



Bildungsplan 2016 Grundschule

*Innovativer
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für das Fach Kunst/ Werken

Klasse 3/4
Beispiel 1

Mai 2017



Landesinstitut
für Schulentwicklung

Qualitätsentwicklung
und Evaluation

Schulentwicklung
und empirische
Bildungsforschung

Bildungspläne

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula.....	I
Fachspezifisches Vorwort	II
Vom Großthema zur Kompetenz	II
Kunst/Werken – Klasse 3.....	1
Alles in Farbe	1
Tiere.....	4
Wir machen was zusammen.....	9
Kunst/Werken – Klasse 4.....	13
Hier entdecke ich etwas	13
Meine Augen – deine Augen	17
Jeder kann Designer sein.....	21

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula

Beispielcurricula zeigen eine Möglichkeit auf, wie aus dem Bildungsplan unterrichtliche Praxis werden kann. Sie erheben hierbei keinen Anspruch einer normativen Vorgabe, sondern dienen vielmehr als beispielhafte Vorlage zur Unterrichtsplanung und -gestaltung. Diese kann bei der Erstellung oder Weiterentwicklung von schul- und fachspezifischen Jahresplanungen ebenso hilfreich sein wie bei der konkreten Unterrichtsplanung der Lehrkräfte.

Curricula sind keine abgeschlossenen Produkte, sondern befinden sich in einem dauerhaften Entwicklungsprozess, müssen jeweils neu an die schulische Ausgangssituation angepasst werden und sollten auch nach den Erfahrungswerten vor Ort kontinuierlich fortgeschrieben und modifiziert werden. Sie sind somit sowohl an den Bildungsplan, als auch an den Kontext der jeweiligen Schule gebunden und müssen entsprechend angepasst werden. Das gilt auch für die Zeitplanung, welche vom Gesamtkonzept und den örtlichen Gegebenheiten abhängig und daher nur als Vorschlag zu betrachten ist.

Der Aufbau der Beispielcurricula ist für alle Fächer einheitlich: Ein fachspezifisches Vorwort thematisiert die Besonderheiten des jeweiligen Fachcurriculums und gibt ggf. Lektürehinweise für das Curriculum, das sich in tabellarischer Form dem Vorwort anschließt.

In den ersten beiden Spalten der vorliegenden Curricula werden beispielhafte Zuordnungen zwischen den prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen dargestellt. In der dritten Spalte wird vorgeschlagen, wie die Themen und Inhalte im Unterricht umgesetzt und konkretisiert werden können. In der vierten Spalte wird auf Möglichkeiten zur Vertiefung und Erweiterung des Kompetenzerwerbs im Rahmen des Schulcurriculums hingewiesen und aufgezeigt, wie die Leitperspektiven in den Fachunterricht eingebunden werden können und in welcher Hinsicht eine Zusammenarbeit mit anderen Fächern sinnvoll sein kann. An dieser Stelle finden sich auch Hinweise und Verlinkungen auf konkretes Unterrichtsmaterial.

Fachspezifisches Vorwort

Im Fach Kunst/Werken entdecken die Kinder ihre kreativen Potenziale und entwickeln sie weiter. Sie lernen verschiedene Materialien kennen, stellen sich vielfältigen künstlerischen und bildnerischen Problemen, entdecken und erforschen ihre Umwelt, erleben eigene Fantasien, suchen und verfolgen individuelle Lösungswege. Sie probieren aus, verwerfen, ändern und schaffen Neues.

Das Fach Kunst/Werken bietet den Kindern die Möglichkeit, sich in Bildern (erweiterter Bildbegriff) auszudrücken, Erfolgserlebnisse zu erfahren, Ungewöhnliches und Überraschendes zu kombinieren und Zufälliges zuzulassen.

Die Kinder arbeiten zunehmend selbstbestimmt bezüglich Material, Werkzeug, Verfahren und selbstgestellten Themen durch das erworbene Repertoire an künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten.

Das Präsentieren der entstandenen Arbeiten, das Sprechen über die Erfahrungen aus den Arbeitsprozessen, bestärkt die Kinder in ihrer Entwicklung. Insbesondere durch die Verknüpfung mehrerer Inhaltsbereiche (z.B. Kinder zeichnen, malen, werken, betrachten), werden vielfältige Lernfelder eröffnet. Interdisziplinäre Verbindungen mit Deutsch, Sachunterricht, Religion, Mathematik und Fremdsprachen sind sinnvoll und erwünscht.

Die prozessbezogenen Kompetenzen bilden die Grundlage für jedes Unterrichtsvorhaben. Die aufgeführten prozessbezogenen Kompetenzen setzen einen Schwerpunkt und finden innerhalb der geplanten Vorhaben besondere Berücksichtigung.

Die prozessbezogenen Kompetenzen *Welt erleben und wahrnehmen, Welt erkunden und verstehen, Kommunizieren und sich verständigen, In der Welt handeln – Welt gestalten, Reflektieren und sich positionieren* sind grundlegende Herangehens- und Handlungsweisen im Unterricht Kunst/Werken.

Das Wahrnehmen und Erleben stehen immer am Anfang eines Prozesses. So wird den Kindern ermöglicht, einen individuellen Zugang zu Material und Thema zu finden.

Über die Verteilung der Stunden für die einzelnen Inhaltsbereiche und deren Gewichtung in den Klassen 3 und 4 entscheidet die Lehrkraft.

Vom Großthema zur Kompetenz

Kinder nehmen die Welt in Sinnzusammenhängen wahr. Großthemen sind eine Möglichkeit, Themen aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und sich damit auseinanderzusetzen. Eine besondere Chance dieser Themenorientierung liegt sowohl in der Verbindung des Inhalts mit den unterschiedlichen Kompetenzbereichen im Bildungsplan Kunst/Werken als auch mit der Verknüpfung zu anderen Fächern.

Bei allen Vorhaben soll folgendes beachtet werden:

- vielfältige Angebote zum Kennenlernen von Materialien, Zeichen-, Malmitteln, Zeichen- und Malgründen und Druckverfahren
- eigene Auswahl von Material nach Möglichkeit zulassen
- experimentelle Herangehensweisen zu den Techniken und Verfahren
- Vorbereiten und Organisieren des Arbeitsplatzes (Aufbau des Arbeitsplatzes, Organisation der Unterrichtssituation und sachgerechter Umgang mit den Arbeitsmitteln)
- Weiterentwickeln einer Gesprächs- und Rückmeldekultur
- Weiterentwickeln von Präsentationstechniken (Zwischenbesprechungen, Erfahrungsaustausch, Bildbetrachtungen)

Kunst/Werken – Klasse 3

Alles in Farbe

ca. 18 Std.

Alles ist Farbe! Die natürliche Farbumgebung der Natur (Natur, Stofflichkeit) und gezielt eingesetzte Farben in Werbung, bei Kleidung, bei Produkten umgeben uns, beeinflussen unsere Stimmung, unser Verhalten, unsere Entscheidungen, lenken uns im Alltag und geben uns Orientierung. Kinder lieben Farben. Farben beeinflussen die Stimmung der Kinder. Sie haben Lieblingsfarben, die eine ganz besondere Bedeutung für sie besitzen. Oft verbinden sie mit Farben Erlebnisse, Gerüche, Erinnerungen. Sie nutzen Farbe als Ausdruck ihrer Individualität.

In der folgenden Unterrichtssequenz werden verschiedene Möglichkeiten aufgezeigt, sich mit Farben auf unterschiedlichster Art auseinanderzusetzen: im Bereich der Malerei und Bildgestaltung, sowie in der Farbherstellung. Es werden unterschiedliche Farben und Farbaufträge ausprobiert und eigene Malwerkzeuge hergestellt.

Alle Anregungen und Ideen eignen sich auch in besonderem Maße für Werkstattunterricht und geben den Kindern die Möglichkeit, eigene Ideen umzusetzen, in dem sie sich eigene Aufgaben zu einem gemeinsamen Thema stellen.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1. Welt erleben und wahrnehmen 1. sich einem natürlichen oder kulturellen Phänomen zuwenden, darüber staunen und konzentrieren</p> <p>2. grundlegende Wahrnehmungen in den Bereichen Gestaltung, Klang und Phänomen vertiefen</p> <p>3. Vorstellungen entwickeln und interessegeleitete Fragen formulieren</p> <p>2.2 Welt erkunden und verstehen 1. Erfahrungen vergleichen, ordnen und auf unterschiedliche Kontexte beziehen</p> <p>2. Methoden der Welterkundung und Erkenntnisgewinnung anwenden</p> <p>3. visuelle, haptische und akustische Erfahrungen, Lernwege, Prozesse und Er-</p>	<p>3.2.1.3 Kinder malen (1) mit Farben, farbigen Materialien und individuell geeigneten Malwerkzeugen variantenreich um- gehen (zum Beispiel experimentieren, collagieren, decollagieren, übermalen, färben, Farben selbst herstellen)</p> <p>(2) verschiedene Auftragstechniken experimentell erproben (zum Beispiel pastos, lasierend auftragen, einfärben)</p> <p>(3) Farbunterschiede und Farbbeziehungen erzeugen, beschreiben, reflektieren (zum Beispiel reine und gebrochene Farben)</p> <p>(4) bewusst und absichtsvoll Farben für verschiedene Funktionen und Wirkungen einsetzen (zum Beispiel Farbe als Mittel zur Darstellung, Ausdruck oder Erzeugung von Stimmungen, Farbe als Informationsträger, helle Farben, dunkle Farben, kalte Farben, warme Farben, Signalfarben)</p>	<p>Input 1:(4h -6h) Freies Malen zu verschiedenen Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sich für Farben passend zum ausgewählten Thema entscheiden – Farben mischen – verschiedene Malmittel und Farbaufträge ausprobieren – auf unterschiedlichen Untergründen malen – sich mit Formen und Farben ausdrücken, ungegenständlich malen – Farben wahrnehmen und sie differenziert benennen – einen experimentellen Umgang mit Farben und Malwerkzeugen üben – Farbkontraste wie hell-dunkel, warm-kalt nutzen – verschiedene Bewegungen mit Farbe ausdrücken 	<p>Mögliche Themen: <u>Jahreszeiten:</u> Ich erzähle dir von einem schönen Tag Ein Herbsttag Ich erzähle mit Farben vom Sommer</p> <p><u>Emotionen:</u> Ich bin glücklich Es geht mir gut Ich ärgere mich</p> <p><u>Phantasie:</u> Traumland, Zukunft, ...</p> <p style="background-color: #90ee90; display: inline-block; padding: 2px;">LPG</p> <p>Materialien: Unterlagen für die Tische, verschiedene große Papiere und Pappen dicke und dünne Pinsel, Wasserfarben, Farbpigmente und Kleister Stöcke, Schwämme, Spachtel, ...</p>

