

Schulinternes Curriculum Kunst

Kompetenzen und Ideen für den Unterricht



Juni 2020

Inhalt

1. Das Fach Bildnerisches Gestalten – Kunst	2
2. Die Bedeutung des Kunstunterrichts in der Förderschule GG	2
3. Kunstunterricht an der Bodelschwingh-Schule – Beschreibung der Praxis.....	2
4. Unterrichtsgestaltung	3
4.1 Die Lehrerrolle.....	3
4.2 Unterrichtsplanung	3
5. Mögliche Förderung in Entwicklungsbereichen im Rahmen des Kunstunterrichts	4
5.1 Förderung der Wahrnehmung	4
5.2 Förderung der Motorik.....	4
5.3 Förderung der Kommunikation	4
5.4 Förderung der Sozial- Emotionalen Entwicklung	4
5.5 Förderung des Lern- und Arbeitsverhaltens	4
5.6 Förderung der Kognition	5
6. Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche des Kunstunterrichts	5
6.1 Spielen, Agieren, Inszenieren	6
6.2 Gestaltung im Raum	9
6.3 Gestaltung von Flächen	14
6.4 Gestaltung mit technisch-visuellen Medien.....	24
6.5 Umgang mit Kunstwerken	28

1. Das Fach Bildnerisches Gestalten – Kunst

Das Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten zielt auf eine ästhetisch-kulturelle Erziehung und Bildung ab und ist als Kunstunterricht in einem umfassenden Sinn zu verstehen. Im Folgenden nutzen wir den Begriff „Kunstunterricht“.

Die Aufgabe des Kunstunterrichtes ist es, Freude und Interesse an ästhetischen Ausdrucksformen zu wecken und hat zum Ziel,

- Wahrnehmung zu fördern und zu schulen,
- ein eigenes ästhetisches Ausdrucksvermögen zu entwickeln und systematisch zu erweitern,
- neue Arbeits-, Sicht- und Denkweisen zu entwickeln.

Die Schüler und Schülerinnen werden angeregt, ihre Lebenswelt intensiv wahrzunehmen, zu untersuchen, zu vergleichen, zu bewerten und kreativ-gestalterisch tätig zu werden. Durch Förderung der individuellen Erfahrungs- und Ausdrucksfähigkeit der Schüler und Schülerinnen kann Kunstunterricht einen wichtigen Beitrag zur ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung der Schüler und Schülerinnen leisten.

2. Die Bedeutung des Kunstunterrichts in der Förderschule GG

Die im Kunstunterricht angeregte Auseinandersetzung mit der Umwelt und die initiierten Gestaltungsprozesse beinhalten körperliche, sensorische, emotionale (bewusste und unbewusste), motorische, kommunikative und kognitive Aspekte. Deshalb eignen sich die im Kunstunterricht angebotenen Inhalte

- nicht nur zum Erwerb fachlicher Kompetenzen, also Kenntnisse und Fertigkeiten in Bezug auf das Fach Kunst,
- sondern darüber hinaus auch zur Förderung (zum Kompetenzerwerb) in allen Entwicklungsbereichen.

Gestalterische Prozesse sind darüber hinaus nicht nur diagnostisch nutzbar indem sie Hinweise auf das intellektuelle Niveau, Persönlichkeitszüge sowie emotionale Störungen der Schüler und Schülerinnen geben. Das Gestalten an sich kann auch ein heilender Prozess mit therapeutischem Effekt sein. Kunstunterricht bietet u.a. die Möglichkeit, fehlende Sinneswahrnehmungen nachzuholen sowie Emotionen kanalisiert auszuleben. Schüler und Schülerinnen mit eingeschränkten intellektuellen und kommunikativen Möglichkeiten finden zudem im künstlerischen Tun neue Wege, sich individuell auszudrücken und mitzuteilen.

3. Kunstunterricht an der Bodelschwingh-Schule – Beschreibung der Praxis

Als Unterrichtsfach wird Bildnerische Gestaltung - Kunstunterricht - in der Regel in allen Klassen zwei Stunden pro Woche unterrichtet. Darüber hinaus werden in Unterrichtsprojekten und in Projekten im Rahmen der Projektwoche Lernangebot gemacht, die dem Fach Kunst zugeordnet werden können. Zusätzlich haben die Schüler und Schülerinnen die Möglichkeit, Neigungs-AGs zu wählen, in denen sie zwei Stunden pro Woche an Angeboten aus dem Bereich Kunst teilnehmen können.

Es gibt einen kombinierten Kunst- und Papierwerkraum, u.a. ausgestattet mit einem Trockenwagen, der stundenweise von Klassen belegt werden kann. Hier lagern in einem Schrank auch Farben, Materialien und Geräte, die von Klassen entliehen bzw. verbraucht werden können.

Staffeleien stehen in einem Abstellraum im ersten Obergeschoss, Wechselrahmen befinden sich im Kunstraum und stehen zur Präsentation von Schülerarbeiten zur Verfügung.

Zurzeit unterrichten alle Lehrer und Lehrerinnen das Fach Kunst fachfremd.

Die Fachkonferenz arbeitet an einem schuleigenen Curriculum und entwickelt es fort. Ggf. lädt die Fachkonferenz interessierte Kollegen und Kolleginnen zum Austausch über Unterrichtsreihen und -projekte, Techniken, Fortbildungsinhalte, Literatur usw. ein. Diese Konferenzen haben den Charakter von praxisorientierten, internen Fortbildungen. Auch die Beratung über Anschaffungen aus dem Kunstetat, findet in der Fachkonferenz statt.

Der Kunstetat wird verwendet, um Verbrauchsmaterialien (Acrylfarbe, Aquarellstifte, Wasserfarben, ...) oder Geräte für spezielle Techniken (Staffeleien, Passepartout-Schneider, Farbschleuder, ...) sowie Fachliteratur und Zeitschriften anzuschaffen, so dass im Unterricht ein breites Spektrum an künstlerischen Techniken angeboten werden kann.

4. Unterrichtsgestaltung

4.1 Die Lehrerrolle

Im Mittelpunkt des Kunstunterrichts stehen die Gestaltungsprozesse und Wahrnehmungsprozesse, nicht die Ergebnisse dieser Prozesse.

Aufgabe der Lehrkraft ist es

- diese Prozesse zu initiieren,
- Materialien bereit zu stellen, zu unterstützen,
- Anregungen, Hilfe, Lob, Kritik und Ermutigung zu geben,
- auch Freiräume zu zulassen.

Er begleitet den individuellen Gestaltungs- und Handlungsprozess des Kindes und sorgt nach Abschluss der Arbeit für eine angemessene Wertschätzung und Präsentationsmöglichkeit des Ergebnisses.

4.2 Unterrichtsplanung

Ausgehend von den gegebenen Lernvoraussetzungen, den Förderbedarfen und orientiert an dem schulinternen Curriculum Kunst legt die Lehrkraft im Rahmen der mittelfristigen Unterrichtsplanung die fachlich angestrebten (Teil-) Kompetenzen für Schülergruppen bzw. im Rahmen von Differenzierung für einzelne Schüler und Schülerinnen fest. Es folgt die Auswahl von Inhalten und Themen, angebotenen Techniken, Materialien und Arbeitsformen.

