

Kernlehrplan

Bildende Kunst

Grundschule

Klassenstufen 1 - 4

2011

Inhalt

Vorwort

Der Beitrag des Faches Bildende Kunst zum Bildungs- und Erziehungsauftrag der Grundschule

Fächerverbindendes Arbeiten

Arbeitsbereich 1: Malen

Arbeitsbereich 2: Zeichnen

Arbeitsbereich 3: Drucken

Arbeitsbereich 4: Collagieren

Arbeitsbereich 5: Bauen und Formen

Arbeitsbereich 6: Spielen und Agieren

Arbeitsbereich 7: Umwelterfahrung und Umweltgestaltung / Design

Arbeitsbereich 8: Fotografie / Digitale Bildmedien

Arbeitsbereich 9: Kunstbegegnung / Kunstbetrachtung

Zur Leistungsfeststellung

Literatur

Vorwort

Mit der Vereinbarung von Bildungsstandards durch die Kultusministerkonferenz (KMK) haben sich die Länder der Bundesrepublik Deutschland auf einen gemeinsamen Bezugsrahmen hinsichtlich der schulischen Anforderungen in einer Reihe von Fächern verständigt. Für die Grundschulen wurden KMK-Standards für die Fächer Deutsch und Mathematik vereinbart.

Die Bildungsstandards umfassen neben inhaltlichen Kompetenzen auch prozessbezogene Kompetenzen. Diese beziehen sich insbesondere auf Methoden, Verfahren und Lernstrategien, die die Schülerinnen und Schüler beherrschen sollen, um die inhaltlichen Kompetenzen erwerben zu können. In vielen Fächern bietet gerade die Festschreibung dieser prozessbezogenen Kompetenzen Chancen für eine Weiterentwicklung der Unterrichtsarbeit.

Die neuen saarländischen Grundschullehrpläne sind nicht nur in den Fächern Deutsch und Mathematik, sondern in allen Fächern kompetenzorientiert.

Der vorliegende Kernlehrplan Bildende Kunst:

- formuliert die zentralen Kompetenzen, welche die Schülerinnen und Schüler am Ende der Jahrgangsstufe 4 beherrschen sollen,
- nennt grundlegende Inhalte, die verbindlich zu behandeln sind,
- enthält auch empfehlende Hinweise und Vorschläge zur Unterrichtsgestaltung.

Durch die Konzentration auf wesentliche Kompetenzen wächst den Fachlehrkräften noch stärker als bisher die Aufgabe zu, gemeinsame Konzepte zur Entwicklung der Kompetenzen zu vereinbaren und ihre Umsetzung im Unterricht abzustimmen. Dabei können die Schulen eigene Schwerpunkte setzen.

Der Beitrag des Faches Bildende Kunst zum Bildungs- und Erziehungsauftrag der Grundschule

Über das Fach Bildende Kunst erschließen die Schülerinnen und Schüler einen wahrnehmungs- und gestaltungsbezogenen Zugang zu sich und ihrer Welt. Damit leistet das Fach Bildende Kunst einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung der Persönlichkeit und des individuellen Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögens.

Die Bildende Kunst ist zentraler Bestandteil ästhetischen Lernens und fördert in besonderer Weise Wahrnehmungsfähigkeit, Vorstellungsvermögen, Fantasietätigkeit und Kreativität des Kindes. Dies erreicht das Fach in der Grundschule durch vielfältige praktische Übungen, welche die ästhetische Sensibilität und die Ausdrucksfähigkeit der Schülerinnen und Schüler schulen.

Darüber hinaus werden Schülerinnen und Schüler auch angehalten, sich selbstständig und kritisch mit Bildmedien auseinander zu setzen. Das Fach Bildende Kunst hilft dadurch den Schülerinnen und Schülern Medienkompetenz zu erwerben, die in der gegenwärtigen Lebenswelt immer größere Bedeutung einnimmt.

Konzeption des Lehrplans

Der Lehrplan greift vier **Kompetenzbereiche** auf, die in vernetztem Zusammenwirken die Handlungskompetenzen des Faches ergeben.

Mit jeder Aufgabenstellung werden sowohl die **Ich-Kompetenz** als auch die **Sozialkompetenz** entwickelt und gefördert. Die jeweiligen Kompetenzerwartungen beziehen sich auf das eigene gestalterische Tun und das Tun des anderen.

Die **Sachkompetenz** beschreibt die Vielfalt der Wahrnehmungsbereiche der vom Menschen gestalteten Welt und vermittelt Möglichkeiten sich mit ihr auseinander zu setzen.

Die **Methodenkompetenz** beinhaltet die Erprobung und Umsetzung vielfältiger Verfahrens- und Gestaltungsmöglichkeiten in experimentierender und kreativer Auseinandersetzung.

Unterrichtspraxis

Ausgangspunkt einer jeden gestalterischen Auseinandersetzung ist immer der Erfahrungs- und Erlebnisbereich der Schülerinnen und Schüler. Vor diesem Hintergrund gestalten die Schülerinnen und Schüler mit Fantasie und ihren bildsprachlichen Fähigkeiten ihre Gestaltungsidee zunehmend eigenständig. Dabei wird auch die ästhetische Qualität der Bildaussage zunehmend erhöht.

Zur Erreichung dieses Ziels ist hierbei von besonderer Bedeutung, die bisher übliche Lehrerdominanz aufzugeben, um eine neue Lehr- und Lernkultur zu schaffen. Nur so können individuelle Erfahrungen und Ausdrucksmöglichkeiten gefördert und eigenständige Such- und Experimentierprozesse ermöglicht werden.

In einem zeitgemäßen Kunstunterricht ist weniger das Ergebnis, sondern der Weg das Ziel!

Produktion und Reflexion sind bei jeder Aufgabenstellung miteinander zu verbinden. Eine Zwischenbesprechung (gefundene Lösungswege) sowie die Schlussbetrachtung sind unabdingbar. Eine bedeutende Wertschätzung ihrer Leistungen erfahren die Schüler/Innen durch Präsentation/Ausstellung der Arbeiten und Projekte.

Fächerverbindender Unterricht und das Aufsuchen außerschulischer Lernorte sind weitere belebende Elemente des Kunstunterrichts.

Im Fach Bildende Kunst werden, wie in allen ästhetischen Lernprozessen, Sozial-, Ich-, Sach- und Methodenkompetenz eng miteinander verflochten.