<p>kenntnisse in geeigneter Form dokumentieren, auch digital – sobald Medien vorhanden</p> <p>4. ihre fachpraktischen Fertigkeiten anwenden, vertiefen und erweitern</p> <p>2.3 Kommunizieren und sich verständigen 1. Ideen, Lern- und Lösungswege, gewonnene Erkenntnisse sowie die eigene Meinung ausdrücken und begründen 2. verschiedene Arten der Kommunikation nutzen</p> <p>3. eigene Gedanken, Gefühle, Eindrücke, Erfahrungen und Interessen bewusst und angemessen mitteilen und die anderer wahrnehmen</p> <p>4. Medien zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen nutzen</p> <p>2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 2. im Rahmen ihrer Möglichkeiten gemeinschaftliches Leben gestalten und Verantwortung übernehmen</p> <p>3. nachhaltige Handlungsweisen als Lebensgrundlage für alle Menschen umsetzen</p>	<p>(5) Ergebnisse präsentieren und Erfahrungen mitteilen</p> <p>3.2.7.2 Kinder gehen mit Kunstwerken um</p> <p>(1) Kunstwerke betrachten</p> <p>(2) künstlerische Gestaltungsweisen untersuchen, vergleichen und die Wirkung beschreiben</p> <p>(3) Darstellungsweisen benennen und deuten, Erklärungen finden</p> <p>3.2.3. Kinder werken</p> <p>(3) Materialverbindungen erkunden (zum Beispiel verdrahten, verknoten, nähen, kleben, nageln, verschrauben)</p> <p>(4) Objekte herstellen</p>	<p>Input 2 (2h- 4h) Farben herstellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Farben selbst herstellen – verschiedene Materialien wie Erden, Pflanzen, Gewürze, ... sammeln – mit den Farben malen – die verschiedenen Wirkungen und Erfahrungen reflektieren – eigene Entdeckungen in einem Forscherbuch dokumentieren <p>Input 3 (2h) Malwerkzeuge bauen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – unterschiedliche Materialien, die Spuren hinterlassen könnten, sammeln – Malwerkzeuge bauen und sie erproben – Erfahrungen beim Bauen (nach oben) beschreiben – die entstanden Wirkungen für eine bewusste Gestaltung eines selbstgewählten Themas nutzen – eigene Malwerkzeuge austauschen 	<p>Kunstrezeption unterstützend einsetzen, vor allem ungegenständliche Kunst Günstig ist es, mehrere unterschiedliche Werke zu betrachten.</p> <p>Materialien Gläser, Töpfe, Mörser ... Erden, Tonziegelbruchstücke, Farbpigmente, Kohle, Kreide, ... Äste oder alte Kochlöffel zum Umrühren Bindemittel wie Tapetenkleister, 500 g Quark und 1 x Backpulver</p> <p>Materialien: Schwämme, Äste, Stöcke, Bürsten, Haare, ...</p> <p>Verbindungsmöglichkeiten besprechen: Garn, Draht, Krepp</p> <p>Tipp: Möglichst große Formate zur Verfügung stellen, z.B. Rückseiten von alten Plakaten, Packpapier ... Wasserfarben, Schulacrylfarben</p>
<p>2.5 Reflektieren und sich positionieren 1.eigenes Verhalten reflektieren und hinsichtlich eigener Gestaltungsmöglichkeiten bewerten</p> <p>2. Empathiefähigkeit entwickeln und Perspektivwechsel vornehmen</p>		<p>Input 4 (4h-6h) Planen eines eigenen Malvorhabens</p> <ul style="list-style-type: none"> – allein oder in unterschiedlich großen Gruppen eine Idee für ein Bild oder für eine Farberkundung entwickeln – sich absprechen 	<p>Es können alle vorher erprobten Farben und Werkzeuge genutzt werden.</p> <p>Ideenpool: Farbenländer, in denen ein Farbton vorherrscht, wie Blauland, Grünland, Rotland, Braunland, ...</p>

<p>3. Informationen, Sachverhalte, Situationen und Entwicklungen bewerten</p> <p>4. kreatives Tun als Teil der eigenen Persönlichkeit ansehen und nutzen</p> <p>5. kulturelle und individuelle Vielfalt tolerieren und akzeptieren</p> <p>6. die Bedeutung der fachspezifischen Inhalte über das Fach hinaus für das eigene Leben reflektieren</p>		<ul style="list-style-type: none"> – Skizzen anfertigen – Farben und Material auswählen – eigene vorher gemachte Erfahrungen für bewusste Entscheidungen nutzen – experimentelle Maltechniken anwenden – eigenes Vorhaben verwirklichen – zufällige Spuren für die Weiterarbeit nutzen – auftretende Probleme klären – eigenes Ergebnis präsentieren <p>Weitere Ideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Farbtagebuch (z.B. jede Woche eine Farbe genauer untersuchen: Tiere, Blumen, Symbole ...) führen – Farb - Sammlungen anlegen – Farben - Memory 	<p>Wenn es den Kindern schwer fällt, eine Idee zu entwickeln, kann man sich als Klasse auf ein Oberthema einigen und gemeinsam Bildinhalte sammeln.</p> <p>Abschluss: Eine Ausstellung für die Schulgemeinde</p> <p>L BNE L BTV L PG</p>
--	--	--	---

Tiere

ca. 18 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Kinder lieben Tiere. Sie haben eine besondere Beziehung zu Tieren. Daher bietet sich das Großthema „Tiere“ ideal zur intensiven Auseinandersetzung in vielfältigen Handlungs- und Aktionsfeldern an. Haustiere sind Kindern aus ihrem direkten Umfeld bekannt. Exotische Tiere begegnen ihnen im Zoo, in Büchern oder bei Internetrecherchen. Durch die unmittelbaren Elementarerfahrungen, wie z. B. dem Streicheln des Fells oder der Federn eines Tieres, wurden bereits die Sinne der Schülerinnen und Schüler aktiviert und das Fühlen gespeichert. In der Aufgabenpassage verwenden die Schülerinnen und Schüler zuerst bildliche, dann dreidimensionale Darstellungen. Diese Darstellungs- und Ausdrucksweisen werden durch gezieltes Beobachten, Wahrnehmen und Beschreiben vertiefend weiterentwickelt.

In dem Großthema „Tiere“ sind sämtliche Inhaltsbereiche des Bildungsplans Grundschule Klassen 3/4 eingearbeitet. Im Schwerpunkt des Unterrichts der Klassen 3 und 4 setzen die Kinder verstärkt eigene Bildideen und Vorhaben in selbstgewählten Techniken und Materialien um. Auf die erworbenen Grundlagen der Klassen 1 und 2 wird aufgebaut und zurückgegriffen. Auch werden eigenaktiv die auftretenden bildnerischen Problemstellungen erkannt und durch bereits erworbene mögliche Lösungsstrategien reflektiert und gelöst. Zwischen allen Inhaltsbereichen gibt es enge Verbindungen, die die Lehrkraft selbst wählen und gewichten kann.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1 Welt erleben und wahrnehmen 1.sich einem natürlichen oder kulturellen Phänomen zuwenden, darüber staunen und konzentrieren (zum Beispiel: Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten)</p> <p>2.grundlegende Wahrnehmungen in den Bereichen Gestaltung, Klang und Phänomen vertiefen (zum Beispiel Kinder werken: Materialien sammeln, ordnen)</p> <p>3.Vorstellungen entwickeln und interessegeleitete Fragen formulieren</p> <p>2.2 Welt erkunden und verstehen 1. Erfahrungen vergleichen, ordnen und auf unterschiedliche Kontexte beziehen (zum Beispiel Kinder nehmen ihre Umwelt wahr)</p> <p>2. Methoden der Welterkundung und Erkenntnisgewinnung anwenden (zum Beispiel betrachten, beobachten, modellie-</p>	<p>3.2.1.1 Kinder zeichnen (1) eigene Vorhaben mit unterschiedlichen Bildformen und Darstellungsweisen mit individuell geeigneten Zeichenmitteln realisieren</p> <p>(2) ihr grafisches Repertoire erweitern, grafische Elemente anlassbezogen mit dem Ziel anwenden, einer für sie stimmigen Vorstellung von Realität näher zu kommen</p> <p>3.2.5 Kinder spielen und agieren (1) verschiedene Posen bezogen auf den Raum und die Mitspieler einnehmen, sich bewegen und dadurch Stimmungen und Gefühle ausdrücken</p> <p>(3) Szenen umsetzen und präsentieren (zum Beispiel: aus persönlichen Anlässen, Bildern, selbst erfundene Geschichten und Situationen, historische und Vorlagen, Geschichten mit religiösem Hintergrund,</p>	<p>Körperbemalung Input 1 (2h), Tierstudien:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tierbilder betrachten – diese mit ausgewählten Mal- und Zeichenmitteln skizzieren – experimentieren – sich über unterschiedliche Formen der Tiere verständigen – Tiere mit den Händen wie im Schattenspiel formen 	<p>Arbeitsmittel: Verschiedene Zeichenmittel, verschiedene Formate, Tierposter, Tierbücher, Postkarten mit Tieren, Bildkarten (siehe Material)</p> <p>Organisation: In Partnerarbeit sich über die unterschiedlichen Handstellungen der Tiere austauschen: Hund, Krokodil, Hase, Taube, Huhn, Zebra, Adler, Giraffe, Elefant, ...</p> <p>Erweiterte Aufgaben: Umrisslinien der Tiere auf Schwarzpappe zeichnen, ausschneiden und an Holzstäben fixieren (Stabfiguren für Schattentheater – Erprobung hinter Leintuch mit OHP).</p> <p>L BNE L BTV L PG L MB</p>