In der Vorlage „Mittelfristige Unterrichtsplanung“ können in der Spalte „Beschreibung konkreter Umsetzungsmöglichkeiten für Förderziele (Kompetenzerwartungen im Entwicklungsbereich) ...“ Bezüge zu den Förderplänen hergestellt werden. Hier kann dokumentiert werden, dass im Kunstunterricht neben fachlichen Kompetenzen gleichzeitig eine Förderung (ein Kompetenzerwerb) in verschiedenen Entwicklungsbereichen angestrebt wird.

Innerhalb der ausgewählten inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche des Kunstunterrichts kann dann die Planung der Unterrichtseinheiten in der Regel nachfolgenden Gestaltungsphasen erfolgen:

- Wecken von Neugier und Freude
- Erproben von / experimentieren mit Material, Technik und Werkzeug
- Eigenschaften kennenlernen, sachgerechten Umgang einüben
- Ideen entwickeln und erprobend umsetzen
- Zielgerichtet gestalten
- Präsentieren

5. Mögliche Förderung in Entwicklungsbereichen im Rahmen des Kunstunterrichts

5.1 Förderung der Wahrnehmung

- Reaktion auf visuelle Reize
- visuelle Konzentration / Fokussierung der Aufmerksamkeit
- visuelle Differenzierungen
- visuomotorische Koordination
- taktil-kinästhetische Wahrnehmung
- ...

5.2 Förderung der Motorik

- Bewegungsgenauigkeit / Präzision
- Kraftdosierung / Kraftsteuerung
- Fingerfertigkeit
- Ausbildung einer dominanten Seite
- Handhabung von Werkzeugen wie z.B. Stift, Pinsel Schere, Prickelnadel, Malrolle, etc.
- ...

5.3 Förderung der Kommunikation

- Ausdrucksfähigkeit
- künstlerisches Gestalten als Form des Selbstausdrucks
- Dialogfähigkeit
- Sprachverständnis (Anweisungen verstehen)
- Entschlüsselung von Kunstwerken
- ...

5.4 Förderung der Sozial- Emotionalen Entwicklung

- Selbstvertrauen
- Selbstbestimmung
- Ausdruck des seelischen Zustandes (Empfindungen, Probleme, ...)
- emotionale Ausgeglichenheit
- die Möglichkeit des Abbaus innerer Spannungen
- Freude am Gestalten
- entwickeln von Vorlieben
- Entscheidungsfähigkeit
- ...

5.5 Förderung des Lern- und Arbeitsverhaltens

- Planung
- Organisation z.B. des Arbeitsplatzes, Malkittel
- Interesse
- Anstrengungsbereitschaft
- Ausdauer
- Konzentration
- technische Fertigkeiten
- Handhabung von Werkzeugen und Material

- Kenntnis von Arbeitsabläufen
- ...

5.6 Förderung der Kognition

- Neugierverhalten
- Ideen entwickeln / Kreativität
- Planen – Folgen vorausschauen
- Erkenntnisse gewinnen
- beurteilen und bewerten
- Probleme erkennen
- Lösungsstrategien für neue Situationen entwickeln
- ...

6. Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche des Kunstunterrichts

Im Mittelpunkt des Kunstunterrichts steht das bildhafte Gestalten. Die Verfahren zum bildhaften Gestalten lassen sich in folgende inhaltsbezogene Kompetenzbereiche unterteilen:

- Spielen, Agieren, Inszenieren
- Gestaltung im Raum
- Gestaltung von Flächen
- Gestaltung mit technisch-visuellen Medien
- Umgang mit Kunstwerken

Der Aufbau erfolgt in allen Bereichen möglichst vom Einfachen hin zu Komplexerem/ Anspruchsvollerem.

Aufgrund der Heterogenität der Schülerschaft besteht keine Zuordnung der Kompetenzen zu Stufen. Die Auswahl erfolgt entsprechend den Lernvoraussetzungen und Förderbedarfen. Themen, Techniken und Arbeitsbereiche werden im Sinne des Spiralcurriculums immer wieder aufgegriffen und auf einer höheren Niveaustufe vertieft.

6.1 Spielen, Agieren, Inszenieren

Rollenspiel, Figurenspiel, Schattenspiel

Die Übernahme einer Rolle gibt Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, eigenes Verhalten zu überprüfen, zu festigen und Handlungsweisen anderer zu erleben und zu verstehen. Das **Rollenspiel** kann als methodisches Mittel eingesetzt werden, um Inhalte zu veranschaulichen oder erlebte Situationen zu verstehen. Durch das Erproben verschiedener Verhaltensweisen im Spiel kann die Handlungskompetenz für Situationen im Alltag gestärkt werden. Die Kommunikation im Rollenspiel kann dabei sowohl non-verbal (Pantomime, stumme Handlungen) als auch verbunden mit sprachlichem Ausdruck und Dialog erfolgen. Des Weiteren können Requisiten die Rollenübernahme erleichtern, wobei zunächst eine Beschränkung auf ein wesentliches Attribut (Krone, Schwert) erfolgt.

Den Ausgangspunkt für das **Figurenspiel** kann die – zumeist stark emotionale - Beziehung der Schülerinnen und Schüler zu eigenen Puppen oder Stofftieren bilden. Dabei können unterschiedliche Figuren zum Einsatz kommen: Finger- und Handpuppen, Stock- und Stabpuppen, Marionetten.

Das Spiel mit **Körperschatten oder Schattenfiguren** erfordert ein erhöhtes Abstraktionsvermögen (Reduktion auf Fläche, Umrisse, Bewegung und Sprache) und eine Veränderung der Sehweise.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen den eigenen Körper mit seinen Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Bewegungsformen erproben • vorgegebene Bewegungsmuster nachahmen 	<ul style="list-style-type: none"> o einzelne Körperteile bewusst bewegen (Klavierspiel mit den Händen, Zeitlupen- und Staccato- Bewegungen mit verschiedenen Körperteilen) o Stimmübungen machen o ein Bewegungsrepertoire einüben (verschiedene Gangarten, typische Handbewegungen) o Bewegungen mit Hilfe innerer Bilder ausführen (Schleichen wie eine Katze, Stolzieren wie ein Pfau, Galoppieren wie ein Pferd, Laufen wie ein Roboter)
Die Schülerinnen und Schüler zeigen einfache personenbezogene Ausdrucks- und Darstellungsformen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gefühle anderer erkennen • Gefühle durch Gesten und Mimik zum Ausdruck bringen • verschiedene Charaktere gestisch und mimisch darstellen • die Stimme zur Darstellung eines Charakters einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o gestische und mimische Ausdrucksmöglichkeiten erproben o ein ermahrender Polizist, eine fürsorgliche Krankenschwester o ein Zirkusdirektor, eine Verkäuferin, ein geheimnisvoller Zauberer