▪ **Ich- und Sozial-Kompetenz:**

Mit jeder Aufgabenstellung im Fach Bildende Kunst werden die soziale und personale Kompetenz entwickelt und gefördert. Die eigenen schöpferischen Kräfte - Fantasie und Kreativität - werden erkannt und Vertrauen in sie aufgebaut. Die eigenen Empfindungen werden vor anderen ausgedrückt, Empfindungen anderer werden wahrgenommen und toleriert. Dabei werden folgende Kompetenzen erworben:

- eigene Gestaltungsideen finden, eigene Gedanken, Gefühle und Erlebnisse in die Gestaltung einbringen und die anderer würdigen
- seine Arbeit präsentieren, sich dazu äußern, über andere Sichtweisen reflektieren und andere Arbeiten sowohl wertschätzen als auch tolerieren
- über Gestaltungsprozesse und Arbeiten kommunizieren und altersgemäß reflektieren
- Eindrücke, Gedanken und Meinungen treffend versprachlichen
- fremde Betrachtungen akzeptieren und mit der eigenen Arbeit vergleichen
- kulturelle Unterschiede spüren, erkunden und tolerieren
- durch die Betrachtung ausgewählter Kunstwerke die eigene Sicht auf die Welt erweitern
- in Einzelarbeit und/oder Partner-, Gruppen- oder Gemeinschaftsarbeit gestalten oder ein Projekt gemeinsam durchführen

▪ **Sachkompetenz:**

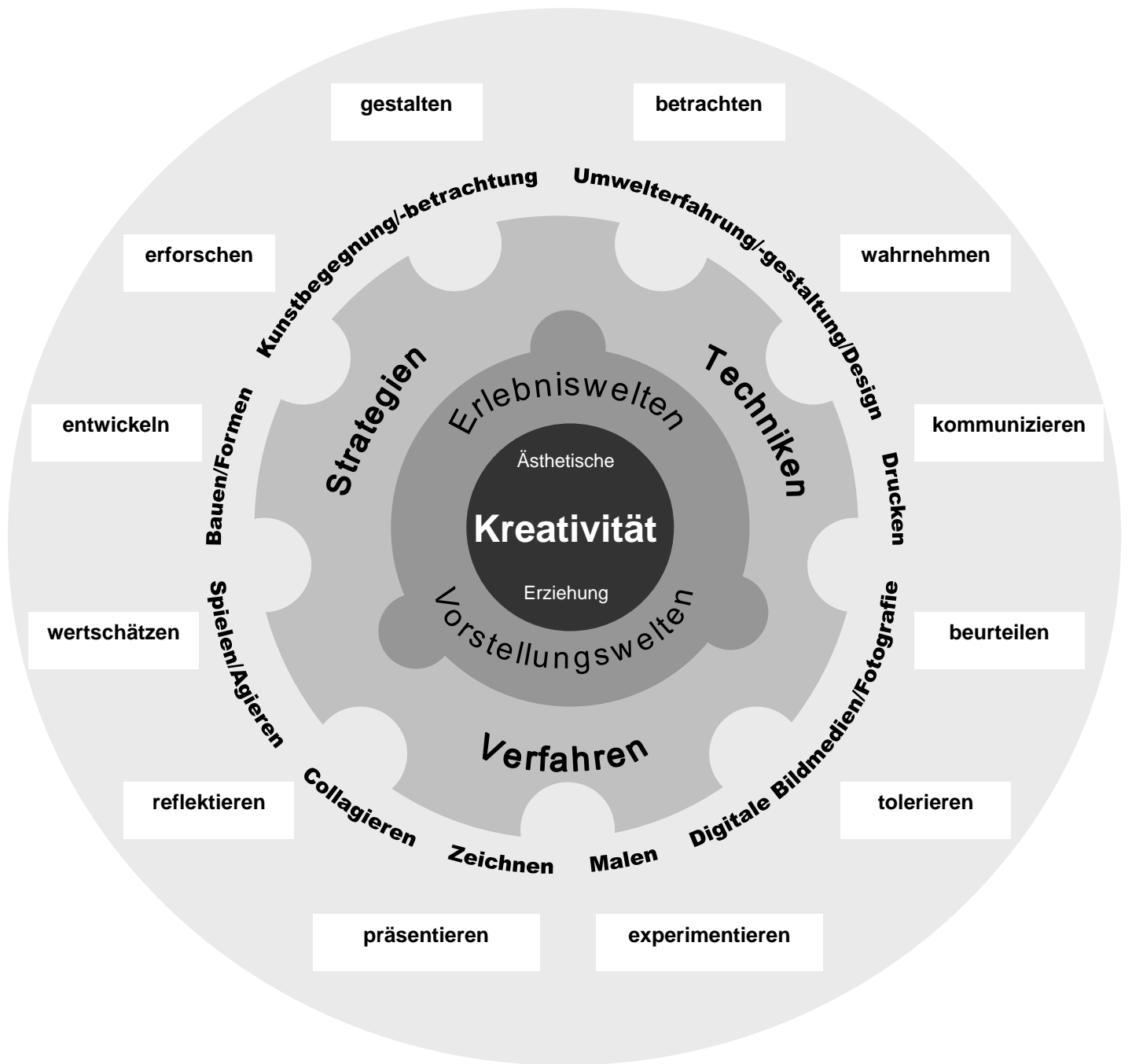
Die facettenreiche Wirklichkeit wird wahrgenommen und individuell gestalterisch ausgedrückt. Dabei werden folgende Kompetenzen erworben:

- natürliche und gestaltete Umwelt wahrnehmen
- Merkmale von Menschen, Tieren, Pflanzen und Gegenständen erkennen und bildnerisch umsetzen
- Techniken und Gestaltungsmittel kennen lernen
- die Welt der Farben und Formen kennen lernen
- die Schrift als Gestaltungselement erfahren
- Fachbegriffe kennen lernen und anwenden
- Kunst begegnen: Künstlerinnen und Künstler kennen lernen, Werke (z.B. aus Malerei, Plastik, Architektur) betrachten und sich mit Möglichkeiten ihrer gestalterischen Umsetzung auseinandersetzen

▪ **Methodenkompetenz:**

Die vielfältigen Verfahrens- und Gestaltungsmöglichkeiten werden erprobt und umgesetzt. Dabei werden folgende Kompetenzen erworben:

- mit Arbeitsmaterialien sachgerecht umgehen und den Arbeitsplatz entsprechend einrichten
- mit der Vielfalt der Gestaltungsmittel und Gestaltungstechniken experimentieren, vertraut werden und sie kreativ umsetzen
- die Vielfalt der Verfahren und Vorgehensweisen kennen und anwenden
- z.B. beobachten, betrachten, beschreiben, wahrnehmen, dokumentieren, präsentieren
- sich Methoden der Werkbetrachtung aneignen
- sich sprachlich angemessen ausdrücken können



Fächerverbindendes Arbeiten

„Kunsterziehung begreift sich als Teil der „Basiserziehung“, wobei dieser Begriff die Herausbildung und Förderung der Fähigkeiten und Fertigkeiten meint, die zu den Voraussetzungen des Lernens gehören, wie die Fähigkeit, Symbole zu erkennen, diese zu unterscheiden und zu deuten, Fantasie und Kreativität zu entwickeln und diese nutzbar zu machen, die Wahrnehmung zu schärfen, Wesentliches zu erfahren“ - *deshalb darf Kunstunterricht nicht getrennt* von anderen Fächern gesehen werden. (Meike Aissen Crewett, Kunstunterricht in der Grundschule 1992, S.16)

Es ist darauf zu achten, dass das Fach seinen *nur ihm eigenen* Beitrag leistet. Im Vordergrund stehen immer die persönliche ästhetische Sinneserfahrung und daraus resultierend die eigenständige kreativ gestalterische Auseinandersetzung.

