

Schulinternes Fachcurriculum Kunst Stadtschule Travemünde (Aktualisierung November 2024)



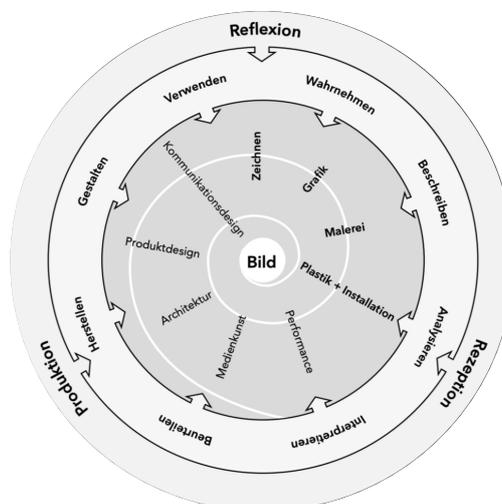
Die Fachanforderungen gliedern sich in neun verschiedene Arbeitsfelder:

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

Die Arbeitsfelder sollen bis zum Ende der Klasse 4 behandelt werden. Vorrangig zu betrachten sind die Arbeitsfelder 1 bis 4: Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation. Diese Kompetenzen werden durch die Arbeitsfelder erreicht:

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

Die drei übergeordneten Dimensionen (Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern und bildbezogenen Prozesses) sind die didaktische Grundlage des Faches Kunst.



(Abbildung entnommen aus: Fachanforderungen Kunst, S. 13)

Kunst ist ein auch ein mündliches Unterrichtsfach. Die Anforderungen beziehen sich ebenfalls auf die Kommunikation. Die drei Anforderungsbereiche sollten sich in jeder Stunde wiederfinden:

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

Die Arbeitsaufträge und der Erwartungshorizont soll den SuS vor jeder Stunde transparent gemacht werden. Am Anschluss erfolgt eine Vorstellungsrunde, ein Museumsgang oder eine Künstlerkonferenz. Dabei sollte der wichtige Aspekt der Objektivität und der sachlichen Kritik mit den SuS besprochen werden. Für die Bewertung des Kunstobjektes können mehrere Aspekte hinzugezogen werden: Arbeitsprozess, Produkt, Engagement, kreativer Prozess, Beteiligung am Prozess anderer, sinnstiftender Umgang mit Material und Werkzeug.

Diese Regeln und Leitlinien sind für den Unterricht von Klasse 1 bis 4 sinnvoll:

- Fachbegriffe nutzen (z.B. Deckfarbkasten)
- Materialordnung (z.B. Aufräumen von Materialien)
- Materialumgang (auch Sicherheitsaspekt – Draht, Prickernadeln etc.)
- Werkbetrachtungen (z.B. Umgang mit den Werken der anderen SuS)

Jg.	1. Arbeitsfeld - Zeichnen	Kompetenzen und Beispiele
1/2	<ul style="list-style-type: none"> - Untersuchen von verschiedenen Wirkungen von Stiften (Bunt-, Filzstift...) und Straffierungen - Nutzen von Wachskreide, Ölkreide... - Künstlerreflexion 	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung, Beurteilung und Wirkung unterschiedlicher Materialien auf dem Blatt - Reflexion von Beschreibung bis zur Rezension - Beispiel: Namensschild mit verschiedenen Stilen und Stiften herstellen.
	Erfinden, Erklären, Ausschmücken und Experimentieren beim Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> - Figuren erfinden, Formen verwenden - Material künstlerisch miteinander kombinieren - Beispiel: Blättertiere erfinden, Figuren aus verschiedenen Formen malen, einen „schwarzen Punkt“ auf weißem Grund weiterdenken und malen