<p>Die Schülerinnen und Schüler zeigen Darstellungsmöglichkeiten im Figuren- und Schattenspiel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fingerpuppen als Spielfiguren einsetzen • starre und bewegliche Figuren halten • mit den Figuren gezielt festgelegte Bewegungen ausführen • das Führen der Figuren sprachlich begleiten • Emotionen mit Figuren ausdrücken • Requisiten im Figurenspiel einsetzen • Figuren selbst herstellen • den Einsatz von Körperteilen als Spielfiguren erproben • Körperteile und den ganzen Körper als Schattenspielfiguren einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Händen, mit Fingern, an Stäben, an Fäden o typische Gangarten und Gesten, Verbeugung o typischer Tonfall, spezifische Sprechweise o zwei Figuren „unterhalten sich“ (jeweils nur die Sprechende bewegt sich) o Weinen durch Kopf zwischen den Händen halten und Zittern ausdrücken o Puppen mit Gegenständen hantieren lassen o Finger, Zehen, Hand- und Fußflächen o sich mit Körperfarbe bemalen lassen und selbst bemalen (Krokodil, Ungeheuer) o Schnattergänse, fliegende Vögel, gebückte Menschen o den ganzen Körper verhüllen (großes Tuch, Papiersack, große Schachtel)
<p>Die Schülerinnen und Schüler gestalten eine Rolle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • individuelle Ausdrucksformen entwickeln • die Wirkung von Requisiten erproben • eine Interaktion mit einem Spielpartner oder mehreren Spielpartnern gestalten • die Darstellung einer Rolle übernehmen • rollengemäßes Verhalten und Handeln in Proben üben 	<ul style="list-style-type: none"> o singen, sprechen, gebärden, kostümieren o Tücher, Bänder, Hüte o Kontakt- und Kooperationsspiele durchführen (alle Beteiligten stellen Teil einer Maschine dar) o Begrüßungsszene, Liebesszene, Meinungsverschiedenheit darstellen o gestische, mimische und sprachliche Ausdrucksformen erarbeiten o mit Souffleuse spielen, Text und Ausdrucksformen kennen und rollenbezogen einsetzen o durch Improvisation eventuelle Unsicherheiten überspielen
<p>Die Schülerinnen und Schüler planen und bereiten die Aufführung eines Theaterstücks vor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ideen für ein Theaterstück sammeln • Ideensammlung visualisieren 	<ul style="list-style-type: none"> o zum Inhalt, zur Inszenierung o Mindmapping, Pin- und Informationswände nutzen

	<ul style="list-style-type: none"> • sich auf ein Thema für ein Theaterprojekt einigen • die einzelnen Rollen erarbeiten • sich auf eine Darstellungsart festlegen • ein Drehbuch erstellen • sich für eine Rolle entscheiden • Gestaltungsideen sammeln und diskutieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Haupt- und Nebenrollen, sprachfreie Rollen o zum Theaterstück vorhandene Veröffentlichungen nutzen (Bilderbuch, Video, Theateraufführung, Kino, Musikstücke) o Schwarzes Theater, Schattenspiel, Figurenspiel, Pantomime o Kostüme und Masken, Bühnenbild und Requisiten, Musik und Licht
Die Schülerinnen und Schüler führen die Proben für ein Theaterstück durch.	<ul style="list-style-type: none"> • den Inhalt einer Geschichte erarbeiten • die einzelnen Rollen einüben • Assistenzaufgaben ausführen • sich in das Zusammenspiel einfügen • flexibel auf Änderungen reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> o beim Erzählen zuhören, selbst nacherzählen und lesen o Rolle ohne Sprache gestalten (Spielfiguren bewegen, tanzen, sich pantomimisch ausdrücken, Statistenrollen übernehmen) o Texte sprechen, auswendig lernen, Artikulation verbessern o Beleuchtung, Musik, Requisiten; Vorhang bedienen o Licht und Musik rechtzeitig bedienen, auf den Einsatz achten o Änderung des Szenenablaufs, anderer Aufführungsort, Ausfall von Mitspielenden o das Stück in unterschiedlichen Gruppen proben (Einzel-, Gruppen-, Gesamtproben)
Die Schülerinnen und Schüler führen ein Theaterstück auf.	<ul style="list-style-type: none"> • das gesamte Stück ohne Unterbrechung spielen können • Publikum einladen • den Spielerfolg bewusst wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Vorankündigung in der Presse, Einladungskarten und Plakate herstellen, Einladungen versenden (Eltern, Freunde, andere Schulen, Presseorgane) o Applaus genießen, Premiere in besonderem Rahmen feiern

6.2 Gestaltung im Raum

Natur

Insbesondere der Inhaltsbereich „Natur“ beinhaltet vielfältige Wahrnehmungs- und Gestaltungsmöglichkeiten für Schülerinnen und Schüler aller Altersstufen. Der Unterricht im Klassenraum nimmt dabei eine untergeordnete Rolle ein, die Erkundung von Naturmaterialien am Ort ihres Vorkommens steht im Mittelpunkt. Jeglicher Unterricht in diesem Inhaltsbereich sollte dabei auf einem sorgsamem Umgang mit der Natur basieren und die Grundsätze des Naturschutzes berücksichtigen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen ästhetische Phänomene in der Natur wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • elementare Erfahrungen in der Natur machen • ästhetische Phänomene in der Natur entdecken • Naturmaterialien sammeln, sortieren und beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> o einen Platz auswählen und bewusst wahrnehmen (Augen schließen; auf Geräusche achten; Gerüche und Düfte wahrnehmen; Licht, Schatten, Wind erleben) o Baumstämme mit Armen umschließen; über Baumstämme balancieren; Baumrinde fühlen, riechen; ein Stück als Schiffchen in einen Bach setzen; barfuß über eine Wiese laufen; sich ins Gras legen; Blumen pflücken, daran riechen; Blumenkränze binden o ausgewähltes Material mit vielen Sinnen wahrnehmen (Erde fühlen, streuen, riechen; über Steine laufen; mit Steinen Geräusche erzeugen; Materialien blind ertasten) o Veränderungen in der Natur wahrnehmen o von der Natur geschaffene „Kunstwerke“ entdecken (Abendrot, Wolkenbilder, Regenbogen, „Skulpturen“ im Felsen) o nicht unter Naturschutz stehende Naturmaterialien sammeln (Steine, Blätter, Zapfen, Zweige, Früchte, Federn, Schneckenhäuser) o nach Farbe, Form, Größe, Geruch, Struktur, Konsistenz, Herkunftsort sortieren und beschreiben
Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit Naturmaterialien.	<ul style="list-style-type: none"> • erste gestalterische Erfahrungen mit Naturmaterialien sammeln 	<ul style="list-style-type: none"> o Spuren in Sand und Schnee hinterlassen; in Erde oder Sand zeichnen; Steine aufschichten; mit Erde, Sand, Wasser und Schnee bauen

	<ul style="list-style-type: none"> • Naturmaterialien ausgehend vom experimentellen Prozess als Ausdrucksmittel einsetzen • einfache Naturkunstwerke gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o ein Fundstückporträt erstellen; Naturmaterialien entsprechend ihrer Beschaffenheit verwenden; mit Lehm formen; Formen und Figuren legen; Naturmaterialien mit Naturfarben bemalen; Schmuck gestalten o Skulpturen in der Natur gestalten, sich zum Bau eines Naturkunstwerks anregen lassen, die Umgebung bei der Gestaltung eines Naturkunstwerks einbeziehen, durch Wettereinfluss verursachte Vergänglichkeit der Kunstwerke beobachten
--	--	---