mit dem Fach Deutsch:

z.B. zu Texten, Geschichten, Gedichten, Berichten

- künstlerisch – gestalterische Aktivitäten wie z.B. Zeichnen, Malen, Collagieren, Illustrieren, Requisiten herstellen, Spielen, Fotografieren

mit dem Fach Mathematik:

- die Formenvielfalt der Mathematik im bildnerischen Gestalten umsetzen
- Entdecken geometrischer Aspekte in Kunstwerken

mit dem Fach Sachunterricht:

Sachinformationen

- visuell verdeutlichen, sinnlich wahrnehmen
- künstlerisch umsetzen durch gestalterische Aktivitäten wie z.B. Zeichnen und Bauen

mit den Fächern Musik, Religion, Französisch, Sport:

Musikstücke/Bibelgeschichten und Sozialthemen/ Lieder und Texte / Bewegungsübungen
künstlerisch interpretieren:

- Malen nach Musik (z.B. Töne der Musik, Töne der Farben, Rhythmus)
- z.B. Texte, Geschichten, Lieder im Spiel darstellen
- z.B. zu Texten, Geschichten und Liedern Gegenstände herstellen

Der Aufforderungscharakter von Farben begünstigt in dieser Alterstufe den emotionalen und spontanen Zugang zum Malen. Beim freien Malen werden Erlebnisse und Vorstellungen bildnerisch frei dargestellt. Die Lieblingsfarbe steht zunächst im Vordergrund. Erstes themenorientiertes Malen mit unterschiedlichen Farbmaterialien wird erprobt. Erst dann wird die Farbe zunehmend gezielt gewählt und eingesetzt.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- unterschiedliche Möglichkeiten des Farbauftrages mit unterschiedlichen Farbmaterialien erproben und gestalterisch einsetzen
- die Farben des Deckfarbkastens unterscheiden, benennen und anwenden
- den deckenden und den lasierenden Farbauftrag unterscheiden und einsetzen
- Grundfarben benennen und unterscheiden
- Mischfarben herstellen und benennen
- Farbtrübungen durchführen und gestalterisch einsetzen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
<p>Farbauftrag Möglichkeiten des Farbauftrags mit verschiedenen Farbmaterialien auf unterschiedlichen Untergründen</p> <p>Deckfarbkasten Unterscheiden, Benennen und Auftragen der Farben</p> <p>Deckender und lasierender Farbauftrag</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Farbenlandschaft, Fantasiebild, Blumenwiese, Bunter Irrgarten - mit Fingerfarben, Wachsmalkreide, Deckfarben, auf z.B. Papier, Pappe, Holz - tupfen, klecksen, verlaufen, verblasen, malen - Experimente mit Farben auf verschiedenen Materialien, z.B. Papier, Pappe, Folie, Stoff, Holz - Arbeitsblatt: „Die Farben des Deckfarbkastens“ - bunter Flickenteppich - der Drachen (deckender Farbauftrag) fliegt am Himmel (lasierender Farbauftrag) - der Regenbogenfisch (deckend) lebt unter Wasser (lasierend)
<p>Farbmischung Grundfarben und Mischfarben (Primärfarben, Sekundärfarben)</p> <p>Farbfamilien (möglichst viele Nuancen einer Farbe)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - erfinde ein neues Grün - bunte Wege kreuzen sich - Farbfamilie Gelb trifft Farbfamilie Rot - die Raupe Nimmersatt - das blaue Mosaik

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
<p>Farbtrübung Aufhellen mit Weiß (Helltrübung)</p> <p>Abdunkeln mit Schwarz (Dunkeltrübung)</p>	<ul style="list-style-type: none">- leckere Torte- der kleine Eisbär- viele Bonbons - der Schmutzteufel- ich spiele im Matsch

In dieser Alterstufe steht das erzählende Malen stärker im Vordergrund. Die Wahrnehmung ist jetzt so differenziert, dass die gestalterische Umsetzung detaillierter wird. So gelangen die Schülerinnen und Schüler von der spontanen Buntheit zu einer bewussten Farbgebung. Die Möglichkeiten der Farbabstufungen sind bereits erkannt, Farbwirkung und Farbkontraste gewinnen an Bedeutung. Durch das Mischen der Farben untereinander wird die Farbpalette um die Farben dritter Ordnung erweitert, Maltechniken werden besser beherrscht und es gelingen zunehmend in sich geschlossene Bildkompositionen.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- den deckenden und lasierenden Farbauftrag zielgerichtet einsetzen
- die Farben dritter Ordnung mischen
- unterschiedliche Farbwirkungen erkennen und gezielt einsetzen
- Farbkontraste wahrnehmen und anwenden

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
<p>Farbauftrag Deckendes Malen</p> <p>Lasierendes Malen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Porträtdarstellungen, Landschaftsbilder, großformatige Erzählbilder - Herbstwald, Nebellandschaft, Unterwasserwelt, gläserne Gegenstände
<p>Farbmischung Farben dritter Ordnung (Tertiärfarben)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - mische eine Primärfarbe mit der nächsten Sekundärfarbe (s. Farbkreis): Gelb + Grün = Gelbgrün Rot + Violett = Rotviolett Blau + Grün = Blaugrün Rot + Orange = Rotorange Gelb + Orange = Gelborange Blau + Violett = Blauviolett - bunter Flickenteppich, allerlei Früchte, Landschaft
<p>Farbwirkung Reinbunte Farben</p> <p>Warme Farben Kalte Farben Signalfarben Tarnfarben</p>	<ul style="list-style-type: none"> - farbenfrohe Bildmotive: Geschminktes Gesicht, Blumenstrauß, Landschaft aus Farben, Erzählbilder - Wüstenlandschaft, es brennt - Eishöhle, Winterlandschaft - Werbung, Verkehrszeichen, Schutzkleidung - Schlange im Sand, Frosch im Gras
<p>Farbkontraste Hell-Dunkel Kontrast</p> <p>Warm-Kalt Kontrast</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Stadt bei Nacht, Leuchtreklame, Feuerwerk - warme und kalte Farben treffen aufeinander: Winterschloss bei Sonnenaufgang, Feuerfisch im Wasser

Schulanfänger verfügen über eine unterschiedliche Entwicklung der Grob- und Feinmotorik. Für das Schreibenlernen sind Übungen im Umgang mit Werkmitteln wie Stiften und Kreiden hilfreich. Das Bildzeichenrepertoire ist entwicklungsbedingt sehr unterschiedlich. Die vom Kind dargestellten Bildzeichen Mensch, Tier, Pflanze und Gegenstand müssen zunächst akzeptiert werden. Durch differenziertes Beobachten und Wahrnehmen mit allen Sinnen wird das Zeichenrepertoire erweitert und differenziert.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- unterschiedliche Werkmittel erproben und einsetzen
- Bildzeichen wahrnehmen, beschreiben und zeichnerisch umsetzen
- bildnerische Mittel benennen und gestalterisch einsetzen
- Ordnungsformen zeichnerisch darstellen
- eine Bildergeschichte selbst entwickeln und bildnerisch umsetzen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Einsatz verschiedener Werkmittel Bleistift, Wachsmalkreide, Tafelkreide	- das bin ich, meine Familie, meine Katze, mein Lieblingsspielzeug
Bewusste Wahrnehmung von Bildzeichen Mensch, Tier, Pflanze, Gegenstand	- Fantasiegestaltung: z.B. Tiere, Pflanzen, Figuren, Maschinen
Einsatz bildnerischer Mittel Punkt, Linie und Fläche	Binnendifferenzierung: - die Mustertapete, Stoffmuster, - Blattadern, Fischschuppen, Fell der Katze
Ordnungsformen wie Streuung, Reihung, Ballung, Anhäufung	- Anordnung von Gegenständen, z.B. Obst, Spielsachen
Vierteilige Bildergeschichte	- ein Erlebnis, eine Geschichte, Vorgang: z.B. ein Küken schlüpft

Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihre Umwelt immer differenzierter wahr. Das Bildzeichenrepertoire erfährt dadurch eine Erweiterung.