	<ul style="list-style-type: none"> - Kratzbilder, Kreidebilder erstellen und verschiedene dimensionale Ebenen schaffen 	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Werkzeuge nutzen, Material zielführend verwenden - Beispiel: Kratzbild Silvester, Zuckerkreidebild zu Fischen (Bilderbuch: Heute bin ich...)
	<ul style="list-style-type: none"> - Sachzeichnung, kriteriengeleitet und nach Vorbild der Natur erstellen - Auswahl von Zeichenmaterial und passenden Farben - Naturphänomene berücksichtigen: Licht, Wind, Schatten, Geräusche 	<ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit Formen, Auswahl des Zeichenwerkzeugs, kriteriengeleitet arbeiten - Beispiel: Herbstbäume zeichnen, Pflanzen- oder Tiere fotografieren und abzeichnen
3/4	<ul style="list-style-type: none"> - eine eigene Skizze ausdenken und zeichnen, eigene Erfassung von Formen, Relationen 	<ul style="list-style-type: none"> - Formen, Linienggebung erkennen, Größenrelationen erfassen und zeichnerisch umsetzen - Beispiel: eigene Comic-Figur entwerfen, Logo entwerfen, Memoji designen
	<ul style="list-style-type: none"> - Referat / Bildvorstellung eines Künstlers z.B. James Rizzi - Umsetzung der Stilanalyse in eigenen Werken 	<ul style="list-style-type: none"> - Stil eines Künstlers erkennen, Merkmale herausarbeiten, Materialien erkennen - Beispiel: James Rizzi Stil auf Travemünder Sehenswürdigkeiten übertragen
	<p>Schattenbilder</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scherenschnitte erstellen, Umgang mit Licht und Schatten erlernen 	<p>Beispiel: Schattenbilder vom eigenen Profil erstellen. Schattenbilder von Tierfiguren herstellen.</p>
	<p>Experimentelles Zeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - zeichnen nach Sinneswahrnehmung: Geruch, Geschmack, Gehör, Gefühl 	<ul style="list-style-type: none"> - Über Kopf zeichnen, unter dem Tisch zeichnen, aus verschiedenen Perspektiven malen/zeichnen, malen nach Musik und Gefühl - Gerüche analysieren und mit Farben assoziieren: blumig, kräftig, intensiv, scharf ...
1/2	2. Arbeitsfeld - Grafik	

	<ul style="list-style-type: none"> - Drucken mit Naturmaterialien wie Kork, Blättern, Kartoffeln, Fallobst... und Alltagsmaterialien wie Watte, Wattestäbchen, Schwämmchen - Eigene Druckstöcke herstellen (Apfel-, Kartoffeldruck) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wirkung von Druck erkennen - Mit Farbintensivität spielen - Beispiel: Frühlingsbaum mit Wattestäbchen drucken, Blätter drucken, Tierpunktbilder mit Wattestäbchen, Baumkronen mit Alufolie drucken
3/4	2. Arbeitsfeld - Grafik	
	<ul style="list-style-type: none"> - Linoldruck und Holzschnitte selbst herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Werkzeug fachtechnisch benutzen, mit Farbintensivität spielen
1/2	3. Arbeitsfeld - Malerei	
	<ul style="list-style-type: none"> - Mit dem Deckfarbkasten experimentieren: kräftig, wässrig, nass in nass, ... Unterschiede herausarbeiten - Farbmischungen herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Farbmischungen experimentieren und für eigene Werke und Wirkung nutzen - Erkenntnisse über Zusammensetzung von Farben wie grün, orange, violett - Beispiel: Farbverläufe tuschen, Farbkreis tuschen
	<ul style="list-style-type: none"> - Malen mit allen Sinnen wie z.B. zu Liedern / Geschichten - Nutzen unterschiedlicher Farbmaterialien 	<ul style="list-style-type: none"> - Gefühle mit Farben ausdrücken - Beispiel: Mit dem Buch „Die Glücksfee“ (Cornelia Funke) Glück und Unglück in Farben ausdrücken. - „Heute bin ich“ Farben kombiniert mit Linienführung.
	<ul style="list-style-type: none"> - Bildbetrachtung und inspirierte Werke gestalten - Über verschiedene Stile sprechen 	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachten, Entdecken, Analysieren von Werken - Inspiriert eigene Werke verfassen - Unterschiede zum eigenen Stil herausarbeiten - Beispiele: Male dich selbst im Stil von Miro. Male deine Umwelt im Stil von Monet. Male die Seerosen im Schulteich im Stil von Monet. Gestalte eine Friedenstaube und lasse dich dabei von Picasso inspirieren. Male dein Haustier wie Franz Marc.