Plastisches Gestalten

Neben dem Hinterlassen von Spuren gehört das plastische Gestalten (zum Beispiel mit Sand, Knete, Bauklötzen) zu den frühkindlichen Erfahrungsräumen. Während die Zeichnung in ihrer Beschränkung auf die Fläche schon eine Abstraktionsleistung darstellt, schließt das dreidimensionale Formen und Bauen unmittelbar an die körperlichen Tasterfahrungen und Seherfahrungen an. Im Matschen, Kneten, Modellieren mit Sand, Ton oder Pappmaché können sinnlich-haptische Bedürfnisse nach unmittelbarer Berührung lustvoll ausgelebt werden. (*Siehe auch Gestaltendes Werken 4.2.4*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Modelliermassen (Ton, Knetgummi, Salzteig, Sägemehlteig etc.) sinnlich wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • sinnliche Erfahrungen mit Modelliermassen machen • verschiedene Modelliermassen unterscheiden • verschiedene Modelliermassen unter Verwendung der Fachbegriffe benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Modelliermassen befühlen, Körperteile darin einhüllen o einfache Formen ertasten o Farbe, Temperatur, Gewicht und Konsistenz verschiedener Modelliermassen erfahren
Die Schülerinnen und Schüler wenden verschiedene plastische Gestaltungsmöglichkeiten mit Modelliermassen an.	<ul style="list-style-type: none"> • durch Verformung gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o unterschiedliche Spuren hinterlassen (Körperteilabdrücke) o durch Werfen, Pressen in der Faust, Schlagen mit der Handfläche, Walken und Kneten verformen; mit den Füßen bearbeiten

	<ul style="list-style-type: none"> • Platten, Kugeln, Wülste gestalten • Gegenstände herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o weitere Umgehensweisen erproben (quetschen, biegen, stoßen, drücken, kneifen, falten) o verschiedene Platten herstellen (runde, eckige, unregelmäßige und frei erfundene Formen) o verschiedene Tonkugeln herstellen (zwischen beiden Handflächen oder auf Knetbank rollen) o Wülste herstellen (Tonkugeln ausrollen, große Wülste quetschen) o einfache Gefäße (Daumenschälchen) und Figuren (aus Tonwülsten) formen o Wülste zu Platten oder einfachen Gefäßen verbinden o aus Tonwülsten einfache Figuren formen (Schlange, Schnecke) o aus Tonkugeln einfache Gefäße und figürliche Darstellungen (Schale, Schneemann) aufbauen o Masken durch Aufsetzen, Durchbrechen, Ausschneiden aus Ton gestalten o keramische Schmuckelemente (Kugeln, Zylinder, Rolle, Kegel) und keramischen Schmuck (Ketten, Anhänger, Ohrringe) gestalten
--	---	--

Andere Objekte

Materialien wie Pappe, Papier, Holz, Stein oder Metall sprechen im Gegensatz zum Umgang mit Knete, Sand oder Ton eher Kompetenzen im Bereich der Konstruktion an. Problemorientiert sollten die Schülerinnen und Schüler verschiedene Materialien erproben und auf ihre Möglichkeiten und Grenzen für die Konstruktion untersuchen können. Dabei sind die Grenzen zwischen dem Formen und Bauen fließend. Je nach Themenstellung kann spielerisches Erproben eigener Lösungen oder planvolles Werken zur fachgerechten Herstellung von Spielzeugen oder Gebrauchsgegenständen im Vordergrund stehen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Materialien sinnlich wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Materialien durch Verfremdung wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gegenstände oder Personen mit Papier zudecken oder einwickeln o Gegenstände mit Papier ausstopfen (Kissen, Jacken, Hosen)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Materialien benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Kleider aus Papier gestalten (Hüte, Umhänge, Röcke) o Luftballons mit Klebeband verbinden (Schlange, Iglu, Schloss) o Gegenstände mit Stoffen und Folien einhüllen o einen Teppich mit CD-ROMs legen o Taue, Schnüre und Bänder legen (Figuren, Muster)
Die Schülerinnen und Schüler gestalten Objekte.	<ul style="list-style-type: none"> • Objekte formen • beim Bau verschiedene Materialien kombinieren • Rauminstallationen aufbauen • skulptieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Gipsquetschplastiken herstellen o Stoffkleisterfiguren gestalten o Figuren oder Kleinmöbel mit Pappmaché und Maschendraht formen o Plastiken aus Draht formen o Murelbahn, Turm oder Brücke mit Papierstreifen, großen Pappkartons und Pappröhren gestalten o Abfallmaterial sammeln und zum Bauen verwenden (Fantasiegebilde, Mobile, Traumhütte aus Obstkisten) o mit Eisen- und Elektronikschrott bauen o verschiedene Steine mit Mörtel oder Steinkleber verbinden o Objektkästen anlegen (Kussmund-Sammlung, Haarlockensammlung, Kaugummimuseum; in der Schuh-schachtel, in der Streichholzschachtel) o vorgefundene oder vorgefertigte Gegenstände gezielt auswählen und in einer bestimmten Raumsituation wirkungsvoll platzieren o Steine bearbeiten (Ytongstein, Sandstein; Handschmeichler, Tierfiguren, Köpfe oder Häuser); Weichholz gestalten (Masken)

Räume

Durch das Erleben unterschiedlicher Räume erfahren Schülerinnen und Schüler, dass Räume elementare menschliche Grundbedürfnisse wie Wohlbefinden, Individualität, Gemeinschaft, Aktivität und Sicherheit in hohem Maß beeinflussen können. Die aktive ästhetische Gestaltung ihrer Lern- und Lebensräume trägt zur Identifizierung der Schülerinnen und Schüler mit ihrer Lernumgebung und zum Aufbau einer positiven Grundhaltung bei.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erleben Räume.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinge im Raum bewusst wahrnehmen • verschiedene Räume unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Wirkung möblierter und unmöblierter Räume erfahren (Akustik, Nutzungsmöglichkeiten, persönliche Befindlichkeit) o praktische und schmückende Elemente unterscheiden (Arbeitstisch, Stuhl, Schrank; Pflanzen, Bilder, Mobile) o verschiedene Funktionsbereiche im Klassenraum nutzen (Lesecke, Ruhezone, Arbeitsbereich, Maltisch) o Esszimmer - Speisesaal, Wohnzimmer - Bahnhofshalle
Die Schülerinnen und Schüler verändern Räume.	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten der Raumgestaltung anwenden • eigene Vorschläge zur Raumgestaltung entwickeln und verwirklichen • Formen der Raumgestaltung in anderen Kulturen kennen lernen • das Schulgelände gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Raum mit Möbeln, Teppich, Vorhängen, Pflanzen gestalten; Räume teilen; Wände schmücken o Klassenraum zu einem bestimmten Thema gestalten o Klassenraum verdunkeln und farblich mit Dias verändern o Möbel verpacken o ein Beduinenzelt nachbauen o verschiedene Objekte herstellen und anbringen (Mobiles, Skulpturen, Klang- und Tastwände) o den Pausenhof verändern (Bodenspiele aufmalen, Labyrinth anlegen, Möbel aufstellen, Fantasiefahnen anbringen)
		<ul style="list-style-type: none"> o Zäune und Mauern gestalten (Materialien in Zäune „einweben“, Mauern anmalen) o einen „Garten der Sinne“ anlegen (Brummstein, Holzxylophon, Baumhaus)