<p>ren, recherchieren, experimentieren, planvoll umgehen, konstruieren, zerlegen, erforschen, sammeln, ordnen, variieren)</p> <p>3. visuelle, haptische und akustische Erfahrungen, Lernwege, Prozesse und Erkenntnisse in geeigneter Form dokumentieren, auch digital – sobald Medien vorhanden (zum Beispiel Kinder zeichnen, drucken, malen, Kinder nutzen Medien, fotografieren)</p> <p>4. ihre fachpraktischen Fertigkeiten anwenden, vertiefen und erweitern (zum Beispiel Produktion, Raum, Kinder werken: Sachgerechter Umgang mit Werkzeugen)</p> <p>2.3 Kommunizieren und sich verständigen</p> <p>1. Ideen, Lern- und Lösungswege, gewonnene Erkenntnisse sowie die eigene Meinung ausdrücken und begründen</p> <p>2. verschiedene Arten der Kommunikation nutzen (zum Beispiel gestalterische Ausdrucksformen: Zeichnen, Malen, Drucken, Collagieren, Bauen, Darstellen; theatrale Ausdrucksformen: Mimik, Gestik, (Körper-) Sprache, Rollenspiel, Standbild, Bewegung und szenische Improvisation)</p> <p>3. eigene Gedanken, Gefühle, Eindrücke, Erfahrungen und Interessen bewusst und angemessen mitteilen und die anderer wahrnehmen</p> <p>4. Medien zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen nutzen (zum Beispiel Plakat, Lerntagebuch, Portfolio, Realien, digitale Medien – sobald vorhanden)</p>	<p>Märchen und Geschichten)</p> <p>3.1.1.3 Kinder malen (1) mit Farben und geeigneten Malwerkzeugen experimentieren</p> <p>(2) Farbe deckend, lasierend und flächig verwenden (zum Beispiel übermalen, mischen, tupfen) und auf verschiedenen Untergründen (zum Beispiel Papier, Pappe, Holz, Leinwand und Textilien) malen, Farben mischen, wahrnehmen und differenziert benennen</p> <p>(3) Bildgegenstände auf der Bildfläche anordnen (Bildformat, Größenverhältnisse)</p> <p>(4) Farben und Werkzeuge entsprechend der eigenen Vorstellung und Gestaltungsabsicht einsetzen (zum Beispiel Farbe nutzen, um etwas darzustellen, Farbe nutzen, um Gefühle und Stimmungen auszudrücken)</p> <p>3.2.6 Kinder nutzen Medien (1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen (zum Beispiel Overheadprojektor, Fotoapparat, Kopiergerät, Computer und Scanner)</p> <p>(3) kurze Spielsequenzen planen, umsetzen, präsentieren und gegebenenfalls mit geeigneten Medien festhalten (zum Beispiel Bildergeschichte, Storyboard, Bildfolgen, – sobald die sächliche Ausstattung vorhanden – Kurzfilme)</p> <p>3.1.1.3 Kinder malen (1) mit Farben und geeigneten Malwerkzeugen experimentieren</p>	<p>Input 2 (2h), Welches Tier bin ich?</p> <ul style="list-style-type: none"> – die Handhaltungen der Tiere wiederholen – eigene Hände tierspezifisch bemalen – mit Farbaufträgen experimentieren (Schwämme, Pinsel mit verschiedenen Stärken, dünne Linie, dicke Linie) – Farben mischen, sie aufhellen und trüben – den Hintergrund (an der Tafel oder einem Plakat) passend zur selbstentwickelten Spielszene gestalten – die Spielszene erproben – die Spielszene präsentieren und digital aufzeichnen – den Zuschauern, die Regisseure sind, vorspielen (die Schülerinnen und Schüler, die zuvor bemalt haben), – die bemalten Hände fotografieren <p><u>Präsentieren und Reflektieren</u> Die Schülerinnen und Schüler betrachten die entstandenen Spielszenen und sprechen über die entstandenen Produkte, das Arbeiten und das Vorgehen. Gesprächsanlass kann sowohl das Spiel als auch der Prozess des Malens sein.</p> <p>Input (2h), Welches Tier bin ich? Jetzt werden die Rollen getauscht: Schülerinnen und Schüler, die in der letzten Einheit bemalt wurden, dürfen nun bemalen. Die Schülerinnen und Schüler bemalen im Wechsel ihre Hände, bzw. stellen mit den</p>	<p>Arbeitsmittel: Tierposter, Tierbücher, Postkarten mit Tieren, Körpermalfarben, Schwämmchen, Wasserbecher, Pinsel, Teller zum Mischen der Farben, Handtücher, Seife, Tafel, Kreide, Plakate, Pastellkreiden, evtl. Requisiten, Videokamera, Stativ, Kamera</p> <p>Organisation:</p> <ul style="list-style-type: none"> – In Partnerarbeit werden die Hände bemalt (ein Kind bemalt die Hand seines Partners). – Gruppentische nach Farben einrichten, zum Beispiel ein grauer Gruppentisch für die Elefanten, ein grüner Gruppentisch für die Krokodile und Vögel, ... – 3-4 Kinder entwickeln spontan eine Spielszene und gestalten einen passenden Spielhintergrund; Requisiten liegen bereit <p>Erweiterte Aufgabe: Partnerarbeit – die Kinder erraten die Tiere über verschiedene Handhaltungen Partnerarbeit – ein Partner malt auf die Hand des anderen Partners dessen Tier Kinder die gemalt haben, führen Regie Kinder könnten -statt Regie zu führen- auch in Gruppen die Handhaltungen von Tieren nachahmen. Mit den Bildkarten (siehe Material) zwei Mal ausgedruckt kann auch Memory gespielt werden.</p> <p>Arbeitsmittel:</p>
---	---	--	---

<p>2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 2. im Rahmen ihrer Möglichkeiten gemeinschaftliches Leben gestalten und Verantwortung übernehmen (zum Beispiel ausstellen, aufführen, dekorieren, agieren, um- und ausgestalten)</p> <p>3. nachhaltige Handlungsweisen als Lebensgrundlage für alle Menschen umsetzen (zum Beispiel Wegwerfmaterialien nutzen, Materialien wiederverwenden – ausradieren, übermalen, überkleben, umgestalten, mit Werkzeugen und Materialien sorgsam umgehen)</p> <p>2.5 Reflektieren und sich positionieren 1.eigenes Verhalten reflektieren und hinsichtlich eigener Gestaltungsmöglichkeiten bewerten</p> <p>2. Empathiefähigkeit entwickeln und Perspektivwechsel vornehmen (zum Beispiel in der Auseinandersetzung mit dem „Andersein“, andere Lebenswelten mittels Kunst und medialen Produkten erforschen, in gelebter Inklusion, im Erleben von Vielfalt als Normalität)</p> <p>3. Informationen, Sachverhalte, Situationen und Entwicklungen bewerten (zum Beispiel visuelle Botschaften entschlüsseln, erklären, präzisieren, spielerisch, fantasievoll verändern)</p> <p>4. kreatives Tun als Teil der eigenen Persönlichkeit ansehen und nutzen (zum Beispiel handwerkliche und künstlerische Gestaltungsformen im Freizeitbereich nutzen)</p> <p>5. kulturelle und individuelle Vielfalt tolerieren und akzeptieren</p> <p>6. die Bedeutung der fachspezifischen</p>	<p>(2) Farbe deckend, lasierend und flächig verwenden (zum Beispiel übermalen, mischen, tupfen) und auf verschiedenen Untergründen (zum Beispiel Papier, Pappe, Holz, Leinwand und Textilien) malen, Farben mischen, wahrnehmen und differenziert benennen</p> <p>(3) Bildgegenstände auf der Bildfläche anordnen (Bildformat, Größenverhältnisse)</p> <p>(4) Farben und Werkzeuge entsprechend der eigenen Vorstellung und Gestaltungsabsicht einsetzen (zum Beispiel Farbe nutzen, um etwas darzustellen, Farbe nutzen, um Gefühle und Stimmungen auszudrücken)</p> <p>3.2.6 Kinder nutzen Medien (1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen (zum Beispiel Overheadprojektor, Fotoapparat, Kopiergerät, Computer und Scanner)</p> <p>(3) kurze Spielsequenzen planen, umsetzen, präsentieren und gegebenenfalls mit geeigneten Medien festhalten (zum Beispiel Bildergeschichte, Storyboard, Bildfolgen, – sobald die sächliche Ausstattung vorhanden – Kurzfilme)</p> <p>3.2.7.2 Kinder gehen mit Kunstwerken um (1) Kunstwerke betrachten</p> <p>(2) künstlerische Gestaltungsweisen untersuchen, vergleichen und die Wirkung beschreiben</p> <p>(3) Darstellungsweisen benennen und deuten, Erklärungen finden</p>	<p>Händen eine Tierfigur dar</p> <p>Präsentieren und Reflektieren Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> – betrachten die entstandenen Spielszenen und sprechen über die entstandenen Produkte, das Arbeiten und das Vorgehen. Gesprächsanlass kann sowohl das Spiel als auch der Prozess des Malens sein. <p>Input 3 (2h), Filmpremiere der Tierfilme Präsentieren und Reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> – die entstandenen Spielszenen betrachten – über die Bedeutung der Prozesse und Vorgehensweise sprechen <p>Tieren plastizieren Input (2h), Tierformen beschreiben und kennenlernen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – über Fühlsäckchen verschiedene Holztiere befühlen – beschreiben, was sie fühlen – die Fühlsäckchen öffnen und eigen Thesen überprüfen – sich über unterschiedliche Formen der Tiere verständigen – die Umrisslinie eines Tieres formatfüllend auf ein DIN A4 Blatt mit Bleistift skizzieren – mögliche Bruchstellen im Dreidimen- 	<p>Filme, Beamer, Reflexionszettel</p> <p>Erweiterte Aufgabe: Partnerarbeit – die Kinder erraten die Tiere über verschiedene Handhaltungen Partnerarbeit – ein Partner malt auf die Hand des anderen Partners dessen Tier Kinder die gemalt haben, führen Regie. Kinder könnten -statt Regie zu führen- auch in Gruppen die Handhaltungen von Tieren nachahmen. Mit den Bildkarten (siehe Material) -zwei Mal ausgedruckt- kann auch Memory gespielt werden.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler benötigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Reflexionszettel zu den Spielsequenzen – Reflexionszettel zum Vorgehen <p>Benötigte Materialien und Medien sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Holztiere – Fühlsäckchen – DIN A4 Blätter – Bleistift – Buntstift
---	---	--	---