Bewegungsdarstellungen, gegenstandsbezogene Zeichnungen und die Vorliebe für dekoratives Gestalten kennzeichnen zunehmend das bildnerische Arbeiten. Schriftliche Mitteilungen werden beliebt und die Schriftgestaltung gewinnt damit an Bedeutung.

In der räumlichen Darstellung gelangen die Schülerinnen und Schüler zu simultanperspektivischen Lösungen mit ersten Überschneidungen.

Wirklichkeitsgetreue Darstellung, Beschaffenheit, Aussehen und Oberflächenstrukturen von Gegenständen und Materialien werden relevanter. Die räumliche Bildkomposition (Vorder-, Mittel- und Hintergrund) kann durch Werkbetrachtungen (z.B. Landschaftsbilder) unterstützt werden.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- Bildzeichen differenziert darstellen
- Bewegungsdarstellungen unter Berücksichtigung der Ordnungsformen entwickeln und zeichnerisch umsetzen
- mit Schriften gestalten
- eine mehrteilige Bildergeschichte selbst entwickeln und bildnerisch umsetzen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Differenzierung von Bildzeichen nach Aussehen, Beschaffenheit, Oberfläche und Struktur	- Zeichnen nach der Natur: Pflanzen, Tiere, Objekte, Gegenstände, Personen
Bildkompositionen mit Bewegungsdarstellungen und Ordnungsformen	- Erzählbilder: beim Sport, im Zoo, ein Fest - Handlungsdarstellungen: Daumenkino: - Sprung vom Sprungturm - Vogel fliegt ins Nest
Schriftgestaltung	- Geheimschriften, Einladungen, Info-Plakate, Dokumentationen im Sachunterricht
Mehrteilige Bildergeschichte	- Gestaltungsbeispiele: eine (Comic-) Geschichte, ein Vorgang, Entwicklungsstadien in der Natur

Mit der Drucktechnik und der Frottage erlernen die Schüler und Schülerinnen die Möglichkeit der Vervielfältigung. Die Bedeutung dieser Techniken liegt in der intensiven Auseinandersetzung mit verschiedenen Materialien und der damit verbundenen Gestaltungsvielfalt.

Der Druckvorgang unterstützt und fördert die motorische Fertigkeit in besonderem Maße und macht mit den Grundlagen grafischer Gestaltung vertraut.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- einfache Druckverfahren unterscheiden und durchführen
- Abklatschtechnik und Durchreibetechnik als besondere Druckverfahren erproben und gestalterisch einsetzen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Fingerdruck	<ul style="list-style-type: none"> - zunächst ein Musterblatt als Vorübung - viele bunte Bonbons, ein Baum, eine Blume, Ziffern, Buchstaben
Pinseldruck mit Haar- und Borstenpinseln unterschiedlicher Stärke	<ul style="list-style-type: none"> - zunächst ein Musterblatt als Vorübung - ein Nadelbaum, ein Vogelnest, Pflanzen, ein Schuppentier
Materialdruck mit einfachen Gegenständen wie Korken, Wattestäbchen, Pappkanten, Holzstücken	<ul style="list-style-type: none"> - zunächst ein Musterblatt als Vorübung - eine Mauer, Fantasietier/-gestalt, ein Blätter-Buch
Decalcomanie / Abklatschtechnik	<ul style="list-style-type: none"> - symmetrische Bildmotive wie z.B. Schmetterling, Fisch
Frottage / Durchreibetechnik mit weichen Stiften	<ul style="list-style-type: none"> - Gegenstände mit unterschiedlicher Oberflächenstruktur (uneben, rau, gemustert) durchreiben z.B. Pflanzenteile wie Blätter oder Baumrinde; Gegenstände wie Münzen oder Büroklammern; Materialien wie Tapete oder Wellpappe

Anmerkung:

Das Bildmotiv kann als Umrisslinie vorgezeichnet werden. Als Vorübung werden die Druckverfahren auf einem kleinen Papierformat erprobt.

Durch spielerisch-experimentierenden Umgang mit Materialien und Werkzeugen haben die Schülerinnen und Schüler erste Erfahrungen mit der Vervielfältigung gemacht.

Jetzt setzen sie gezielt vorgefundenes Material zum Drucken ein und stellen verschiedene Druckstöcke (Stempel) her.

Druckverfahren, die eine größere werktechnische Handhabung erfordern, werden erprobt.

Durch den Einsatz unterschiedlicher Materialien und Werkzeuge gelingen zunehmend kreative Gestaltungsvorgänge bis hin zu in sich geschlossenen Bildkompositionen.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- Materialdruck und Schablonendruck kennen lernen und anwenden
- Monotypie als besonderes Druckverfahren erproben

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Materialdruck mit geeigneten Materialien auf unterschiedlichen Malgründen	<ul style="list-style-type: none"> - Musterentwürfe, z.B. für Tapeten, Stoffe - großes Wandbild als Gemeinschaftsarbeit, z.B. eine Stadt, Fantasielandschaften - Bedrucken von Gebrauchsgegenständen, z.B. T-Shirts, Tücher, Fahnen, Taschen
Schablonendruck	<ul style="list-style-type: none"> - Bildmotiv aus Karton ausschneiden und drucken, z.B. Tierherde, Früchte in der Kiste, Unterwasserlandschaft als Gemeinschaftsarbeit
Monotypie	<ul style="list-style-type: none"> - ein Bildmotiv mit dem Pinselstiel auf eine mit Druckerschwärze eingefärbte Glasplatte zeichnen, ein Blatt darauf legen und abdrucken

Anmerkung:

Das Bildmotiv kann als Umrisslinie vorgezeichnet werden. Als Vorübung werden die Druckverfahren auf einem kleinen Papierformat erprobt.

Die Motivation zum Collagieren liegt im Reiz des Materials, in den einfachen Gestaltungsmöglichkeiten sowie in den schnell realisierbaren Bildkompositionen.

Die Schüler und Schülerinnen sammeln, reißen oder schneiden, ordnen, kleben und befestigen Bildteile.