6.3 Gestaltung von Flächen

Spuren

Das Hinterlassen von Spuren bildet (im Gegensatz zum Erzeugen von Klängen und Sprachlauten) eine der ersten Möglichkeiten, die Dauerhaftigkeit eigener Äußerungen zu erleben. Kinder sammeln bereits in frühen Lebensjahren erste Erfahrungen im Hinterlassen von Spuren. Nachdem sie zunächst beginnen, diverse Materialien mit den Händen zu verschmieren, setzt mit zunehmendem Alter der Gebrauch von Werkzeugen ein und die zunächst undifferenzierten bildnerischen Äußerungen gewinnen sukzessive an inhaltlicher Ausdrucksabsicht und Aussagekraft.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Spuren wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Druckspuren auf dem eigenen Körper erfühlen 	<ul style="list-style-type: none"> o Massagegeschichten auf dem Rücken ausführen („Pizza backen“, „Wettererscheinungen“)
Die Schülerinnen und Schüler verursachen Spuren.	<ul style="list-style-type: none"> • das Herstellen verschiedener Bewegungs- und Druckspuren mit dem eigenen Körper erproben • Spurenwirkung verschiedener Gegenstände erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o Spuren mit Hand, Fuß oder Finger in Wasser, Sand, Erde, Sägespäne, Kleisterpapier ziehen o beidhändig mit verschiedenen Farbmitteln spuren o Spuren durch Bewegung von Gegenständen erzeugen (in Farbe getauchte Kugel auf Papier hin und her rollen, Stäbchen oder Kämmen durch Kleisterpapier ziehen, mit farbigen Eiswürfeln auf Papier malen) o Spuren durch Aufspritzen erzeugen (leere Spülmittelflaschen, Einwegspritzen ohne Nadeln, durchlöchernte, mit Farbe gefüllte Plastiktüten verwenden) o dünnflüssige Farbe mit Mund oder Strohhalm verblasen o dickflüssige Farbe auftragen (mit verschiedenen großen Spachteln, Schwämmen, Besen; auf Packpapier oder Karton) o Spuren mit verschiedenen Pinseln herstellen (spritzen, tropfen, tupfen, streichen)
Die Schülerinnen und Schüler setzen die verschiedenen Spurenwirkungen gezielt als bildnerisches Ausdrucksmittel ein.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Bildthema ausschließlich durch Ausführen verschiedener Spuren umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o siehe zum Beispiel Werke von Georges Seurat und Paul Signac (Pointillismus)

Farben

Die Wahrnehmung von Farben gehört zum Erleben der Umwelt. Die Schülerinnen und Schüler erfahren durch Vergleichen, dass Dinge farbig sind und sich durch ihre Farbe voneinander unterscheiden. Farbempfindungen werden von vielen Faktoren beeinflusst und unterliegen Veränderungen. Wie eine Farbe erscheint, wird von der Betrachtungsdauer, der Leuchtkraft, der Farbausdehnung, den Lichtverhältnissen, aber auch von persönlichen Erlebnissen und Erfahrungen bestimmt. Das Experimentieren mit Farben und verschiedenen Farbmitteln sowie die Herstellung von Farben wirken auf Schülerinnen und Schüler stark motivierend und dienen unter anderem als Vorbereitung auf das Malen. Oft übt das Farbmateriale dabei einen so starken Reiz aus, dass dahinter gegenständliche Darstellungsinteressen zunächst zurücktreten.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Farben wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Farben erleben • emotionale Wirkung von Farben beschreiben • Farbwerte unterscheiden • Signalcharakter einer Farbe erkennen • passende Farben auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> o Farben in der Natur erleben (Löwenzahnwiese, Rosenbeet, Erde, Gras, Herbstlaub) o Farben am Körper erleben (Farbbad, gefärbter Rasierschaum, Körperbemalung mit verschiedenen Farbmitteln) o Rot- und Blautag gestalten; die Umgebung mit farbigem Papier vor den Augen betrachten o Farben auf sich wirken lassen: Sprudelsäule mit Farbwechsel o eine Lieblingsfarbe haben und sie bezeichnen; fröhliche oder traurige Farbwirkung o hell - dunkel, leuchtend - stumpf o rot für Wärme, schwarz für Trauer o zur eigenen Stimmung, zu verschiedenen Jahreszeiten, zu Festen
Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundfarben.	<ul style="list-style-type: none"> • mit verschiedenen Farbmitteln in Grundfarben experimentieren • Grundfarben zuordnen • Farbbegriffe sachgerecht verwenden • Gebärden für Farben einführen 	<ul style="list-style-type: none"> o Fingerfarben, Wasserfarben, Kreide o Gegenstände nach Grundfarben sortieren; farbliche Zuordnungen vornehmen (blau wie der Himmel, gelb wie die Sonne)

Die Schülerinnen und Schüler kennen Mischfarben.	<ul style="list-style-type: none"> • Mischfarben experimentell herstellen • aus Grundfarben gezielt Mischfarben erzeugen • Farben einem gestellten Thema entsprechend mischen • durch Farbvarianten persönliche Stimmungen ausdrücken 	<ul style="list-style-type: none"> o mit roter, gelber und blauer Fingerfarbe frei malen und die zunehmende Vermischung der Farben beobachten o gefärbtes Wasser in Gläsern mischen, Wasserfarben oder Tusche ineinanderfließen lassen o Pinsel und Malpalette verwenden, einen Farbkreis herstellen o ein buntes Kleid, ein bunter Vogel am Regenhimmel o z.B. entstehen in der Farbschleuder (Kunst- und Materialsammlung) Farbmischungen
Die Schülerinnen und Schüler kennen Farbtöne.	<ul style="list-style-type: none"> • Farbkontraste wahrnehmen • gezielt unterschiedliche Farbtöne erzeugen 	<ul style="list-style-type: none"> o in blaues, - in rotes Licht getauchter Raum o Farben durch Hinzufügen von Weiß aufhellen und durch Hinzufügen von Schwarz verdunkeln o Erdbeerrot, Ziegelrot, Feuerrot, Lachsrot, Rostrot, Kirschrot; lodernes Feuer
Die Schülerinnen und Schüler setzen die verschiedenen Farbmittel gezielt als bildnerisches Mittel ein.	<ul style="list-style-type: none"> • die verschiedenen Farbmittel zur Umsetzung eines Bildthemas selbständig auswählen und einsetzen 	

Tipp

Bilderbücher:

- Leo Lionni: "Seine eigene Farbe" und "Das kleine Blau und das kleine Gelb"
- David McKee: "Elmar"
- Tina Rau: "Kennt ihr Blauland?"

Sachbücher:

- Verlag Freies Geistesleben: "Malen mit Wasserfarben"
- Das Ravensburger Werkbuch Farbe: (Grundschulalter: Materialien, Farbenlehre, ..., Schritt für Schritt Anleitungen)
- Petra Lange-Weber: "Mein Malkasten – Farben erkunden mit Kindern" (Verlag an der Ruhr)
- Beate Weise: "Zeichnen, Malen, Drucken – Anleitungen und Tricks für Einsteiger"
- Rudolf Seitz: "Kinderatelier: Malen, Zeichnen, Drucken und Bauen"

Schuleigener Ordner:

- Farben / Farbenlehre

Malen

Beim Malen stehen die Gestaltungselemente Farbe und Fläche im Vordergrund. Ausgehend von ungebundenem Schmieren und Klecksen arbeiten die Schülerinnen und Schüler ohne konkrete Motive mit verschiedenen Werkmitteln experimentell und setzen Spuren. Großflächiges Gestalten, das Spiel mit Farben und Materialien und die Freude am Erproben stehen im Vordergrund. In freier, entspannter Atmosphäre entstehen Werke, die bei positiver Verstärkung das Selbstwertgefühl der Schülerinnen und Schüler fördern. Unterrichtsphasen, in denen das Experimentieren mit und das Erlernen von neuen Techniken im Mittelpunkt stehen, wechseln mit Unterrichtsvorhaben ab, in denen altersangemessene, freie und gebundene Gestaltungsaufgaben bearbeitet werden. Als Gestaltungshilfen dienen Impulse im Hinblick auf Form, Farbe und Bildaufteilung. Bildvorlagen sind dosiert einzusetzen, da sie sich hemmend auf die Kreativität und das eigene Leistungszutrauen auswirken können.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler sammeln erste gestalterische Erfahrungen mit Farbmitteln und Werkzeugen.	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Farbmittel, Werkzeuge und Untergründe erproben • Malwerkzeuge herstellen • Erkenntnisse über die sachgemäße Kombination von Gestaltungsmaterialien gewinnen 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Farbmittel einsetzen (Fingerfarben, Wasserfarben, Aquarellfarben, Acrylfarben, ..., Naturfarben, Sprühdosen) o unterschiedliche Werkzeuge verwenden (Hände, Füße, Bürsten, Besen, Spachteln, Pinsel, Vogelfedern, Schwämme) o verschiedene Untergründe verwenden (Papiere, Stoffe, Folien, Glas- und Spiegelflächen, Leder, Holz, Stein, Aquarellpapier, Plastikfolie, Holz) o großflächiges Malen (an der Wand, am Fenster) o an unterschiedlichen Orten malen: am Tisch, auf dem Boden, an der Staffelei, im Freien o Pinsel aus Naturmaterial selbst herstellen (die Enden von Haselnuss- oder Weidenstöcken mit einem Stein weichklopfen und pinselartig spreizen) o textiles Material und Stofffarben, Spiegelflächen und Glasmalfarben
Die Schülerinnen und Schüler malen sachgerecht mit verschiedenen Farbmitteln (zum Beispiel: Wasserfarben, Wachsmalkreiden, Stifte, Acrylfarben, Aquarellfarben).	<ul style="list-style-type: none"> • Farbmittel und Werkzeuge sachgerecht einsetzen • verschiedene Techniken des Farbauftrags anwenden • passende Maluntergründe verwenden • verschiedene Techniken zielorientiert kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Farbaufnahme, Werkzeughaltung, Dosierung des Drucks, Reinigung, Aufbewahrung o Wasserfarben spritzen, tupfen, drehen, ziehen; mit Wachsmalkreiden deckend malen, vermahlen, abkratzen, schmelzen und tropfen o Mal Block, Aquarellpapier o Verschiedene Techniken kombinieren: Wasserfarben und Wachsmalkreiden

<p>Die Schülerinnen und Schüler setzen Malen als gestalterisches Ausdrucksmittel zielorientiert ein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • freie Malweisen erproben • ausgehend von sinnlichen Erfahrungen malen • ausgehend von Erlebtem malen • ausgehend von Grundformkenntnissen malen • Farbe gezielt als Ausdrucksmittel einsetzen • Thema, Maltechnik, Farbauswahl und Zeitaufwand für eine Gestaltungsaufgabe selbst bestimmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Körperteile bemalen; zu Musik malen; kommunikatives Malen (gemeinsam eine lebensgroße Menschendarstellung am Boden malen, Aufgabenteilung absprechen) o Zufälligkeiten für erfinderisches Gestalten nutzen, die sich durch den Umgang mit Farbmaterialien ergeben, (Farbtropfen in eine Perlenkette verwandeln, aus Klecksen Fantasiegebilde entwickeln) o Gegenstand vor dem Malen mit allen Sinnen erkunden (eine Orange betrachten, befühlen, riechen, abschälen, aufschneiden und essen) o Personen genau beobachten (sich als Clown verkleiden und schminken, sich wie ein Clown bewegen, Bilder von Clowns betrachten und sich dazu äußern) o Situationen vor dem Malen auf vielfältige Art erleben (in der Realität, im Film, auf Bildern) o Grundformen an Gegenständen, Personen und in Situationen wiedererkennen (Punkt, Linie, Fläche, Form) o aus Grundformen Darstellungsmöglichkeiten entwickeln (Personen, Tiere, Pflanzen) o Farbkontraste, Tarnfarben, Signalfarben, Sättigungsgrad o Gestaltungsaufgabe planen (Form-, Farb- und Hintergrundgestaltung vorbesprechen, selbst vorzeichnen) und durchführen; gestalterische Impulse anderer aufgreifen; Bildtitel erfinden
--	--	---

Tipp

Technik:

- Für Wachs-Kratz-Bilder eignen sich Stockmar Wachsmalstifte mit Bienenwachs sehr gut (Kunstmaterielsammlung)

Zeichnen

Die Differenzierung der Zeichenfertigkeiten bildet ein Element des Kunstunterrichts. Dies betrifft sowohl die Binnenstruktur der einzelnen Bildzeichen (Größenrelationen, spezifische Merkmale, Differenzierung) als auch die Gestaltung der Bildfläche und des Bildraums. In Orientierung an den vorhandenen Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler sollten auch die Strukturierung der Bildfläche (Figur-Grund-Beziehung, Streuung, Ballung, Reihung), die Darstellung räumlicher Beziehungen (oben - unten, vorne - hinten, Überdeckung - Schichtung - Überschneidung) und die Darstellung von Bewegungen und Interaktionen gezielt erarbeitet werden. Auch die Herstellung grafischer Strukturen mit Punkt, Linie und Fläche kann die bewusste Gestaltung fördern. Mit zunehmender Zeichenfertigkeit können Techniken für den zeichnerischen Ausdruck von Plastizität und ein Einblick in die Zusammenhänge von Licht und Schatten vermittelt werden. Die Zeichnung ist einerseits ein einfaches bildnerisches Mittel zur Auseinandersetzung mit der Realität, andererseits zum Ausdruck der Fantasie und subjektiver Vorstellungen geeignet. Das Zeichnen sollte daher einerseits die zunehmende Orientierung an der Wirklichkeit fördern sowie die genaue Beobachtung und Detailfreude unterstützen. Zugleich sollten jedoch immer fantastische und dekorative Aufgaben die spontane Gestaltungsfreude anregen. Der Einsatz verschiedener Zeichenmaterialien kann zur genauen Beobachtung und präzisen Darstellung beitragen (Bleistift, Buntstifte, Füllhalter, Filzstift, Kugelschreiber) oder zu freierem Umgang mit Linie und Fläche anregen (Grafitstifte, Kohle, Tusche, Kreide). Durch ungewohnte Zeichenmaterialien und Geräte und das Mischen mit anderen Techniken (Collage, Montage, Stempeln, Drucken ...) kann der Verfestigung von Bildklischees entgegengewirkt werden.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler sammeln erste gestalterische Erfahrungen mit dem Zeichnen.	<ul style="list-style-type: none"> • das Zeichnen bewusst wahrnehmen • unterschiedliche Zeichengeräte auf verschiedenen Unterlagen erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o einfach geformte Gegenstände mit geschlossenen Augen wahrnehmen; Gegenstände beschreiben; ertastete Gegenstände imaginär in der Luft und von allen Seiten zeichnen; Gegenstände mit geschlossenen Augen zeichnen o mit Stiften zu rhythmischen Musikstücken zeichnen o verschiedene Stifte, Kreiden; Zeichenkohle, Feder und Tusche; Pflaster, Tafel, unterschiedliche Papiere
Die Schülerinnen und Schüler zeichnen sachgerecht mit verschiedenen Zeichengeräten.	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichengeräte sachgerecht einsetzen • verschiedene Zeichentechniken anwenden • passende Zeichenuntergründe verwenden • verschiedene Techniken zielorientiert kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o punktieren, schraffieren, verwischen; Dosierung des Drucks