<p>Inhalte über das Fach hinaus für das eigene Leben reflektieren</p>	<p>3.2.3 Kinder werken (3) Materialverbindungen erkunden (zum Beispiel verdrahten, verknoten, nähen, kleben, nageln, verschrauben)</p> <p>3.2.7.1 Kinder erleben Natur (1) Wachstums- und Strukturierungsprinzipien in der Natur beobachten, erkennen, beschreiben, ordnen und dokumentieren (skizzieren, filmen, zeichnen, fotografieren)</p> <p>3.2.7.3 Kinder nehmen ihre Umwelt wahr (1) Originale, Abbildungen, Gegenstände und Räume aus ihrem Umfeld differenziert betrachten und die Wirkung beschreiben (2) einen Zusammenhang zwischen Form, Funktion und Material herstellen</p>	<p>sionalen überlegen und diese mit einem Buntstift einkreisen</p> <p>Input (2h), Tiere modellieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> – eigenes Gesicht mit geschlossenen Augen befühlen – eigenes Holztier mit geschlossenen Augen befühlen – dem Nachbarn die ertasteten Formen beschreiben und sich dadurch die Merkmale der Dreidimensionalität erschließen – eigene Skizze der letzten UE zur Hand nehmen und sich potentielle Bruchstellen bewusst machen – sich den Unterschied von Zwei- und Dreidimensionalität durch den Vergleich Ihrer Umrisslinien-Skizze und des Holztiers bewusst machen – unter Berücksichtigung der potentiellen Bruchstellen eigenes Tier aus Modelliermasse modellieren – die Oberflächenstruktur in der Form gestalten 	<p>Benötige Materialien und Medien sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Holztiere – Umrisslinienskizze der letzten Stunde – Modelliermasse – Zahnstocher – Schaschlikstäbe – Wasser – Wasserbecher – Unterlagen für die Tische
	<p>3.2.3 Kinder werken (1) Materialien gestaltungsbezogen auswählen</p> <p>(2) mit individuell geeigneten Werkzeugen (zum Beispiel Schere, Hammer, Säge, Zange, Raspel, Feile, Handbohrer, Schraubendreher) sach- und sicherheitsgerecht umgehen</p> <p>(3) Materialverbindungen erkunden (zum Beispiel verdrahten, verknoten, nähen, kleben, nageln, verschrauben)</p> <p>(4) Objekte herstellen</p>	<p>Input (2h), Skizze zur Farbgestaltung, Tierrohling grundieren</p> <ul style="list-style-type: none"> – eigenen modellierten Tierrohling weiß grundieren, die Umrisslinie eines Tieres formatfüllend auf ein DIN A3 Blatt mit Bleistift skizzieren – eigene Tierskizze farbig malerisch ausgestalten <p>Input (2h), Tierrohling farbig ausgestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> – eigene Farbskizze begutachten – die Oberflächenqualität und –struktur des eigenen Tieres beschreiben – den Pinselduktus auf einem Erpro- 	<p>Benötige Materialien und Medien sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> – modellierter getrockneter Tierrohling aus Modelliermasse der letzten Stunde – Umrisslinienskizze der letzten Stunde – Borstenpinsel – Acrylfarben – Tischdecken – DIN A3 Blatt für Farbskizze – Bleistift

	<p>(5) ihren Gestaltungsprozess reflektieren und unterschiedliche Lösungswege beschreiben</p> <p>3.1.1.3 Kinder malen (1) mit Farben und geeigneten Malwerkzeugen experimentieren</p> <p>(2) Farbe deckend, lasierend und flächig verwenden (zum Beispiel übermalen, mischen, tupfen) und auf verschiedenen Untergründen (zum Beispiel Papier, Pappe, Holz, Leinwand und Textilien) malen, Farben mischen, wahrnehmen und differenziert benennen</p>	<p>bungsblatt erproben</p> <ul style="list-style-type: none"> – eigenes Tier -unter Berücksichtigung des Pinselduktus bezogen auf die Oberflächenstruktur- farbig bemalen <p>Input (2h), Im Zoo – Museumsrundgang Die Lehrkraft inszeniert einen Zoo-Museumsrundgang. Die Schülerinnen und Schüler betreten - gleich einer Spielsequenz- den Zoo-Museumsrundgang und reflektieren die Produkte unter Berücksichtigung der Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Form – potentielle Bruchstellen – Farbe – Oberflächenstruktur – dokumentieren ihre Gehege fotografisch 	<p>Benötige Materialien und Medien sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> – modellierter weiß grundierter Tierrohling – farbig malerisch ausgearbeitete Tierkizze – Pinsel – Acrylfarben – Tischdecken – A4 Blätter Erprobungsblatt
		<p>Weitere Möglichkeiten: Die Schülerinnen und Schüler ordnen den Tiergehegen verschiedene Landschaftspostkarten oder Kalenderblätter zu.</p> <p>Sie schreiben zu ihrem Tier kreativ Texte, Elfchen, Haiku, Rondell, Tagebucheintrag aus der Perspektive meines Tieres, gestalten die kreativen Schreibprodukte grafisch / malerisch aus.</p>	<p>Benötige Materialien und Medien sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Stoffe, Hölzer, Rinden, Moos, Papiere, ... um die Tiergehege optisch zu definieren – Papiere, Bleistift oder Füller, Buntstifte, Kamera

Wir machen was zusammen

ca. 18 Std.

Zum Großthema „Wir machen was zusammen“ bieten sich für Kinder unterschiedliche Handlungs- und Aktionsfelder an, in denen sie sich als Individuum und Teil einer Gruppe begreifen. Kinder arbeiten gerne gemeinsam und erfinden Lösungswege für ihre Ideen und Projekte. Deshalb stehen im Großthema „Wir machen etwas zusammen“ die Kommunikation über und das gemeinsame Arbeiten an Aufgaben und Projekten im Vordergrund. Die Teamfähigkeit und die soziale Kompetenz in einer Gruppe oder Klasse werden in besonderem Maße gefördert.

Zwischen allen Inhaltsbereichen im Fach Kunst/Werken gibt es enge Verbindungen, die die Lehrkraft selbst wählen und gewichten kann. Die unten aufgeführten Projekte können in unterschiedlichen zeitlich strukturierten Einheiten erfolgen, in kurzen Sequenzen oder längere Zeiträume und unterschiedlichen Gestaltungsetappen.

Die Präsentation der Einzelergebnisse und des gesamten Projektes sind für die Kinder wesentliche Reflexionsphasen und Bestätigung.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1 Welt erleben und wahrnehmen</p> <p>1. sich einem natürlichen oder kulturellen Phänomen zuwenden, darüber staunen und konzentrieren (zum Beispiel: Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten)</p> <p>2. grundlegende Wahrnehmungen in den Bereichen Gestaltung, Klang und Phänomen vertiefen (zum Beispiel Kinder werken: Materialien sammeln, ordnen)</p> <p>2.2 Welt erkunden und verstehen</p> <p>1. Erfahrungen vergleichen, ordnen und auf unterschiedliche Kontexte beziehen</p> <p>3. visuelle, haptische und akustische Erfahrungen, Lernwege, Prozesse und Erkenntnisse in geeigneter Form dokumentieren, auch digital – sobald Medien vor-</p>	<p>3.2.5 Kinder spielen und agieren</p> <p>(1) verschiedene Posen bezogen auf den Raum und die Mitspieler einnehmen, sich bewegen und dadurch Stimmungen und Gefühle ausdrücken</p> <p>(2) fantasievolle oder durch Kunstwerke inspirierte Requisiten herstellen (zum Beispiel Masken, Verkleidungen, Kostüme herstellen, verfremden, variieren)</p> <p>(3) Szenen umsetzen und präsentieren (zum Beispiel: aus persönlichen Anlässen, Bildern, selbst erfundene Geschichten und Situationen, historische und Vorlagen, Geschichten mit religiösem Hintergrund, Märchen und Geschichten)</p> <p>3.2.3 Kinder werken</p> <p>(1) Materialien gestaltungsbezogen auswählen</p>	<p>Wir machen was zusammen</p> <p>Die Kinder entwickeln gemeinsam eine Performance, Aktion, Theaterstück.</p> <p>Möglicher Ablauf:</p> <p>Auswahl des Stoffes</p> <p>Stoff: Lebenswelt der Kinder. Bilder, Vielfalt an Materialien, Geschichten</p> <p>Warming- up (Bewegungsübungen)</p> <p>Kinder mit dem Stoff und sich selbst in Kontakt bringen</p> <p>Auftakt: die Schülerinnen und Schüler werden für die Gruppe, den Raum, den eigenen Körper, die Sprache sensibilisiert</p> <p>Einzelcharaktere bzw. Figuren und Requisiten finden</p> <p>Figur: Durch Impulse werden die Figuren</p>	<p>Spielerische Übungen zu Raumvorstellungen, Körperbewusstsein, Sprache und Interaktion zwischen den Kindern dienen als Grundlage für die Figurenentwicklung.</p> <p>Einfache Materialien zu Verfügung stellen: Tücher, verschiedene Kleidungsstücke, Schirme, Hüte, Accessoires, ...</p> <p>Vorgaben für Handlungen und Abläufe in Choreografie erleichtern die Handlungsfindung</p> <p>In der Reflexionsphase bietet es sich an, die verschiedenen erarbeiteten Szenen sich gegenseitig vorzuspielen, um sichtbar zu machen, ob die Inszenierung schlüssig, deutlich und nachvollziehbar ist.</p> <p>Aufführungsmöglichkeiten: Klassenintern, vor der Schulgemeinschaft, im größeren</p>