3/4	<p>3. Arbeitsfeld - Malerei</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farben selbst herstellen - Lieblingsfarben sammeln - Farbbideen und Empfindungen in Werken erkennen, interpretieren und umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Farbfamilien kennen - Farbwirkungen umsetzen - Beispiel: Farben aus Pflanzenstoffen gewinnen und damit malen. Impressionisten analysieren und in ihrer Stimmung malen (Monet...).
	<p>Malwerkzeuge erfinden</p> <ul style="list-style-type: none"> - kreativ werden, eigene Malwerkzeuge skizzieren und konstruieren 	<p>Beispiel: Eigenen Zirkel konstruieren. Pinsel aus Naturhaar herstellen (Federn, Pferdehaar), Spielzeugautos als fahrendes Malutensil nutzen...</p>
	<p>Bilder verändern</p>	<p>Beispiel: Einen Bildausschnitt weiterdenken und zeichnen. Eigenes Bild/Foto mit Blumen im Stil von Frida Kahlo verändern.</p>
1/2	<p>4. Arbeitsfeld - Plastik und Installation</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - mit (Papier) bauen - Abstrakte Objekte herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung von Form, Falttechniken erlernen - Beispiel: Boote bauen und gestalten. Faltboote herstellen. Hexentreppen in Bastelarbeiten integrieren
	<p>Plastisches Gestalten</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - Figuren herstellen, Upcycling 	<ul style="list-style-type: none"> - SuS erstellen eigene Plastik mit Alltagsgegenständen - Beispiel: Wir machen Müllkunst aus Plastikflaschen
3/4	<p>Figuren aus Gipsbinden / mit Pappmaché ausdenken, erfinden</p>	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Skizze entwerfen, in eine Plastik umsetzen. - Beispiele: Figuren aus Alltagsgegenständen (PET-Flaschen, Milchkartons...) weiterentwickeln: Hasen aus PET-Flaschen zu Ostern, Meerestiere, Ballontiere aus Luftballons, Masken herstellen...

	Mode entwerfen	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Ideen und Geschmack kennen und Ideen umsetzen - Beispiel: Klassenfahrts-T-Shirt entwerfen und gestalten
	5. Arbeitsfeld - Performance	
3/4	<ul style="list-style-type: none"> - Bekannte Bilder / Statuen analysieren und nachstellen - Eine gemeinschaftliche Performance entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Bilder und Werke in ihre prägnanten Merkmale einteilen - Szenisches Umsetzen durch Gestik, Mimik... - Beispiele: Berühmte Gemälde detailgetreu nachstellen, fotografieren und bearbeiten: Mona Lisa, Der Schrei, Das Mädchen mit dem Perlenohrring...
	6. Arbeitsfeld - Medienkunst	
1/2	- Medien nutzen um sich künstlerisch auszudrücken	<ul style="list-style-type: none"> - Eigene Ideen digital und analog umsetzen - Digitale Stifte erproben - Beispiel: Weihnachtskarte mit Greenscreen in der App Keynote entwerfen und dazu zeichnen. Fotos aus verschiedenen Perspektiven machen. Bilderrätsel erstellen.
3/4	<ul style="list-style-type: none"> - Fotomontagen und Illusionen erstellen - Selbstporträt nach Fotovorlage malen 	<ul style="list-style-type: none"> - kritische Auseinandersetzung mit Bildbearbeitungsprogrammen. - Umsetzung eigener Ideen - Probieren verschiedener digitaler Stifte, Nutzen von Tabletstiften zum Zeichnen - Kompetentes Nutzen weiterer Zeichenapps wie Procreate - Beispiel: Sich an verschiedene Orte der Welt „Beamen“.
3/4	7. Arbeitsfeld - Architektur	

	<ul style="list-style-type: none"> - Zeichnerische Umsetzung von Gebäuden, Zimmern - Beachten von Größen - Verschiedene Sichten beachten (Draufsicht...) - Baustile betrachten und Merkmale beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> - Größenverhältnisse beachten - Umsetzbarkeit hinterfragen - Beispiel: Ich zeichne mein Traumzimmer / meine Traumschule.... Nachbauen des Zimmers im Karton. - Architektonische Gegebenheiten künstlerisch festhalten - Beispiele: Bild der Stadtschule zeichnen als Typ der norddeutschen Backsteinarchitektur. Lübecker Häuser zeichnen, z.B. Fassadenhäuser, Hundertwasserhaus bauen, Travemünder Sehenswürdigkeiten
3/4	8. Arbeitsfeld - Produktdesign	Beispiel: Pflegeanleitung und Waschmittelverpackung für Freundschaft entwickeln und umsetzen.
3/4	9. Arbeitsfeld - Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> - Absicht- und Wirkung von Medien erkennen/reflektieren - Verschiedene Schriftarten/Farben/ Stile benutzen um Headliner zu produzieren - Z.B.: Handschrift = vertraulich, rote Schrift = wichtig ... <p>Beispiel: Eine eigene Titelseite mit Fake News digital gestalten. „... ist neuer König von England.“</p>