<p>Die Schülerinnen und Schüler setzen verschiedene Darstellungsmöglichkeiten und zielorientiert als gestalterisches Ausdrucksmittel ein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bildzeichen zur Darstellung von Personen, Dingen und Tieren entwickeln • Handlungen, Situationen und Empfindungen mit Hilfe von Bildzeichen zeichnerisch darstellen • zeichnerische Elemente mit malerischen Aspekten im Rahmen einer Gestaltungsaufgabe kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Rundformen für Blüte, Baumkrone, Kopf und Körper; Linien für Stiel, Stamm, Beine und Arme; Vierecke und Dreiecke für Häuser o Zeichenspiel „Montagsmaler“ o Wellen für Wasser, Punkte für Regen, Spirale für Sturm; Zacken für Wut o ein Zeichenheft führen (eigene Erlebnisse, Wünsche, Konflikte zeichnerisch darstellen)
---	--	--

Stempeln und Drucken

Kinder machen frühzeitig erste Erfahrungen mit Druckvorgängen: Nasse Füße hinterlassen Spuren auf Fußböden, farbverschmierte Finger und Hände auf Papier. Der spielerische Umgang mit den zum Drucken benötigten Arbeitsmaterialien wie Druckstock, Farbe, Papier und Walze bietet zahlreiche Ausdrucksmöglichkeiten. Je nach Beschaffenheit des Druckstocks können die erhabenen Teile oder die ganze Fläche als Farbträger fungieren – man unterscheidet die vier Druckverfahren Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck und Siebdruck. Der Stempel ist ein Druckelement, das – mit Farbe versehen und auf eine Unterlage gepresst – seine Struktur sichtbar werden lässt. Er druckt immer die gleiche Form ab. Die Summe der Formwiederholungen kann eine neue Gesamtform ergeben. Das Arbeiten mit Druckelementen fördert die Kreativität, weil sie von den Schülerinnen und Schülern immer wieder neu angeordnet werden können. Der Stempel sollte zunächst vorgegeben werden (Fingerspitze, Flaschenkorken, Kartonstücke), nachfolgend können Stempelformen selbst gestaltet werden (Styropor, Pappe, Moosgummi). Die Schülerinnen und Schüler beginnen mit einfachen, freien Versuchen und gestalten dann gebundene Arbeiten. Die Stempeltechnik kann auch mit anderen Formen des flächigen Gestaltens kombiniert werden. Werden die Stempel größer und bilden nicht bloß ein serielles Element, sondern einen schon gestalteten Bildteil oder das ganze Bild, werden sie zu Druckstöcken. Verfahren sind hier zum Beispiel Papier- und Kartondruck, Schnurdruck, Materialdruck, Linoldruck. Verwandte Verfahren sind Monotypie und Frottage.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler sammeln elementare Erfahrungen im Stempeln und Drucken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • experimentell mit dem eigenen Körper drucken 	<ul style="list-style-type: none"> o Körper, Hand- und Fußflächen abdrücken (in feuchte Erde, Sand, Schnee), nasse oder bemalte Hände und Füße auf trockene Untergründe drucken; mit den Fingern drucken (Schlangen, Schnecken, Fische, Blumen, Gesichter)
	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Druckmaterialien und Untergründe erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o Schwämme, Korken, Karton, Strukturpapeten, Moosgummi, Styropor, Linol, Federn, Spitzen- und Strukturgewebe, Blätter, Holzabfälle, Metallteile, saugfähiges Papier, verschiedene Stoffe, Holz

Die Schülerinnen und Schüler wenden verschiedene Druckverfahren (zum Beispiel Monotypie, Stempel- druck, Schablonendruck, Material- druck, Schnurdruck, Frottage, Linold- ruck) an.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Druckverfahren experimentell erproben • verschiedene Druckverfahren sachgerecht ausführen • verschiedene Materialien und Druckverfahren unter Verwendung der Fachbegriffe benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Falt-Klatschbilder herstellen (Schmetterling, Ungeheuer) o Druckstockherstellung, Farbaufnahme und -auftrag, Werkzeughaltung, Dosierung des Drucks, Reinigung, Aufbewahrung
Die Schülerinnen und Schüler setzen die verschiedenen Druckverfahren gezielt als bildnerisches Ausdrucksmittel ein.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Druckverfahren zur Umsetzung einer Bild- idee auswählen und ausführen • verschiedene Druckverfahren gezielt kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Illustration einer kurzen Geschichte o Herstellen eines Klassenbilderbuchs als Gemeinschaftsarbeit o Druckwerkstatt mit verschiedenen Druckmöglichkeiten einrichten

Collagieren

Beim Collagieren finden alle realen Objekte als Gestaltungsmittel Verwendung. Von einer Collage spricht man, wenn aus Zurückgelassenem und Bruchstückhaftem Neues entsteht. Zufall und Improvisation sind wesentliche Elemente des Collagierens. Unterschiedliches wird unter einer übergeordneten Gestaltungsidee kombiniert und erhält dadurch eine neue Bedeutung, Wirkung oder Funktion. Die kreative Leistung zeigt sich in der Weiterführung von Bekanntem zu Neuem. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich von einem Material faszinieren lassen und die davon ausgehenden Impulse erkennen und aufgreifen. Ausgeschnittene oder ausgerissene Bildteile sowie gefundene Materialien und ausgewählte Gegenstände sollten in einem reflektierten Prozess des spielerischen und probierenden Umgangs durch Verschieben, Verändern und Austauschen auf ihre Wirkung überprüft werden. Das Kleben der Collage bzw. das Zusammenfügen der Montage bilden erst den Abschluss dieser Auseinandersetzung.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Materialien und Gegenstände als Zugang zum Collagieren wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Collagematerial entdecken 	<ul style="list-style-type: none"> o sich von Materialien faszinieren lassen (eine unheimlich wirkende Wurzel, Glitzerkugeln, Folien) o die vorgegebene Funktion des Materials außer Acht lassen (Dinge auf den Kopf stellen, durchlöchern, verdrehen, verformen)

	<ul style="list-style-type: none"> • Collagetechnik erproben • Collagetechnik zielorientiert einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o komplexe Gebilde auflösen und störende Teile entfernen (von einem abgebildeten Gesicht nur den Mund ausschneiden) o aus dem gesammelten Material ein übergeordnetes Thema ableiten o zu einem vorgegebenen Thema passendes Material sichten und auswählen (Perlen, Knöpfe und Metallfolien für eine Prinzessin) o neue Zusammenhänge finden (ausgeschnittene Hände als Baumkrone anordnen) o unterschiedliche Materialien kombinieren o Collagen mit anderen Techniken des flächigen Gestaltens verbinden
Die Schülerinnen und Schüler gestalten Papiercollagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Papiermaterial sammeln und bearbeiten • verschiedene Collageverfahren sachgerecht ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> o Buntpapier, Seidenpapier, Butterbrotpapier, Tapetenreste, Wellpappe sammeln o verschiedene Papiere bearbeiten (schneiden, reißen, knittern, durchlöchern, falten, biegen, bemalen) o verschiedenfarbige Flächen ausschneiden und neu anordnen o ein Bild aus Papieren und Pappen mit verschiedener Oberflächenstruktur gestalten (Haus mit verschiedenen Zimmern) o ein vorgegebenes Bild durch eigene Malerei ergänzen (ein Foto, einen Kunstdruck) o eine Collage aus gedruckten Buchstaben anfertigen o ein Bild zu einer Collage verarbeiten (Bild in gleich breite Streifen schneiden und die Streifen zu einem neuen Bild zusammenkleben, einzelne Streifen auslassen, mehrere gleiche Bilder verwenden) o Bilder und Fotos aus Illustrierten und Katalogen neu zusammensetzen o Decollagen herstellen (Abrisscollage aus Papier)

