
1	SuS drucken mit vorhandenen Stempeln und entwickeln so ein Verständnis für die drucktechnische Vervielfältigung .	Druckstöcke: Stempel, Bauklötze(unbemaltes Holz), Finger Druckfarben: Deckfarben, Stempelkissen, (Linol-)Druckfarben Druckträger: Kopierpapier	drucken (= herstellen beliebig vieler (nahezu) identischer Abbildungen) Stempel (Druckstock, Hochdruckverfahren)	Karten (für Geburtstag, Weihnachten, Ostern, ...), Fingerdruckgeschichten (Comic, Bilderbuch)
	SuS erproben die Décalcomanie (Monotypie).	Druckträger: Papier Druckfarben: Deckfarben, (Linol-)Druckfarben, Schulumalfarben weitere Materialien: Pinsel, Pipette, Strohalm, Farbplatte	Abklatschtechnik (=Décalcomanie, Mischtechnik, Monotypie, Zufallsdruck, Flachdruck) Einmaldruck (=Monotypie)	Spiegelkleksbilder (darin Tiere oder Gegenstände deuten, ggf. mit Stiften einzelne Linien ergänzen)
2	SuS stellen aus einer Grundplatte und einer Schablone einen Druckstock für einen Hochdruck her .	Druckstöcke: Moosgummi, Holzplatte oder Styropor, Karton Druckfarben: Stempelkissen, (Linol-)Druckfarben, Druckträger: Kopierpapier, Tapete, Stoff weitere Materialien: Kleber, Heißkleber, evtl. Handwalze	Drucken Druckstock/Stempel Kartondruck Stempeldruck	„Swimmy“ von Leo Lionni
	SuS experimentieren mit verschiedenen Materialien als Druckstock.	Druckstöcke: Luftpolsterfolie, Wellpappe, Holzteile, Korken, Stoffreste, ... Druckfarben: (Linol-)Druckfarben, Deckfarben Druckträger: Kopierpapier, Pappe, Stoff weitere Materialien: evtl. Walze	Oberflächenstrukturen Materialdruck	

	SuS erproben die Fadentechnik (Monotypie).	Druckträger: Papier (A3) Druckfarben: siehe Décalcomanie weitere Materialien: Faden (dicker Baumwollfaden), evtl. Schale, Schere	Fadentechnik (= Mischtechnik, Monotypie, Hochdruck) Einmaldruck	Fadentechnik (darin Tiere deuten, ggf. mit Stiften einzelne Linien ergänzen)
	SuS erproben die Frottage und entwickeln so eine Sensibilität für Oberflächenstrukturen .	Druckträger: Papier weitere Materialien: Bleistifte, Farbstifte, Wachskreiden, Zeichenkohle, Gegenstände mit verschiedenen Oberflächen	Frottage (=Abreibetechnik, Mischtechnik) Oberflächenstrukturen	Fantasietiere nach Max Ernst
3	SuS stellen einen Druckstock in Form eines Weißlinienschnitts her und nutzen dabei planerische Fähigkeiten.	Druckstöcke: Polyblock-Druckplatte, Styropor, Milch/Saftkarton Druckträger: Kopierpapier, Pappe, Stoff weitere Materialien: Farbplatte, Handwalze, Prägestift	Druckstock Druckfarbe Druckträger Farbplatte Farbwalze (evtl. Trockenwalze und Farbwalze)	
	SuS erproben den Weißliniendruck .	Druckträger: Kopierpapier Druckfarben: (Linol-)Druckfarbe weitere Materialien: Handwalze, Wattestäbchen, Pinselstiel	Weißliniendruck (=Mischtechnik, Monotypie, Flachdruck)	

4	SuS erproben den Linolschnitt .	<p>Druckstock: Radiergummi, Printblockplatte; Linoliumplatte</p> <p>Druckträger: Kopierpapier</p> <p>Druckfarben: (Linol-)Druckfarben, Stempelkissen</p>	<p>Linolschnitt (Hochdruck)</p> <p>Hochdruck</p>	
---	--	---	--	--

		<p>weitere Materialien: Linolbesteck, Handwalze, Farbplatte</p>		
	SuS erproben den Schablonen(-Karton)druck .	<p>Druckstock: dicke Pappe (Zeichenblockrückseite)</p> <p>Druckträger: Kopierpapier</p> <p>Druckfarben: (Linol-)Druckfarben</p> <p>weitere Materialien: Schere, Farbplatte, Handwalze</p>	<p>Schablonen(-Karton)druck (Hochdruck)</p>	
	SuS erproben die Durchdruckzeichnung (Monotypie).	<p>Druckträger: Kopierpapier</p> <p>Druckfarben: (Linol-)Druckfarbe</p> <p>weitere Materialien: Handwalze, Stift</p>	<p>Durchdruckzeichnung (=Mischtechnik, Monotypie, Flachdruck)</p> <p>Flachdruck</p>	

Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien im Kunstunterricht

Übergeordnete Kompetenzen, die im Kunstunterricht angestrebt werden:

- K1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
 - Suchen und Filtern von Informationen (K1.1.)
 - Auswerten und Bewerten von Informationen (K1.2.)
- K2 Kommunizieren und Kooperieren:
 - Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Aufträgen nutzen (K2.3.)
 - Umgangsregeln kennen und einhalten (K2.4)
- K3 Produzieren und Präsentieren
 - Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden (K3.1.)
 - Vor- und Nachteile von Medienprodukten benennen (K3.2.)
 - mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (K3.3.)
- K4 Schützen und sicher Agieren
 - Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust vermeiden und somit persönliche Daten und Privatsphäre schützen (K4.2.)
- K5 Problemlösen und Handeln
 - gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen (K5.2.)
- K6 Analysieren und Reflektieren
 - beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt (Vergleich analoge und digitale Medien) (K6.1.)

	Unterrichtsbeispiele	Kompetenzen
Foto und Videofunktion (z.B: mit den Tablets)	- Gesichter in der Umgebung (in Gegenständen) suchen und fotografieren	- Umgang mit der Kamera - Regeln beim Fotografieren beachten
	- Ansichten fotografieren	- Umgang mit der Kamera - Regeln beim Fotografieren beachten - Fachbegriffe benennen und umsetzen (Profil, Froschperspektive,)
	- Performance filmen	- Regeln beim Filmen beachten - Umgang mit der Videofunktion

Stopmotion (z.B. in Zusammenarbeit mit der VHS Kunstschule)	- Stopmotion Filme	- Regeln beim Fotografieren beachten - Fotos in Sequenzen setzen
	- Verfremdung eines Selbstportraits	- Regeln beim Fotografieren beachten - Einsatz von Bearbeitungstools
	- Zeichnen	- Zeichentools verwenden - sich mit den Vor- und Nachteile der einzelnen Zeichentools auseinandersetzen
Browser	- Recherche zu Künstlern/Kunstwerken	- Browser nutzen - mit geeigneten Suchmaschinen umgehen - Informationen filtern, auswerten und bewerten
	- Kunstwerke entdecken	- durch Zoomen und Bearbeiten der Abbildung mit der Gestaltung des Kunstwerkes auseinandersetzen