

# Schulinternes Fachcurriculum Kunst

## Einleitung und Grundsätze

Die Konzeption des Fachcurriculums der Kleeblatt-Schule stützt sich auf die Fachanforderungen Kunst in der Primarstufe (2019) und den ergänzenden Leitfadern (2020).

Dieses Curriculum versteht sich als Wegweiser, der Orientierung, Impulse und Standards bietet, damit der Kunstunterricht in allen Jahrgängen kompetenzorientiert, kreativ und vielfältig umgesetzt werden kann, unabhängig davon, ob er von Fach- oder fachfremden Lehrkräften erteilt wird.

Im Mittelpunkt der fachspezifischen Kompetenzen im Fach Kunst steht das Bild, das als erweiterter Begriff betrachtet wird. Laut den einheitlichen Prüfungsanforderungen der KMK für das Fach Kunst umfasst dieser Begriff sowohl zwei- als auch dreidimensionale Objekte, Artefakte, visuell geprägte Informationen sowie Prozesse und Situationen, die mit visuellen Erfahrungen verbunden sind.

Bildkompetenz wird in verschiedenen Arbeitsfeldern erworben. Für das schulinterne Curriculum stehen dabei verbindlich die fünf zentralen Arbeitsfelder Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation sowie Architektur im Vordergrund. In allen Jahrgangsstufen werden die fünf Arbeitsfelder kontinuierlich behandelt, sodass keine einseitige Schwerpunktsetzung entsteht und die Schülerinnen und Schüler in jedem Jahrgang in allen Bereichen Erfahrungen sammeln können.

Die acht Kompetenzbereiche Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden beziehen sich auf alle genannten Arbeitsfelder. Die damit verbundenen Kompetenzen können somit in jedem Bereich erworben und vertieft werden. Darüber hinaus geben die drei übergeordneten Dimensionen Reflexion, Rezeption und Produktion nach dem integrativen Prinzip des Kunstunterrichts eine zentrale didaktische Leitlinie vor.

## Definition der acht Kompetenzbereiche

**Wahrnehmen:** Beim Wahrnehmen werden Gefühle, Eindrücke und Gedanken einbezogen und mit Vorwissen, Erfahrungen sowie der aktuellen Stimmung im Umgang mit einem Bild oder Kunstwerk in Verbindung gebracht.

**Beschreiben:** Grundlegende Merkmale erkennen, sie in mündlichen oder schriftlichen Beschreibungen geordnet wiedergeben und dabei Fachbegriffe verwenden.

**Analysieren:** Wichtige Gestaltungsmittel erkennen, benennen und mit passenden Kriterien erklären sowie in einem Zusammenhang darstellen.

**Interpretieren:** Gestaltungsmerkmale erkennen und deren Wirkung untersuchen, erste Deutungen äußern und durch eigene Recherchen erweitern; dabei persönliche Eindrücke mit sachlichen Informationen verknüpfen.

**Beurteilen:** Zu Werken die eigene Meinung sagen und sie mit einfachen Gründen erklären.

**Herstellen:** Gestalterische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden, Arbeitsprozesse organisieren, mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen.

**Gestalten:** Gestalterische Vorstellungen und Ideen realisieren, durch Fragen und Experimentieren auch ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln, Originalität und Individualität erleben, Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen. Bildnerische Vorstellungen planvoll entwickeln und umsetzen.

**Verwenden:** Eigene und andere Ideen nutzen, um neue Varianten zu entwickeln, und verschiedene Präsentationsformen kennen und passend einsetzen.

## **Beitrag des Faches Kunst zum Schulleben**

Um die Objektivität beim gemeinsamen Betrachten, Analysieren und Beurteilen identifizieren zu können, ist es sinnvoll, die Schülerinnen und Schüler von Anfang an daran zu gewöhnen, ihre Werke auf der Rückseite mit ihrem Namen zu versehen. Bei einer Ausstellung der Werke des Kindes kann dann eine sichtbare Beschriftung erfolgen.

Schülerarbeiten sollten als Wertschätzung im gesamten Schulgebäude präsentiert werden, sei es an den Wänden, im öffentlichen Raum der Schule oder auf der Homepage.

## **Bewertungskriterien im Kunstunterricht**

Die Bewertung orientiert sich an individuellen Lernfortschritten, diese umfassen:

1. Gestaltungsprozesse
2. Kreativität und Ideenreichtum
3. Umgang mit Materialien
4. Engagement und Mitarbeit
5. Präsentation und Reflexion

Für digitale künstlerische Erfahrungen können digitale Angebote gemacht werden.

## **Jahrgänge 1 und 2: mögliche Ziele**

Künstler: Joan Miro, Paul Klee, Keith Haring, Wassily Kandinsky

Spielerisches Erkunden von Farben, Formen und Gestaltungsmöglichkeiten, z.B. anhand von „Burg und Sonne“ von Paul Klee oder „Das Lächeln mit flammenden Flügeln“ von Joan Miro

Medienkompetenz: Erste kreative Erfahrungen mit digitalen Werkzeugen sammeln; Grundlegende Medienkompetenz entwickeln

Kreative Erfahrungen mit Naturmaterialien sammeln, z.B. Blätterdruck, kleinere Naturmandalas, Blumen hämmern,

## **Jahrgänge 3 und 4: mögliche Ziele**

Land Art: Naturmandalas aus Naturmaterialien herstellen wie Marc Pouyet & Maite Millieroux

Zeichnung: Zentralperspektive, Licht/Schatten Beziehung

Plastik: Gestaltung von Skulpturen aus recycelten Materialien, z.B. „Der Feuervogel“ von Niki de Saint Phalle

Architektur: Erstellen eines Bauwerkes nach Friedensreich Hundertwasser; Online-Kunstwerke erkunden, einfache 3D-Programme zur Raum- oder Gebäudeplanung nutzen

Reflexion, Dokumentation und Bewertung eigener Arbeiten anhand von Gestaltungskriterien