<p>handen</p> <p>2.3 Kommunizieren und sich verständigen</p> <p>1. Ideen, Lern- und Lösungswege, gewonnene Erkenntnisse sowie die eigene Meinung ausdrücken und begründen</p> <p>2. verschiedene Arten der Kommunikation nutzen</p> <p>3. eigene Gedanken, Gefühle, Eindrücke, Erfahrungen und Interessen bewusst und angemessen mitteilen und die anderer wahrnehmen</p> <p>2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten</p> <p>2. im Rahmen ihrer Möglichkeiten gemeinschaftliches Leben gestalten und Verantwortung übernehmen</p> <p>2.5 Reflektieren und sich positionieren</p> <p>2. Empathiefähigkeit entwickeln und Perspektivwechsel vornehmen</p>	<p>3.2.1.2 Kinder drucken: (4) Buchstaben und Schrift zur Unterstützung ihrer Bildaussage verwenden</p> <p>3.2.4 Kinder räumen um: (2) mit der Wirkung und den Nutzungsmöglichkeiten realer Räume und Einrichtungen experimentieren, indem sie vorhandene Raumelemente umstellen</p> <p>3.2.6 Kinder nutzen Medien: (2) kurze Spielsequenzen planen, umsetzen, präsentieren und gegebenenfalls mit geeigneten Medien festhalten</p> <p>3.2.4 Kinder räumen um: (1) Räume in der Schule und Gebäude in ihrem Umfeld erkunden (zum Beispiel Klassenzimmer, Schule, Rathaus, Kirche, Fußgängerzone, Park, Stadion, Friedhof)</p> <p>(2) mit der Wirkung und den Nutzungsmöglichkeiten realer Räume und Einrichtungen experimentieren, indem sie vorhandene Raumelemente umstellen (zum Beispiel Mobiliar wie Stühle, Tische umstellen, verhüllen, stapeln, anordnen)</p> <p>3.2.6 Kinder nutzen Medien: (1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen</p> <p>(2) kurze Spielsequenzen planen, umsetzen, präsentieren und gegebenenfalls mit geeigneten Medien festhalten</p>	<p>mit Hilfe von Musik, Requisiten und Handlungen zur Aktion gebracht.</p> <p>Klärung des Ortes der Handlung</p> <p>Figuren improvisieren miteinander und den Requisiten, dabei nähern sie sich der Handlung an</p> <p>Aktion: Die Figuren interagieren im Spiel und entwickeln eine Handlung.</p> <p>Reflektieren auf vier Ebenen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. eigenes Erleben beim Spielen, 2. ästhetisches Erleben der Figur, 3. Erleben in Improvisation und Handlung, 4. Überblick über die gesamte Handlung / Inszenierung. <p>Probenphase : Weiterentwicklung der Handlung durch Ideen der Kinder oder gegebenen Anlässen üben</p> <p>Präsentation der Ergebnisse</p> <p>Inszenierung: Vorführen der erarbeiteten Szenen im geeigneten Rahmen vor Publikum</p> <p>Für die Aufführung können noch folgende Dinge gestaltet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karten drucken - Plakate gestalten - Raum gestalten - Fotodokumentation der Figuren, des Prozesses, der Aufführung 	<p>schulischen Rahmen, wie Abschlussfeier, Einschulung.</p> <p>L BNE, BTV, MB</p> <p>Material: Decken, Kartonagen, Wäscheklammern, Mobiliar im Klassenzimmer</p> <p>Organisation: Mit Storyboards Bewegungsabläufe von Gegenständen vorplanen (als Vorlage für Storyboards eignen sich z.B. kleine Notizblockzettel aneinandergereiht). Alternative: Es lassen sich auch andere Raumsituationen, wie Korridor, Schulfoyer, Sporthalle, etc. einbeziehen.</p> <p>Dem Aufbau liegt das Theaterpädagogische Modell SAFARI von Frau Dr. phil. Gabriele Czerny zugrunde.</p> <p>Dokumentieren der Abläufe mit Stop-motion-Aufnahmen durch Digitalfoto oder Tablet</p> <p>Alternative Filmsets: Es lassen sich auch andere Raumsituationen, wie Korridor, Schulfoyer, Sporthalle, etc. einbeziehen. Hinweis: Wegen der Veröffentlichungs-</p>
--	---	--	--

	<p>3.2.7.2 Kinder gehen mit Kunstwerken um: (1) Kunstwerke betrachten</p> <p>(3) Darstellungsweisen benennen und deuten, Erklärungen finden</p> <p>3.2.4 Kinder räumen um: (3) aus einfachen Materialien funktionale oder fantastische Räume und Architekturen erfinden und herstellen</p> <p>3.2.2 Kinder erforschen und untersuchen textile Materialien: (3) textile Verfahren für ihre Gestaltungen nutzen, Materialien in neue Zusammenhänge bringen und dadurch Wahrnehmung verändern</p> <p>3.2.4 Kinder nutzen Medien: (1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen</p> <p>(2) an Arbeitsergebnissen oder Vorlagen durch Experimentieren oder gezielte Eingriffe weiterarbeiten</p>	<p>Wir räumen um Idee: Umräumen von Klassenräumen, Bauen von Höhlen und Behausungen für Tiere als Rückzugsort, Geschichten mit Materialien und Gegenständen ersinnen</p> <p>Gemeinsam werden mit den Schülerinnen und Schülern Möglichkeiten zu Klassenzimmer-Umräum-Aktionen erörtert (alle Stühle auf die eine Seite, alle Tische auf die andere Seite; Stühle bilden eine Reihe und schlängeln sich durch den Klassenraum; Schülerinnen und platzieren sich nacheinander an ihren Plätzen, ...)</p> <p>Sie schieben Tische und Stühle / Mobiliar, verwenden ihre Schulranzen als Bauelemente und Tücher und Decken zum Verhüllen und bauen sich Räume.</p> <p>Für die Dokumentation mit Medien:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ideensammlung 2. Explorationsphase, um die Umsetzbarkeit einzelner Ideen abzu prüfen 3. Einigung auf eine Idee 4. Ausarbeitung einer Handlung (mit Hilfe eines Storyboards) 5. Proben von Abläufen 6. Aufnahme der einzelnen Szenen 7. Reflektion der Dokumentation 8. Titel erfinden, Vorspann und Abspann erstellen 9. Präsentation des Stop-motion-Films 	<p>rechte die Zustimmung der Eltern abfragen</p> <p>Material: Auswahl an verschiedenen Reproduktionen (Landschaft, Figurenszenen, Abstrakte Kunst, Fotografien von Räumen)</p> <p>Impulse für die Ideenentwicklung:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bild als Momentaufnahme einer Handlung – Handlung um das Bild herum – Handlung, die in das Bild führt – Was passiert nach dem Bild? – Figuren hinzu erfinden – In eine Figur des Bildes verwandeln – Figuren verfremden – Sich als Figur in ein Bild einbinden (z.B. Landschaftsbild, Szenenbild) – In einen fotografischen Raum gehen als eine bestimmte Figur (sakraler Raum, Fabrikhalle, ...) <p>Impulse für die Ausarbeitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gedanken der Personen auf unterschiedliche Arten darstellen – Veränderungen der Bilderaussage vornehmen: kontrastieren, Rollen wechseln, Farben ändern, ... – Fragen, die zu dem Bild auftauchen, den Personen zuordnen – Gegenstände zum Leben erwecken
--	--	--	--

		<p>Lebendige Kunstwerke Die Kinder lassen ein Kunstwerk lebendig werden, Bild als Rollenspielanlass.</p> <p>Impuls: Erzähle eine Geschichte zu dem Bild.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ideensammlung2. Einigung auf eine Idee3. Ausarbeitung einer Handlung (mit Hilfe eines Storyboards)4. Sammeln entsprechender Requisiten, passend oder kontrastierend5. Sammeln von geeigneten Textilien6. Dialoge absprechen7. Raum und Ort der Handlung absprechen8. Proben9. Aufführung/eventuell Aufnahme	
--	--	--	--

Kunst/Werken – Klasse 4

Hier entdecke ich etwas

ca. 18 Std.

Das Entdecken von Neuem und Unbekanntem ist für Kinder eine grundsätzliche Motivation. Die Schwerpunkte im Großthema „Hier entdecke ich etwas“ sind gemeinsame Projekte und der unmittelbare Lebensort der Kinder. Das Zusammenspiel vieler Einzelelemente mündet in großformatigen Lösungen. In den Gemeinschaftsprojekten werden die unterschiedlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten der einzelnen Kinder berücksichtigt und finden in der Gesamtpräsentation eine angemessene Würdigung. Die Projekte lassen sich gut in einzelne Gestaltungsetappen gliedern und ermöglichen -durch die Vielfalt der zu möglichen gestalterischen Techniken- den unterschiedlichen Bedürfnissen der Kinder gerecht zu werden.

Die thematische Nähe zur Lebenswelt der Kinder (Hier lebe ich, Kartographieren) bewirkt eine bewusste Identifikation mit dem eigenen Lebensraum und Wohnort (siehe auch Sachunterricht: 3.2.4 Raum und Mobilität). Sie entdecken ihren Wohnort und drücken ihre eigene Sichtweise in gestalterischen Aufgaben aus.

Der Schwerpunkt im Unterricht der Klassen 3/4 liegt in der Vertiefung der in Klassen 1/2 eingeführten Arbeitstechniken und Verfahren, sowie in der eigenständigen Anwendung dieser. Die Schülerinnen und Schüler sollen unterschiedliche Materialien auswählen und mit geeigneten Verfahren verarbeiten.