Der Gestaltungsvorgang ist gekennzeichnet durch spielerisch-kreatives Arbeiten. Zufall und Improvisation stehen zunächst im Vordergrund.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- einfache Collagetechniken mit gerissenen oder ausgeschnittenen Teilen durchführen
- mit Schriftzeichen collagieren als Unterstützung zum Schreibprozess
- Collagen aus Fundstücken herstellen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Collagieren in der Reißtechnik mit unterschiedlichen Papieren	<ul style="list-style-type: none"> - ein Baum, eine Frucht, ein Tier - die Bildmotive können in der Umrissform vorgezeichnet werden
Collagieren mit ausgeschnittenen Bildteilen , farbigen Papieren oder Abbildungen	<ul style="list-style-type: none"> - Anhäufungen: Obstkorb, ein Blumenmeer, eine Autoschlange, ein Fischschwarm - einzelne Bildmotive wie eine Baukastenstadt, Wolkenkratzer, ein Baum mit Früchten/Blüten, meine Lieblingsspielsachen
Collagieren mit Buchstaben und Wörtern	<ul style="list-style-type: none"> - Die Buchstabensuppe, Der Buchstabenteppich, mein Name, ein besonderes Wort
Collagieren mit Materialien	<ul style="list-style-type: none"> - Fundstücke aus dem Wald, Urlaubsmitbringsel

Anmerkung:

Die Bildmotive können in Mischtechnik, z.B. durch Ummalen mit Deckfarbe oder Wachsmalkreide ausgestaltet werden.

Durch den bewussten Einsatz unterschiedlicher Materialien erweitern die Schülerinnen und Schüler ihre Ausdrucksformen in der Collagetechnik.

Durch gezieltes Verknüpfen, Verändern und Manipulieren finden sie sehr individuelle und kreative Gestaltungslösungen. Es entstehen Kompositionen mit besonderen grafischen Wirkungen.

Die Verbindung mit anderen Techniken ermöglicht das Gestalten in der Mischtechnik.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- Collagen mit unterschiedlichen Materialien gestalten
- die Decollage als besondere Collagetechnik anwenden
- den Objektkasten als dreidimensionale Gestaltungsmöglichkeit wahrnehmen und umsetzen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Materialcollage z.B. mit Papieren, textilen Materialien, Kunststoffen, Naturmaterialien	- ein Fantasietier, eine Landschaft, ein abstraktes Bild ohne Titel
Decollage	- ein ausgeschnittenes Bildmotiv verändern und verfremden, z.B. ein Bildmotiv in Streifen schneiden und neu anordnen / zerreißen und neu anordnen / übermalen und neu gestalten
Objektkasten	- eine dreidimensionale Gestaltung in einem Karton, z.B. Traumgarten, ein Marktstand, eine Märchenszene

Anmerkung:

Collagearbeiten können mit anderen Techniken wie z.B. Malen, Zeichnen und Drucken kombiniert werden (Mischtechnik).

Der Arbeitsbereich Bauen und Formen beinhaltet das dreidimensionale Gestalten und ermöglicht erste räumliche Grunderfahrungen. Formen, Bauen und Montieren stehen im Vordergrund. Spielerisch-experimentelle Arbeiten führen die Schülerinnen und Schüler von grobmotorischen zu feinmotorischen Fertigkeiten. Es ist darauf zu achten, dass die Schüler den an sich komplexen Gestaltungsvorgang beenden.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- verschiedene Gestaltungstechniken mit Papier erproben und gestalterisch einsetzen
- mit anderen formbaren Materialien wie Plastilin, Ton und Wolle formen und gestalten
- einfache Figuren und Gegenstände aus Ton oder Plastilin herstellen
- Differenzierungsmöglichkeiten einer plastischen Figur mit unterschiedlichen Hilfsmitteln erproben und einsetzen
- mit verschiedenen Materialien Gegenstände oder Objekte bauen
- Naturmaterialien entdecken und gestalterisch einsetzen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Gestalten mit Papier , z.B. Buntpapier, Tonpapier, Zeitungen	<ul style="list-style-type: none"> - falten, knicken, rollen, reißen, kleben, schneiden, knüllen - Faltfiguren, Girlanden, Sterne, Anlasskarten
Formen gelernter Buchstaben , Ziffern oder Wörter aus Plastilin/Ton , Draht, dicker Wolle, Schnur	<ul style="list-style-type: none"> - drücken, kneten, rollen, walzen, herausziehen, legen, biegen, aufkleben - meine Initialen, meine Lieblingszahl
Formen einfacher Figuren und Gegenstände aus Ton/Plastilin	<ul style="list-style-type: none"> - Igel, Fisch, Schnecke, Schlange, Engel, Weihnachtsmann
Differenzieren einer Figur oder eines Gegenstandes	<ul style="list-style-type: none"> - Hilfsmittel: z.B. Nägel, Holzgriffel, Zahnstocher - Namensschild/Türschild, Fisch, Daumenschale, Teelichthalter
Bauen eines Gegenstandes oder eines Fantasieobjektes unter Verwendung verschiedener Materialien	<ul style="list-style-type: none"> - Materialien: z.B. Papier, Schachteln, Alufolie, Dosen, Draht - falten, ineinander stecken, kleben, tackern - Häuser, Fahrzeuge, Lieblingsgegenstand, Fantasietiere
Gestaltungsmöglichkeiten mit Naturmaterialien	<ul style="list-style-type: none"> - Naturmaterialien: z.B. Beeren, Früchte, Moos, Zweige, Muscheln, getrocknete Blätter - kleben, verbinden, bohren, stecken, binden - mein Garten, Fantasiebild, Wurzelfiguren

Anmerkung:

Die Arbeiten sollten so gestaltet werden, dass die Schülerinnen und Schüler die Gestaltungsvorgänge in der zur Verfügung stehenden Zeit beenden können.

In dieser Altersstufe wird das genaue Wahrnehmen und Beobachten an ästhetischen Objekten geschult und verfeinert. Das altersgemäße Verständnis für die „optische Kultur“ wird angebahnt und soll zum eigenen Gestalten anregen. Die bereits fortgeschrittene Orientierung in ihrem Lebensraum hilft den Kindern Raum- und Formvorstellungen zu klären und werktechnische Fähigkeiten mit unterschiedlichen Materialien zu vertiefen, ohne das noch vorhandene Spielverhalten zu vernachlässigen.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- vollplastische Gestaltungsformen mit verschiedenen Materialien erproben, entwickeln, umsetzen und ausdifferenzieren
- Oberflächen fantasievoll ausgestalten
- kreatives Ausgestalten mit verschiedenen Materialien
- Dreidimensionalität kennen lernen und künstlerisch umsetzen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Vollplastische Figuren aus z.B. Ton, Plastilin, Salzteig	<ul style="list-style-type: none"> - menschliche Einzelfigur: z.B. Flötenspieler, König, Krippenfiguren (Gemeinschaftsarbeit) - Tier: z.B. Dinosaurier, Schildkröte, Zootiere (Gemeinschaftsarbeit) - Gegenstand: z.B. Gefäß mit Deckel, Häuser, Fahrzeuge, Früchte
ornamentale/dekorative Ausgestaltung von Oberflächen	<ul style="list-style-type: none"> - einritzen, eindrücken, herausziehen - Reliefplatte, Ausgestaltung der vollplastischen Figuren
Gestalten mit Papier/Karton	<ul style="list-style-type: none"> - falten, knicken, rollen, reißen, schneiden, kleben - Mobile, Fensterdekoration, Masken, Papierrelief, Papierhäuser (Gemeinschaftsarbeit)
Gestalten mit anderen Materialien wie z.B. Verpackungsmaterial, Styropor, feste Metallfolie	<ul style="list-style-type: none"> - modellieren, feilen, prickeln, schneiden, kleben, verbinden, ritzen, drücken - Fantasiefiguren/-fahrzeuge, Windlicht, dekorative Raumgestaltung
Herstellen dreidimensionaler Objekte aus z.B. Kartons, Pappmaché, Abfallmaterialien	<ul style="list-style-type: none"> - Traumschule, Wohnen in der Zukunft (Gemeinschaftsarbeit) - dekorative Raumgestaltung, Pappmaché-Figuren/Objekte (gegenständlich-abstrakte Motive)