Zwischen allen Inhaltsbereichen im Fach Kunst/Werken gibt es enge Verbindungen, die die Lehrkraft selbst wählen und gewichten kann.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können		Input: 6h -8h	
<p>2.1 Welt erleben und wahrnehmen 3. Vorstellungen entwickeln und interesselgeleitete Fragen formulieren</p> <p>2.2 Welt erkunden und verstehen 2. Methoden der Welterkundung und Erkenntnisgewinnung anwenden</p> <p>3. visuelle, haptische und akustische Erfahrungen, Lernwege, Prozesse und Erkenntnisse in geeigneter Form dokumentieren, auch digital – sobald Medien vorhanden</p> <p>2.3 Kommunizieren und sich verständigen 1. Ideen, Lern- und Lösungswege, gewonnene Erkenntnisse sowie die eigene Meinung ausdrücken und begründen</p>		<p>Gemeinschaftsbild / Großbild</p> <ol style="list-style-type: none"> Ideenfindung: Urwaldlandschaft, Straßenzug, Stadtplanung, Collage von berühmten Bauwerken, illustrierte Landkarte, Wimmelbilder Entwerfen einzelner Bildelemente (Baum, Pflanze Tiere, Figuren, Haus, Fahrzeug, Brücke, Flussverlauf ...) Umsetzung Bildelemente auf den Hintergrund arrangieren. 	<p>Tipp: Eine Vielfalt an Techniken eignen sich: Drucken, Malen, Zeichnen, Weiterarbeiten von Fotografien als Techniken für die Einzelelemente, Collage, Applikationstechniken zur Zusammenführung der Einzelbildnisse</p> <p>Einzelne Bildelemente werden ohne Hintergrund gestaltet und ausgeschnitten.</p> <p>Tipp: Absprache von Farbgebungen, Farbwahl, Techniken können getroffen werden. Besondere Wirkung von Umrisszeichnung durch schwarze Stifte erproben.</p>

<p>2.5 Reflektieren und sich positionieren 3. Informationen, Sachverhalte, Situationen und Entwicklungen bewerten</p> <p>4. kreatives Tun als Teil der eigenen Persönlichkeit ansehen und nutzen (zum Beispiel handwerkliche und künstlerische Gestaltungsformen im Freizeitbereich nutzen)</p> <p>5. kulturelle und individuelle Vielfalt tolerieren und akzeptieren</p> <p>6. die Bedeutung der fachspezifischen Inhalte über das Fach hinaus für das eigene Leben reflektieren</p>			<p>Für den Hintergrund große Formate wählen. Je nach Thematik den Hintergrund von einer eigenen Gruppe bearbeiten (Himmel, Erde, Wasser, Landkarte, ...).</p> <p>Tipp: Anpinnen, aufkleben, aufnähen</p> <p>Tipp: Kopierfolien, non-permanent Folienstifte, Plexiglasplatten (für den mobilen Einsatz)</p> <p>Ideensammlung: Farben ändern, überzeichnen, übermalen, Schraffieren, Verdunkeln, Zeichnung Gebäude überwuchern lassen, partiell überkleben, an Gebäude anbauen, ...</p>
	<p>3.2.1.1 Kinder zeichnen (2) ihr grafisches Repertoire erweitern, grafische Elemente anlassbezogen mit dem Ziel anwenden, einer für sie stimmigen Vorstellung von Realität näher zu kommen</p> <p>3.2.1.2 Kinder drucken (3) vorgegebene Drucke aus Magazinen, Zeitungen und Plakaten durch Überdrucken verändern</p> <p>(4) Buchstaben und Schrift zur Unterstützung ihrer Bildaussage verwenden</p> <p>3.2.1.3 Kinder malen (4) bewusst und absichtsvoll Farben für verschiedene Funktionen und Wirkungen einsetzen</p>	<p>Input: Hier lebe Ich (ca.4h) Architektur – Ich verändere meine Stadt, mein Dorf</p> <p>1. Architektur vor Ort betrachten, fotografieren, zeichnen</p> <p>2. Fotos, Zeichnungen mehrfach vervielfältigen</p> <p>3. Verfremden / Überarbeitung</p> <p>4. Präsentation</p>	<p>Tipp: Annäherung an das Thema durch Kartographieren Schulhofs. Erfahrungsperspektive - Vogelperspektive (Frottagen als Visualisierung von Oberflächen im Schulhaus, auf dem Schulhof, ...)</p> <p>Impulse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farben, Techniken und Arbeitsmittel: Collage, Druck, Verarbeiten von Kartenschnipseln, Textilien verweben, Schnüre als Wege auf Papier nähen, ... - Farben, Techniken und Arbeitsmittel: Collage, Druck, Verarbeiten von Kartenschnipseln, Textilien verwenden, Schnüre als Wege auf Papier nähen - Möglichkeiten der Darstellungen erörtern (Vogelperspektive, Draufsicht, Erfahrungsperspektive, illustrierte Karten - Versprachlichen von Raumbeziehun-
	<p>3.2.1.4 Kinder zeichnen (2) ihr grafisches Repertoire erweitern,</p>	<p>Input: Kartografieren 6h-8h (Umgebung Schulhof, Schulweg</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Versprachlichen von Raumbeziehun-

	<p>grafische Elemente anlassbezogen mit dem Ziel anwenden, einer für sie stimmigen Vorstellung von Realität näher zu kommen</p> <p>3.2.1.5 Kinder drucken (3) vorgegebene Drucke aus Magazinen, Zeitungen und Plakaten durch Überdrucken verändern</p> <p>(4) Buchstaben und Schrift zur Unterstützung ihrer Bildaussage verwenden</p> <p>3.2.1.6 Kinder malen (4) bewusst und absichtsvoll Farben für verschiedene Funktionen und Wirkungen einsetzen</p> <p>(5) Ergebnisse präsentieren und Erfahrungen mitteilen</p> <p>3.2.6 Kinder nutzen Medien (1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen</p> <p>(2) an Arbeitsergebnissen oder Vorlagen durch Experimentieren oder gezielte Eingriffe weiterarbeiten</p> <p>3.2.2 Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien (3) textile Verfahren für ihre Gestaltungen nutzen, Materialien in neue Zusammenhänge bringen und dadurch Wahrnehmung verändern</p>	<p>Alternativ: Fantasie-Landschaften erfinden</p> <p>1. Ideenfindung: (Ort: Schulhof, Schulumgebung, Schulweg) Die Kinder entdecken mit der Digitalkamera oder mit Block und Zeichenmaterialien ihre Schule, den Schulhof, die Schulumgebung, den Schulweg.</p> <p>2. Exemplarische Karten des Schulgeländes anfertigen, Laufwege einzeichnen, Gebäude und Freiflächen markieren, Frottagen geeigneter Oberflächen auf den Karten fixieren, besondere Spielstätten markieren, ...</p> <p>3. Kartenmaterial betrachten, Karten lesen, Legende verstehen</p> <p>4. eigene Karten anfertigen</p> <p>5. Reflektionsphasen, Absprachen treffen um gemeinsame Karten zu entwickeln</p> <p>6. Präsentation der gemeinsamen Werke in einer Ausstellung</p>	<p>gen (Lagebeziehungen)</p> <p>Tipp: Raum und Zeit für Reflektionsphasen, Sichtung von Zwischenergebnissen ermöglichen.</p>
--	---	--	--

	<p>3.2.3 Kinder werken</p> <p>(1) Materialien gestaltungsbezogen auswählen</p> <p>(2) mit individuell geeigneten Werkzeugen sach- und sicherheitsgerecht umgehen</p> <p>(4) Objekte herstellen</p>	<p><u>Alternativ / Erweiterungsaufgabe:</u> Erfundene Karten können nachgebaut werden (Dreidimensional mit Pappmasche, Knet, Schachtel, Computerschrott, Holz, ...)</p>	
--	---	---	--

Meine Augen – deine Augen

ca. 18 Std.

Das Auge gilt als Fenster zur Seele. Viele Lieder, Gedichte und Sprichworte ranken sich um das Auge. Augen sind faszinierend in ihrer Einzigartigkeit und zugleich auch Unterschiedlichkeit. Augen bzw. Blicke und alles, was damit zusammenhängt, haben in jeder Kultur bzw. Epoche andere Bedeutungen. Für Kinder sind Augen faszinierend. Schon Kleinkinder reagieren auf lächelnde Augen mit einer Erwidern. Augen machen Kindern Mut. Augen schenken Kindern Vertrauen. Augen machen Angst. Blicke können vernichtend sein. Blicke können verbindend, liebend und zärtlich sein. Augenblicke fangen Momente ein, die unvergesslich bleiben.

In der folgenden Unterrichtseinheit beschäftigen sich die Kinder mit dem Auge als faszinierendes Sinnesorgan, in seiner Funktion, in seinem Aussehen, in seiner künstlerischen Darstellungsweise. Mit dem Motiv Auge begeben wir uns auf einen Streifzug quer durch alle künstlerischen Techniken und lernen dabei die Bedeutung des Auges -auch in unterschiedlichen Kulturen- kennen.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1 Welt erleben und wahrnehmen 1. sich einem natürlichen oder kulturellen Phänomen zuwenden, darüber staunen und konzentrieren (zum Beispiel: Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten)</p> <p>2. grundlegende Wahrnehmungen in den Bereichen Gestaltung, Klang und Phänomen vertiefen (zum Beispiel Kinder werken: Materialien sammeln, ordnen)</p> <p>2.3 Kommunizieren und sich verständigen 1. Ideen, Lern- und Lösungswege, gewonnene Erkenntnisse sowie die eigene Meinung ausdrücken und begründen</p> <p>2. verschiedene Arten der Kommunikation nutzen (zum Beispiel gestalterische Ausdrucksformen: Zeichnen, Malen, Drucken, Collagieren, Bauen, Darstellen; theatrale Ausdrucksformen: Mimik, Gestik, (Körper) Sprache, Rollenspiel, Standbild, Bewegung und szenische Improvisation)</p>	<p>3.2.7.3 Kinder nehmen ihre Umwelt wahr (1) Originale, Abbildungen, Gegenstände und Räume aus ihrem Umfeld differenziert betrachten und die Wirkung beschreiben</p> <p>(3) die eigenen Vorlieben und Bedürfnisse beschreiben</p> <p>3.2.1.1 Kinder zeichnen (1) eigene Vorhaben mit unterschiedlichen Bildformen und Darstellungsweisen mit individuell geeigneten Zeichenmitteln realisieren</p> <p>(2) ihr grafisches Repertoire erweitern, grafische Elemente anlassbezogen mit dem Ziel anwenden, einer für sie stimmigen Vorstellung von Realität näher zu kommen</p>	<p>Input (2h): Das Auge erkunden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augen und die des Nachbarn betrachten und beschreiben - sich über unterschiedliche Formen von Augen verständigen - die Teile des Auges benennen - eine Blindstudie zu ihrem Auge anfertigen - eine Blitzzeichnung zum eigenen Auge anfertigen - das Auge mit ausgewählten Mal- und Zeichenmitteln skizzieren - ein plastisches Augenmodell erkunden, Bilder von unterschiedlichen Tieraugen betrachten, über die kulturellen und mythologischen Bedeutungen von Augen (drittes Auge, Kyklop, Zyklop,...) sprechen, Augen von Stofftieren und Klimperaugen von Puppen betrachten ... <p>Input (1h-2h):</p> <ul style="list-style-type: none"> - legen gemeinsam mit Seilen ein Auge - verändern in Absprache untereinander 	<p>Arbeitsmittel: Taschenspiegel, A5 Papier, Bleistift</p> <p>Organisation: In Einzel- und Partnerarbeit betrachten die Schülerinnen und Schüler ihre Augen</p> <p>Benötigte Materialien und Medien zur vertiefenden Wahrnehmungsschulung sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puppen - Bilder von Kyklopen, Zyklopen, einer Mandorla, einem dritten Auge, ... - Mandeln zur Grundlage der Augenform - Bilder von Tieraugen (Schlangen, Frösche, Pferde, Fliegen, Fische, ...) - menschliches Modellauge aus dem Biologieunterricht - farbige Kontaktlinsen (Filmen, Fälschung, ...) - Schminken und Betonen der Augen in unserer und anderen Kulturen