Anmerkung:

Die Arbeiten sollten so gestaltet werden, dass die Schülerinnen und Schüler die Gestaltungsvorgänge in der zur Verfügung stehenden Zeit beenden können.

Das Spiel ist für die Entwicklung eines Kindes von großer Bedeutung. Es schlüpft in eine Rolle und erfährt durch das Nachspielen von Handlungen, Personen und Situationen neue Verhaltensweisen. Dabei kann es Freude, aber auch Ängste und Aggressionen ausleben.

Mit zunehmendem Alter ändert sich bei den Kindern die Spielhaltung. Der Unterschied zwischen Spielwelt und Realität wird bewusster, das darstellende Spiel zuschauerbezogener. Die Schülerinnen und Schüler können nunmehr komplexere Projektideen umsetzen und selbständiger allein oder in Gruppen agieren.

Der Arbeitsbereich Spielen und Agieren gilt für die Klassenstufen 1 bis 4. Die Inhalte sind je nach Leistungsfähigkeit und klassenspezifischen Gegebenheiten auszuwählen.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- Begebenheiten spontan spielerisch umsetzen können
- Rollenspiel, Szenisches Spiel und Theater als künstlerische Ausdrucksformen erfahren und umsetzen
- Aufführungen inszenieren und durchführen
- unterschiedliche gestalterische Aktionen für das szenische Spielen umsetzen und darstellen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Spontanes Spiel	<ul style="list-style-type: none"> - künstlerische Strategien: z.B. Beobachten, Einfühlen und spontanes Darstellen/Nachahmen durch Sprache, Mimik, Gestik und Bewegung - mögliche Effekte: z.B. Geräusche, Musik, Licht oder Schatten
Rollenspiel	<ul style="list-style-type: none"> - künstlerische Strategien: z.B. Nachspielen von Handlungen, bestimmten Personen und Situationen
Szenisches Spiel/Theater	<ul style="list-style-type: none"> - künstlerische Strategien: z.B. Pantomime, Dokumenttheater, Sketch, Schattenspiel, Musical, Puppentheater (Finger- und Stockpuppen)
Gestalterische Aktionen	<ul style="list-style-type: none"> - Schmücken, Schminken, Maskieren, Verkleiden, Herstellen oder bewusstes Verändern von Kostümen, Requisiten und Bühnendekorationen

Arbeitsbereich 7: Umwelterfahrung und -gestaltung / Design Bildende Kunst 1 - 4

In gestalterisch kreativer Auseinandersetzung werden Materialeigenschaften erkundet, Ausdrucksqualitäten erfahren und einfache Arbeitstechniken durchgeführt. Alltagsgegenstände und Räume werden wahrgenommen und in kreativem Gestalten verändert oder neu gestaltet. So wird ein ästhetisch reflektiertes Urteilen angebahnt und allmählich individualisiert. Die Auseinandersetzung mit Werbung zielt auf eine Sensibilisierung der Wahrnehmung in den Bereichen Farbe, Form und anderen gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten. Die Aufmerksamkeit wird auf optische und akustische Reize gelenkt. So sollen die Schüler und Schülerinnen mit Werbestrategien und Werbewirkungen vertraut werden und dabei die verkaufsorientierte Zielsetzung erkennen. Der Umgang mit Medien wird reflektiert und eine kritische altersgemäße Medienkompetenz angebahnt.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- Phänomene der gestalteten Umwelt bewusst wahrnehmen und Möglichkeiten der Gestaltung erproben
- Materialeigenschaften, Ausdrucksqualitäten und Ausdrucksformen von Textilien wahrnehmen und in die Gestaltung einbringen
- Alltagsgegenstände wahrnehmen, umgestalten und neu gestalten
- Räume wahrnehmen, gestalten, neu entwerfen und planen
- Werbestrategien und -wirkungen wahrnehmen und analysieren
- Gestaltungselemente der Werbung aufgreifen, neu erfinden und gestalterisch umsetzen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
<p>Gestalten mit Textilien Materialeigenschaften</p> <p>Ausdrucksqualitäten und Ausdrucksformen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fühlen, Sammeln und Sortieren von Textilien: z.B. Tastspiele, Tastkiste, Collage: Begegnung von glatt/rau, bunt/einfarbig, weich/hart - Spielaktionen mit z.B. Bändern, Tüchern, Fahnen (s. Spielen und Agieren) - Verkleiden und Schmücken: z.B. Stoffe binden, knoten, schlingen - Fadenbild: z.B. Schnecke, Schneemann, Spinnennetz - Geflechte: z.B. Stoffstreifen, Schnüre - Freies Weben: z.B. Papierstreifen, Stoffstreifen/Draht, Wollfäden/Papprahmen - Objekte herstellen/verändern: z.B. Wickeln, Knoten, Flechten von Lesezeichen, Traumfänger, umwickelte Gegenstände
<p>Alltagsgegenstände Wahrnehmen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kleidung in der Werbung/Modenschau: Früher/Heute, Verrücktes, Fremdes aus anderen Ländern/Kulturen, - Gebrauchsgegenstände: z.B. Ausstellung mit Geschirr, Schulutensilien

Arbeitsbereich 7: Umwelterfahrung und -gestaltung / Design Bildende Kunst 1 - 4	
Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
Alltagsgegenstände Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> - Kleidung aus Papier, Plastiktüten, verrückter Schuh, mein Traumphut, der Königsstuhl, die Fantasietasse, eine Maschine erfinden
Räume Wahrnehmen Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> - Innenräume und Außenräume begehen und erleben: Schulhaus, Rathaus, Kirche, Schulhof, Spielplatz, Parkanlage - Gestalten, Entwerfen, Planen von z.B. Klassenraum, Schulhof, Flure, Schmökerecke, Räume Modellbau: Schulhaus, Spielplatz, Traumzimmer
Werbung Wahrnehmen	Werbung im Alltag <ul style="list-style-type: none"> - Sehen, Lesen, Hören, Benennen, Betrachten, Beschreiben von Werbeanzeigen, Werbeplakaten, Werbetransparenten, Werbespots, in z.B. Fernsehen, Radio, Internet
Werbung Reflektieren und Analysieren	Aufbau der Werbung / Wirkung der Werbung <ul style="list-style-type: none"> - Erkennen, Beschreiben, Vergleichen von Werbestrategien und Gestaltungselementen, z.B.: Farbe: grell, leuchtend, Farbkontraste Form: groß, prägnant, Formkontraste Text: klare, in der Größe variierende Schriftzeichen, besondere Schriftformen Sprache: klare, witzige, wiederholende und einprägsame Aussagen, monotone Sprechverse akustische Reize/Musik: dem Werbeprodukt angepasste Musikmotive: aufschreckend, beruhigend, motivierend
Werbung Gestalten	Für ein Produkt selbst werben! <ul style="list-style-type: none"> - Collagieren mit Werbeanzeigen - Umgestalten einer Werbeanzeige - Werbeplakat entwerfen (Mischtechnik) - Werbespot als Rollenspiel darstellen

Der multimediale Einfluss greift in alle Lebensbereiche und hat starke Auswirkungen auf die Wahrnehmung, Empfindung, Vorstellung, das Denken und Handeln.

Das Fach Bildende Kunst bietet die Möglichkeit sich kreativ mit digitaler Bildgestaltung auseinanderzusetzen. Produktion und Präsentation von stehenden und bewegenden Bildern, Musik, Ton und gestaltetem Text sind die Grundlagen medialer Arbeit.

Der Kompetenzbereich Digitale Bildmedien / Fotografie gilt für die Klassenstufen 3 und 4. Die Inhalte sind nach Leistungsstand, klassenspezifischen Gegebenheiten und technischer Ausstattung der Schule auszuwählen.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- Fotografieren als Gestaltungsmöglichkeit erfahren und selbst durchführen
- Mit Hilfe eines Computer-Zeichenprogramms zu eigenen Bildaussagen gelangen

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
<p>PC-Zeichen-Programm, wie z.B. CorelDraw oder Zeichenprogramme in MS-Word und OpenOffice (Freeware)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gestalten mit Linien, z.B. Irrgarten, Menschen, Pflanzen, Tiere - Gestalten mit Flächen - Fülleffekte durch den Einsatz von Strukturen und Mustern - Schriftgestaltung (Initialen) - Gestalten von Einladungskarten - Nachgestalten von Kunstwerken, z.B.: Kandinsky, Delaunay, Klee, Warhol
<p>Fotografie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachten und Besprechen von Fotos (eigene Fotos, Fotos aus den Medien) - Gestalten mit vorhandenen Fotos, z.B. Übermalen, Weitermalen, Collagieren, Verfremden - Grundlagen der Bildgestaltung (richtiges Sehen, Motivauswahl, Format, Bildaussage) - Verhalten vor der Kamera (gestellte Aufnahme, Schnappschuss) - Fotografieren von Personen, Tieren, Pflanzen und Ereignissen

Kunst betrachten ist ein wichtiger Bestandteil des Kunstunterrichts. Kunstwerke fordern auf mit allen Sinnen wahrzunehmen. Die Werkbetrachtung beinhaltet Werke aus Malerei, Plastik, Grafik, Architektur, Fotografie und Mediengestaltung/Design. Eine kunstgeschichtliche Betrachtungsweise findet in der Grundschule noch keine Berücksichtigung.

Die Welt der Farben und Formen, sowie die vielfältigen künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten werden erlebt und regen zu kreativem Gestalten an. Werke der Bildenden Kunst bieten darüber hinaus zahlreiche Sprechansätze. Die Auseinandersetzung mit Kunstwerken unterstützt die Selbsterkenntnis und hilft zur Orientierung in der Welt. Fantasie und Kreativität werden angeregt, eine kindgemäße Urteilskompetenz angebahnt. Nicht zuletzt sollen die Schülerinnen und Schüler für ungewöhnlich Scheinendes sensibilisiert werden und Toleranz entwickeln.

Es sind Werke der Bildenden Kunst auszuwählen, die in der Begegnung das subjektive Erfahren und Erleben des Kindes berücksichtigen, Situationen des kindlichen Alltagslebens, Menschen, Tiere, Märchen, Träume, Wünsche, Ängste und die tägliche Medienerfahrung.

Kunstbegegnungen mit dem Original können im öffentlichen Raum stattfinden, z.B. in aktuellen Ausstellungen, Galerien, Museen und durch den Künstler- und Künstlerinnenbesuch oder als Reproduktion mit geeignetem Bildmaterial als Poster, Foto, Folie.

Eine Werkbetrachtung kann jederzeit fächerverbindend z.B. unter folgenden Themenbereichen durchgeführt werden: Menschen, Länder, Sitten; Tiere, Pflanzen, Gegenstände, Situationen; Materialien, Farben, Formen, Techniken, Darstellungsweisen; Wünsche, Träume, Freuden, Ängste.

Verbindliche Kompetenzerwartungen

- künstlerische Ausdrucksformen differenziert wahrnehmen
- ästhetisches Bewusstsein entwickeln und schärfen
- Fantasie und Kreativität erfahren und entfalten
- grundlegende Elemente der Kunst erkennen und benennen
- Andersartigem gegenüber Toleranz zeigen
- über eine altersgemäße Urteilskompetenz verfügen
- sprachliche Ausdrucksmöglichkeiten gezielt verwenden

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
<p>Begegnung mit einem Kunstwerk</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emotionale Auseinandersetzung / Subjektiver Eindruck - Differenziertes Betrachten / Objektive Werkaussage 	<ul style="list-style-type: none"> - Werkbeispiele mit Erzähl- und Aufforderungscharakter: z.B. stilles Betrachten, einen ersten Eindruck gewinnen, sich wundern, sich spontan äußern, erzählen - Werkbeispiele mit besonderer Werkaussage: formale Betrachtung des Werkes z.B. nach Farben, Formen, Technik, Motiv, Material

Verbindliche Inhalte	Gestaltungsbeispiele / Hinweise zur Umsetzung
<p>Kunstrezeption / Kunstverständnis</p> <p>- Malerei/Grafik <i>Bildnerische Gestaltung</i></p> <p><i>Werkbetrachtung</i></p> <p>- Plastik <i>Bildnerische Gestaltung:</i></p> <p><i>Werkbetrachtung</i></p> <p>- Architektur <i>Bildnerische Gestaltung:</i></p> <p><i>Werkbetrachtung</i></p> <p>- Design <i>Bildnerische Gestaltung:</i></p> <p><i>Werkbetrachtung</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - z.B. Malen mit Deckfarben, Wachsmalkreiden, Zeichnen mit Filzstiften, Tafelkreide, Bleistift, Fotografieren - Landschaften (Gebirge, Meer, Park, Wiese, Vulkan) z.B. malen zeichnen, drucken, collagieren, Mischtechnik - Personendarstellungen/Tierdarstellungen: z.B. A. Renoir, J. Miro, P. Picasso, O. Alt - Landschaftsdarstellungen: z.B. L. Kirchner, V. Van Gogh, H. Rousseau, W. Turner - Tiere und Menschen: z.B. Formen mit Ton, Bauen mit Materialien - buntes Mobile/Flugobjekt: z.B. Materialcollage, Bauen mit Materialien, Formen mit Materialien - Tier-/Menschendarstellungen: z.B. E. Barlach, F. Marc, H. Moore - Fantasieobjekte: z.B. J. Miro, A. Calder, Niki de Saint Phalle - Turmobjekte/Brücken/Traumhäuser z.B. bauen mit Papier, Karton, Strohhalmen - Buntes Glasfenster z.B. collagieren mit Transparentpapier, lasierendes Malen - Bauwerke: Eiffelturm/Paris, Hundertwasserhaus/Wien - Bunte Glasfenster: M. Chagall-Fenster/Kathedrale Metz, Fensterrosette/Notre Dame Paris - Design für Geschirr/Stoffe z.B. malen mit Acrylfarbe, Drucken mit Stofffarbe - Design: O. Alt, P. Picasso, F. Hundertwasser