<p>3. eigene Gedanken, Gefühle, Eindrücke, Erfahrungen und Interessen bewusst und angemessen mitteilen und die anderer wahrnehmen</p> <p>2.5 Reflektieren und sich positionieren</p> <p>1. eigenes Verhalten reflektieren und hinsichtlich eigener Gestaltungsmöglichkeiten bewerten</p> <p>2. Empathiefähigkeit entwickeln und Perspektivwechsel vornehmen (zum Beispiel in der Auseinandersetzung mit dem „Andersein“, andere Lebenswelten mittels Kunst und medialen Produkten erforschen, in gelebter Inklusion, im Erleben von Vielfalt als Normalität)</p> <p>3. Informationen, Sachverhalte, Situationen und Entwicklungen bewerten (zum Beispiel visuelle Botschaften entschlüsseln, erklären, präzisieren, spielerisch, fantasievoll verändern)</p> <p>4. kreatives Tun als Teil der eigenen Persönlichkeit ansehen und nutzen (zum Beispiel handwerkliche und künstlerische Gestaltungsformen im Freizeitbereich nutzen)</p> <p>5. kulturelle und individuelle Vielfalt tolerieren und akzeptieren</p>	<p>3.2.1.2 Kinder drucken (1) mit geeigneten Werkzeugen grafische Spuren, Strukturen und Formen erzeugen, um Druckstöcke herzustellen (zum Beispiel mit Messer, Nägeln, Raspeln, Materialien und Formteile aufkleben)</p> <p>(2) durch Wiederholung und Aneinanderreihung flächenfüllend auf verschiedenen Untergründen drucken (zum Beispiel Muster, Ornament, Darstellung auf Papier, Stoff, Karton)</p> <p>3.2.1.1 Kinder zeichnen (1) eigene Vorhaben mit unterschiedlichen Bildformen und Darstellungsweisen mit individuell geeigneten Zeichenmitteln realisieren</p>	<p>der die Linienführung des Auges</p> <ul style="list-style-type: none"> - beschreiben ihre Erfahrungen im Arbeitsprozess - zeichnen in einer Linie ein Auge formatfüllend auf ein DIN A5 Blatt. <p>Differenzierende Alternative:</p> <ul style="list-style-type: none"> - in einer Linie das Auge auf einer Augenkopie (A5) nachzeichnen <p>Inputs zum Auge Jeder Baustein kann für sich alleine stehen oder auch als Aufgabenpassage verstanden werden.</p> <p>Input 1 - Drucken Schwammtuchdruck, Milchtütendruck, Monotypie, Styrene</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine formatfüllende Skizze (A5) zum Auge anfertigen - Schwammdruck: die Linien mit Schwammtüchern bekleben - eigenen Druckstock abdrucken - Milchtütendruck: ein Auge mit Bleistift auf die Innenseite einer Milchtüte zeichnen - Eigenen Druckstock auf ein A5 Papier drucken - Monotypie - Styrene <p>Input 2 – Zeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tusche- oder Tintenzeichnung: ein Auge mit Tinte oder Tusche zeichnen - Pittkreide-, Kohle- und Graphitzeichnung: ein Auge mit dem entsprechenden Zeichenmittel zeichnen 	<p>L BTV L PG</p> <p>Arbeitsmittel der Technik entsprechend:</p> <p>Augenkopie A5-Papier, Bleistift, Buntstift oder Wachsmalstift, A5-Papier, Taschenspiegel, Karton, Papier, Bleistift, Schere, Schwammtücher, Plexiglasplatten, Farbwalzen, Linoldruckfarbe, Tetrapack, Styrene</p> <p>Arbeitsmittel:</p> <p>Taschenspiegel, Karton A5, Papiere A5, Bleistift, Schere, Klebstoff, Schwammtücher, Linoldruckfarbe, Plexiglasplatten, Farbwalzen</p> <p>Arbeitsmittel:</p> <p>Taschenspiegel, aufgeschnittene Milchtüte, Papiere A5, Bleistift, Linoldruckfarbe, Plexiglasplatten, Farbwalzen</p>
---	---	--	---

	<p>(2) ihr grafisches Repertoire erweitern, grafische Elemente anlassbezogen mit dem Ziel anwenden, einer für sie stimmigen Vorstellung von Realität näher zu kommen</p> <p>3.2.6 Kinder nutzen Medien (1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen (zum Beispiel Overheadprojektor, Fotoapparat, Kopiergerät, Computer und Scanner)</p> <p>3.2.1.1 Kinder zeichnen (1) eigene Vorhaben mit unterschiedlichen Bildformen und Darstellungsweisen mit individuell geeigneten Zeichenmitteln realisieren</p> <p>(2) ihr grafisches Repertoire erweitern, grafische Elemente anlassbezogen mit dem Ziel anwenden, einer für sie stimmigen Vorstellung von Realität näher zu kommen</p> <p>3.2.1.3 Kinder malen (1) mit Farben, farbigen Materialien und individuell geeigneten Malwerkzeugen variantenreich umgehen (zum Beispiel experimentieren, collagieren, decollagieren, übermalen, färben, Farben selbst herstellen)</p> <p>(2) verschiedene Auftragstechniken experimentell erproben (zum Beispiel pastos, lasierend auftragen, einfärben)</p> <p>(5) Ergebnisse präsentieren und Erfahrungen mitteilen</p> <p>3.2.6 Kinder nutzen Medien (1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Straßenmalerei Zeichen für Augen in verschiedenen Größen und Farben zeichnen <p>Input 3 – Fotografieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - das Auge des Nachbarn fotografieren - ein Augenselfie erstellen - ein Memory aus den Fotografien herstellen <p>Input 4 – Malerei - Pinsel</p> <ul style="list-style-type: none"> - das Motiv Auge mit dem Pinsel malerisch umsetzen - setzen das Motiv Auge mit dem Wattestäbchen malerisch umsetzen (Pointillismus) <p>Abschließendes Buch zur Aufgabenpassage: Auge Alle Ergebnisse können über die gesamte Aufgabenpassage in einer Sammelmappe</p>	<p>Arbeitsmittel der Technik entsprechend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taschenspiegel, Tinte oder Tusche, Feder, Holzstäbchen, Füller, Papiere A5, Pittkreide, Kohle und Graphitstifte, Straßenmalkreide <p>Arbeitsmittel: digitale Kameras, Licht, Abzüge der Augen – 2x zur Herstellung eines Memorys</p> <p>Arbeitsmittel:</p>
--	--	--	---

	<p>(zum Beispiel Overheadprojektor, Fotoapparat, Kopiergerät, Computer und Scanner</p> <p>3.2.7.2 Kinder gehen mit Kunstwerken um</p> <p>(1) Kunstwerke betrachten</p> <p>(2) künstlerische Gestaltungsweisen untersuchen, vergleichen und die Wirkung beschreiben</p> <p>(3) Darstellungsweisen benennen und deuten, Erklärungen finden</p>	<p>gesammelt und abschließend zu einem Augen-Buch gebunden werden.</p> <p>Input 5 - Bildbetrachtung</p> <p>- Augen in der Kunstgeschichte: z.B: „Max Ernst, Gustave Courbet, Frida Kahlo“</p>	<p>A5 Papiere, Acrylfarben oder Wasserfarben, Wasserbecher, Pinsel verschiedene Stärken, Schwämme (für den Hintergrund), Wattestäbchen</p> <p>L MB</p> <p>L PG</p>
--	---	---	--

Jeder kann Designer sein

ca. 18 Std.

Kinder sammeln gerne Dinge, mit denen sie Erinnerungen festhalten, strukturieren und sich damit ihre Sicht auf die Welt erschließen und ordnen. Gleichzeitig sind sie in ihrem Alltag von vielen Gegenständen umgeben, die sie nicht beachten, bzw. deren Bedeutung sie nicht kennen. Daher gibt es eine Vielzahl an Gegenständen, die man mit den Kindern erkunden, erforschen und betrachten kann.

Das Großthema „Ich erfinde was, was du nicht kennst“ wendet den Fokus auf den Nahbereich der Kinder. Alltägliches wird zum Mittelpunkt des Interesses und zum Kunstobjekt erhoben. Die Kinder sammeln, ordnen, sortieren, entwickeln eigene Ordnungskriterien, stellen Zusammenhänge zwischen Form und Funktion her, entdecken eigene ästhetische Kriterien und kommen so den Dingen auf die Spur.