Anmerkung:

Bei der Werkbetrachtung gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Bildnerische Gestaltung und anschließende Werkbetrachtung **oder** Werkbetrachtung und eine sich dann anschließende bildnerische Gestaltung. Die methodische Entscheidung hierüber orientiert sich an der Zielsetzung des Unterrichts. Weitere Möglichkeiten sind:

- Nachspielen oder Nachstellen eines Kunstwerkes
- Umgestalten oder Weitergestalten eines Bildwerkes
- Nachgestalten eines Bildwerkes

Zur Leistungsfeststellung

Leistungsermittlung

Das Ziel der Leistungsermittlung ist das Aufzeigen und Dokumentieren der bisherigen individuellen Lernfortschritte als Impuls für neue Lernprozesse und Leistungsentwicklungen. Nicht nur das Resultat, sondern auch der Gestaltungsprozess ist bewertungswürdig, wobei alle ästhetischen Erfahrungen mit einfließen sollen.

Ein Beobachtungsbogen oder ein frei formuliertes Arbeitsprotokoll tragen zu einer transparenten Dokumentation des Lern- und Leistungsverhaltens der Schüler und Schülerinnen bei.

Die Schülerarbeiten sollen in einer Sammelmappe aufbewahrt werden, um die bildnerische Entwicklung zu verfolgen. Darüber hinaus bietet die spezielle Form des Portfolios die Möglichkeit alle Notizen, Skizzen, Fotos u. ä., Zwischen- und Endergebnisse aufzunehmen, die von den Schülern und Schülerinnen selbst ausgewählt werden. Ein kontinuierlich geführtes Portfolio befähigt die Schüler und Schülerinnen ihre Lernfortschritte und -erfahrungen zu dokumentieren, selbst einzuschätzen und für künftige Gestaltungsaufgaben zu nutzen.

Rolle der Lehrperson

Die Lehrperson muss Stellen im Kunstunterricht erkennen, an denen sie mit größtmöglicher Objektivität gerecht beurteilen kann. Nicht für alle Leistungen können und müssen im Kunstunterricht Noten gegeben werden. Spielerisch-experimentelle Lernprozesse sollten frei sein von jeglicher fremder Bewertung.

Folgende Fragen zur kritischen Selbstreflexion unterstützen Planung und Gestaltung des Unterrichts:

- Wie gut habe ich die Schüler und Schülerinnen motiviert?
- Bin ich den Schülern und Schülerinnen gegenüber objektiv und übertrage nicht meine eigenen Vorstellungen?
- Ist mein Kunstunterricht klar strukturiert und gut organisiert?
- Wie flexibel reagiere ich auf die unterschiedlichen Arbeitsergebnisse?

Leistungsbewertung

Vor jeder Leistungsbewertung sollte den Schülern und Schülerinnen die Möglichkeit einer Selbsteinschätzung gegeben werden. Die Beurteilungskriterien sollten den Schülern und Schülerinnen grundsätzlich vor jeder praktischen Arbeit bekannt sein.

Die Leistungsbewertung von Schülerarbeiten sollte nach folgendem Raster erfolgen:

Fragen	Kriterien
1. Ist die Aufgabenstellung verstanden und umgesetzt?	<ul style="list-style-type: none">- Einsatz der Technik- Umsetzung des Motivs
2. Ist der Gestaltungsprozess den Fähigkeiten der Schülern entsprechend verlaufen?	<ul style="list-style-type: none">- Organisation und Ausdauer- Motivation und Austausch- Experimentierfreudigkeit- Fantasie und Kreativität- Leistungsbereitschaft
3. Wie beteiligt sich der Schüler/die Schülerin an den Reflexionsphasen?	<ul style="list-style-type: none">- Kritische Beiträge- Kreative Vorschläge
4. Ist der Schüler/die Schülerin bereit, sich auf neue Aufgaben und Lösungen einzulassen?	<ul style="list-style-type: none">- Offenheit und Interesse
5. Bringt der Schüler/die Schülerin eigene gestalterische Ideen ein?	<ul style="list-style-type: none">- Originalität und Kreativität
6. Wie sieht das Gestaltungsergebnis aus?	<ul style="list-style-type: none">- Bezug zur Aufgabenstellung, Umgang und Einsatz der Werkmittel
7. Zeigt der Schüler/die Schülerin einen sachgerechten Umgang mit den Materialien?	<ul style="list-style-type: none">- Arbeitsplatz

Bei der Ermittlung der Zeugnisnoten sollte in jedem Fall die Beurteilung der sozialen Kompetenz des Schülers und der Schülerin mit einfließen. Bei der Verbalbeurteilung im 1. und 2. Schuljahr ist das Fach Bildende Kunst zu berücksichtigen. Wichtig ist auch, durch gezielte Elterninformation den Stellenwert des Faches herauszustellen.

Literatur

Basisliteratur

Kirchner, Constanze: Kunstunterricht in der Grundschule, Berlin 2007

Aissen-Crewett, Meike: Kunstunterricht in der Grundschule, Braunschweig 1992

Zusatzliteratur

Bareis, Alfred: Praxis der Kunsterziehung / 1. bis 6. Jahrgangsstufe, Donauwörth 2000

Brügel, E.; Klant, M.: Farbe, Form und Fantasie, Das Kunstbuch für die Grundschule 1 / 2, Das Kunstbuch für die Grundschule 3, Das Kunstbuch für die Grundschule 4, Hannover 2004

Eid, K.; Langer, M.; Ruprecht, H.: Grundlagen des Kunstunterrichts, Paderborn 2000

Eucker, Johannes: Kunst – Stücke 1 / 2; Kunst – Stücke 3; Kunst – Stücke 4, Stuttgart 2001

Merz, Marianne: ALS – Studioreihe, Hilfe für den Kunstunterricht, Frankfurt

Pröschel, Susanne: Picasso und Co, Praktische Anregungen für den Kunstunterricht in der Grundschule, Donauwörth 2001

Seitz, Rudolf: Rot, Gelb, Blau und alle Farben, Grundlagen und Spielideen für die pädagogische Praxis, München 2000

Seitz, Rudolf: Phantasie und Kreativität – Ein Spiel-, Nachdenk- und Anregungsbuch, München 2001