Ein weiterer Baustein ist die Verfremdung von Gebrauchs-/ Alltagsgegenständen; ein Sieb wird zum Mondfahrzeug, ein Flaschenöffner zum Monument. Die Kinder wenden bereits gelernte handwerkliche Verfahren an und vertiefen diese. Sie verbinden unterschiedliche Materialien und geben ihnen eine neue Bedeutung.

Der Baustein „Lieblingsding herstellen / Kuschelmonster“ integriert den Bereich „Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien“

In dem Großthema „Ich erfinde was, was du nicht kennst“ sind folgende Inhaltsbereiche des Bildungsplans Grundschule Klassen 3/4 eingearbeitet: Kinder zeichnen, drucken, malen, Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien, Kinder werken, Kinder nutzen Medien, Kinder nehmen ihre Umwelt wahr, Kinder gehen mit Kunstwerken um.

Der Schwerpunkt im Unterricht der Klassen 3/4 liegt in der Vertiefung der in Klassen 1/2 eingeführten Arbeitstechniken und Verfahren, sowie der eigenständigen Anwendung dieser. Die Schülerinnen und Schüler sollen unterschiedliche Materialien auswählen und mit geeigneten Verfahren verarbeiten.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1. Welt erleben und wahrnehmen 1. sich einem natürlichen oder kulturellen Phänomen zuwenden, darüber staunen und konzentrieren</p> <p>2. grundlegende Wahrnehmungen in den Bereichen Gestaltung, Klang und Phänomen vertiefen</p> <p>3. Vorstellungen entwickeln und interesselgeleitete Fragen formulieren</p> <p>2.2 Welt erkunden und verstehen 1. Erfahrungen vergleichen, ordnen und auf unterschiedliche Kontexte beziehen</p>	<p>3.2.7.3. Kinder nehmen Ihre Umwelt wahr</p> <p>(1) Originale, Abbildungen, Gegenstände und Räume aus ihrer Umwelt betrachten und die Wirkung beschreiben</p> <p>2) einen Zusammenhang zwischen Form, Funktion und Material herstellen</p> <p>(3) Alltagsgegenstände beschreiben, unter verschiedenen Aspekten betrachten, untersuchen und vergleichen</p> <p>(4) ihre persönliche Vorliebe für Gegenstände benennen und begründen (zum Beispiel Puppen, Kuscheltiere, Schulran-</p>	<p>Input 1 (1h-2h) Untersuchen von Alltagsgegenständen</p> <ul style="list-style-type: none"> – verschiedene Alltagsgegenstände wie Sieb, Flaschenöffner, Zitronenpresse mitbringen lassen – die Gegenstände nach selbstgewählten Kriterien ordnen – Form und Funktion beschreiben – Dinge als Werbeträger (wie Stifte, Flaschenöffner, Beutel) erkennen – einen ausgewählten Gegenstand zeichnen und ihn verfremden – ein neues Design für einen alltäglichen Gegenstand entwerfen – Ergebnisse der Klasse vorstellen 	<p>Alternativ können die Kinder auch einen Alltagsgegenstand mitbringen, den sie besonders spannend finden.</p> <p>Alternativ können auch Fotos oder Frottagen von den Alltagsgegenständen gemacht werden.</p> <p>Bilder aus Illustrierten oder Papierreste können die Gestaltungen anregen.</p> <p>Es können mehrere Aufgaben zur Wahl gestellt werden bzw. die Kinder ermutigt werden, eine eigene Aufgabe zu entwickeln.</p>

<p>2. Methoden der Welterkundung und Erkenntnisgewinnung anwenden</p> <p>3. visuelle, haptische und akustische Erfahrungen, Lernwege, Prozesse und Erkenntnisse in geeigneter Form dokumentieren, auch digital – sobald Medien vorhanden</p> <p>4. ihre fachpraktischen Fertigkeiten anwenden, vertiefen und erweitern</p> <p>2.3 Kommunizieren und sich verständigen</p> <p>1. Ideen, Lern- und Lösungswege, gewonnene Erkenntnisse sowie die eigene Meinung ausdrücken und begründen</p> <p>2. verschiedene Arten der Kommunikation nutzen</p> <p>3. eigene Gedanken, Gefühle, Eindrücke, Erfahrungen und Interessen bewusst und angemessen mitteilen und die anderer wahrnehmen</p> <p>4. Medien zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen nutzen</p> <p>2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten</p> <p>2. im Rahmen ihrer Möglichkeiten gemeinschaftliches Leben gestalten und Verantwortung übernehmen</p> <p>3. nachhaltige Handlungsweisen als Lebensgrundlage für alle Menschen umsetzen</p> <p>2.5 Reflektieren und sich positionieren</p> <p>1. eigenes Verhalten reflektieren und hinsichtlich eigener Gestaltungsmöglichkeiten</p>	<p>zen, Kleidung, Geschirr, Besteck)</p> <p>3.2.1.1 Kinder zeichnen</p> <p>(1) eigene Vorhaben mit unterschiedlichen Bildformen und Darstellungsweisen mit individuell geeigneten Zeichenmitteln realisieren</p> <p>(2) ihr grafisches Repertoire erweitern, grafische Elemente anlassbezogen mit dem Ziel anwenden, einer für sie stimmigen Vorstellung von Realität näher zu kommen</p> <p>3.2.3 Kinder werken</p> <p>(1) Materialien gestaltungsbezogen auswählen</p> <p>(2) mit individuell geeigneten Werkzeugen (zum Beispiel Schere, Hammer, Säge, Zange, Raspel, Feile, Handbohrer, Schraubendreher) sach- und sicherheitsgerecht umgehen</p> <p>(3) Materialverbindungen erkunden (zum Beispiel verdrahten, verknoten, nähen, kleben, nageln, verschrauben)</p> <p>(4) Objekte herstellen</p> <p>(5) ihren Gestaltungsprozess reflektieren und unterschiedliche Lösungswege beschreiben</p> <p>3.2.2 Kinder verarbeiten und erforschen Textilien</p> <p>(1) aus Fasern und Fäden Flächen bilden (zum Beispiel häkeln, stricken), diese mit verschiedenen Techniken gliedern und gestalten (zum Beispiel applizieren, sticken, einfärben)</p>	<p>Input 2 (4h-6h)</p> <p>Umdeuten von Alltagsgegenständen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Alltagsgegenstände, die nicht mehr benutzt werden, mitbringen – mit den Gegenständen spielen und Ideen für eine Umdeutung oder eine Weitergestaltung entwickeln – von eigener Idee eine Skizze anfertigen – überlegen, welches zusätzliche Material für die Gestaltung sinnvoll wäre – Idee umsetzen – überlegen, wie sie mit auftretenden Problemen umgehen – mit anderen zusammen arbeiten – ihre Erfindungen präsentieren und eigenen Arbeitsprozess und eigene Entdeckungen, die während des Arbeitens gemacht worden sind, reflektieren <p>Input 3 (8h-10h)</p> <p>Herstellen eines Lieblingsdinges aus textilen Materialien</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ideen sammeln und Skizzen anfertigen – ein Schnittmuster entwerfen – Stoffe auswählen – das Schnittmuster mit Nahtzugabe auf den Stoff übertragen – das Schnittmuster ausschneiden und die Einzelteile feststecken – die Teile mit der Hand zusammennähen – die Hülle befüllen und sie zunähen 	<p>Material</p> <p>Stoffe, verschiedene Papiere, Garne, Korken, Draht,...</p> <p>Die verschiedenen Materialien können in durchsichtigen Plastikboxen gesammelt und aufbewahrt werden.</p> <p>Tipp:</p> <p>Sammeln von alten Elektrogeräten, Zerlegen in Einzelteile Umdeuten und neu zusammensetzen</p> <p>Gruppenarbeit sollte ermöglicht werden</p> <p>Ideen für die Umsetzung:</p> <p>Kuschelmonster, Kuschelfigur Kuschelkissen oder Reisekissen, Traumkissen Wutfänger, Traumfänger</p> <p>Material:</p> <p>Stoffe, Filz, Knöpfe, verschieden Garne</p> <p>Tipp:</p> <p>Stoffe lassen sich auch färben, batiken, bemalen, bedrucken und dann weiterverarbeiten</p>
---	--	--	--

<p>ten bewerten</p> <p>2. Empathiefähigkeit entwickeln und Perspektivwechsel vornehmen</p> <p>3. Informationen, Sachverhalte, Situationen und Entwicklungen bewerten</p> <p>4. kreatives Tun als Teil der eigenen Persönlichkeit ansehen und nutzen</p> <p>5. kulturelle und individuelle Vielfalt tolerieren und akzeptieren</p> <p>6. die Bedeutung der fachspezifischen Inhalte über das Fach hinaus für das eigene Leben reflektieren</p>	<p>(2) die Herstellung verschiedener textiler Techniken anderer Kulturen oder aus dem kulturhistorischen Kontext betrachten, beschreiben, dokumentieren und präsentieren</p> <p>(3) textile Verfahren für ihre Gestaltungen nutzen, Materialien in neue Zusammenhänge bringen und dadurch Wahrnehmung verändern</p> <p>(4) Ergebnisse präsentieren und Erfahrungen mitteilen</p>	<ul style="list-style-type: none"> – die Hülle mit Knöpfen, Stoffresten, Zierstichen, Fäden gestalten – eigene Arbeiten ausstellen oder sich mit ihnen fotografieren lassen <p>Input 4</p> <p>Entwerfen von Gegenständen</p> <ul style="list-style-type: none"> – die Idee für einen ungewöhnlichen Gebrauchsgegenstand entwickeln – geeignetes Material für die Umsetzung auswählen – eigenen Gegenstand gestalten – eigene Ergebnis präsentieren und Fragen der Mitschülerinnen und Mitschüler beantworten 	<p>Differenzierung:</p> <p>Schnell arbeitende Kinder können helfen oder sich eine Präsentationsmöglichkeit überlegen, z.B. „Hier fühlt sich meine Kuschelfigur wohl“.</p> <p>Material:</p> <p>Ton, Pappmache, Holz, Draht, Papier, Abfallmaterialien, Gipsbinden, Alltagsgegenstände</p> <p>Tipp:</p> <p>Mit den Kindern gemeinsam Kriterien für die Präsentation erarbeiten</p>
---	--	--	---