<p>Die Schülerinnen und Schüler gestalten Materialcollagen.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Materialien sammeln• unterschiedliche Materialien zielgerichtet zur Herstellung einer Materialcollage einsetzen	<ul style="list-style-type: none">o ausranierte Kleidungsstücke, Werkstoffe, Naturmaterialien, Schrotto Materialbilder auf einer festen Unterlage fixieren oder sie lose zusammenstellen (die Socken unserer Familie, Porträt aus Körnern und Nudeln; kleinteilige Gegenstände zwischen Diagläser legen und projizieren)o verschiedene Verbundmaterialien (Klebstoff, Nägel, Faden, Draht, Gips) nutzen
---	--	---

6.4 Gestaltung mit technisch-visuellen Medien

Fotografieren

Fotografieren trägt in besonderer Weise zur Förderung der visuellen Wahrnehmung bei. Durch die Notwendigkeit der gezielten Beschränkung auf einen ausgewählten Bildbereich erlernen die Schülerinnen und Schüler kritisches und bewusstes Sehen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit Fotos.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos wahrnehmen • verschiedene Gestaltungstechniken mit Fotomaterial anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> o gemalte und gezeichnete Bilder mit Fotos vergleichen o Fotomontage, Foto-Story, Puzzle, Dalli-Klick-Spiel, Geburtstagskalender, Glückwunschkarten, Fotomontage, Werbeplakat, Poster zu aktuellen Unterrichtsthemen o Verfremden durch Colorierung, durch Zerschneiden und veränderte Anordnung der Fotostreifen, durch Behandlung mit Nitroverdünnung, mit Hilfe des Computers o Diamontage im Sandwichverfahren (zwei Diapositive übereinanderlegen) herstellen
Die Schülerinnen und Schüler fotografieren.	<ul style="list-style-type: none"> • mit der Fototechnik experimentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Fotogramme herstellen (Schablonen oder Gegenstände auf Fotopapier auflegen und belichten) o für verschiedene Anlässe adäquate Fotoapparate und Bildspeichermaterialien verwenden (Digitalkamera, Sofortbildkamera, Kleinbildkamera, Spiegelreflexkamera)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Fototechniken einsetzen • verschiedene Möglichkeiten des Fotografierens erproben • zielorientiert fotografieren • Fotoergebnisse beschreiben und bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> o „Schnappschüsse“ fotografieren; verschiedene Motive auswählen (Personen, Tiere, Pflanzen, Landschaften, Objekte, Räume, Bauwerke; Situationen und Handlungen; ruhende oder sich bewegende Motive) o Lichtverhältnisse berücksichtigen (Blitzgerät, Gegenlicht) o mit unterschiedlichen Bildgestaltungen experimentieren (Schwarz-Weiß- oder Farbfotos, Bildausschnitt, Lichteinfall, Nah- und Fernaufnahme, Detail- und Totalaufnahme, verschiedene Perspektiven) o mehrere Bilder zu einem Thema fotografieren (Gesichter, meine Schule, meine Stadt, Bildergeschichte, Schnappschüsse aus dem Schullandheim) o Szenerie für eine Tabletop-Fotografie gestalten (Situationen im Miniformat aufbauen und fotografieren; bei den Dinosauriern, am Badestrand) o Ergebnisse bewerten, Bildaussage und Bildwirkung beschreiben o an einem Fotowettbewerb teilnehmen oder diesen veranstalten
--	---	---

Filmen

Darstellendes Spiel und Filmarbeit fördern die Fähigkeit, persönliche Ausdrucksformen zu finden und zu erweitern. Des Weiteren tragen diese Tätigkeiten zu sozialem Lernen bei: Bilder und Szenen werden gemeinsam entwickelt und aufgezeichnet. Die Schülerinnen und Schüler können sich einbringen und selbst darstellen; zugleich müssen sie die technischen Maßgaben und sozialen Regeln bei der Erarbeitung beachten. Im Vordergrund der Filmarbeit stehen einerseits die Gestaltung und das anschließende Betrachten geeigneter Szenen. Andererseits erfolgt das Erlernen des sachgerechten Umgangs mit den erforderlichen technischen Medien (Kamera, Stativ, Fernseher). Der Präsentation der Arbeitsergebnisse – der öffentlichen Vorführung des eigenen Films – kommt hier eine besondere motivierende Bedeutung bei.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erfahren Ausdrucksmöglichkeiten vor der Kamera.	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten ohne Requisiten vor der Kamera erproben • mit Verwandlungsmaterial vor der Kamera experimentieren • Aufstellen von Standbildern filmen • kleine Szenen spielen und filmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Augen verdrehen, Augenbrauen hochziehen, Mund aufreißen, Grimassen schneiden, tanzen, imaginäre Gegenstände mit entsprechender Mimik und Gestik weitergeben o schleichen, klauen, rennen wie ein Räuber o Perücken, Brillen, Kostüme o an verschiedenen Orten, mit und ohne Requisiten, in Ruhestellung, mit Bewegung o Schaufensterpuppen erschrecken die Putzfrau oder jagen den Nachtwächter
Die Schülerinnen und Schüler wenden verschiedene Filmtechniken an.	<ul style="list-style-type: none"> • Kameraschnitte zur Erzeugung unerwarteter Effekte einsetzen • mit digitalen Tricks experimentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o eine Person wird geküsst - Schnitt - es taucht an Stelle der geküssten Person ein Tier, eine andere Person auf o jemand benutzt Haarspray - Schnitt - er bekommt eine Glatze o Zeitlupe, Zeitraffer
Die Schülerinnen und Schüler planen ein Filmprojekt und führen es durch.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Filmprojekt entwickeln und planen • einen Film drehen und ihn vorführen 	<ul style="list-style-type: none"> o entwickeln eine Filmidee (Bildergeschichten umsetzen, ein Gedicht verfilmen, eine Rechenaufgabe darstellen; Rollenspiele, Traum- und Fantasiegeschichten, Musikclip) o Drehbuch konzipieren o Dreharbeiten planen (Raum, Personen, Requisiten, zeitlicher Ablauf) o bei Dreharbeiten eine Aufgabe übernehmen (Beleuchtung, Darstellung, Filmen, Musik, Geräusche, Hintergrundgestaltung) o Aufnahmen drehen (spontan, geplant Aufnahmen besprechen, Vorspann und Abspann gestalten) o Film nachbearbeiten (Musik, Sprache, Schrifteinblendungen) o Film vorführen (Schulfest, Elternabend)

Gestaltung mit dem Computer

Grafik-Design, Werbung und Film sind ohne die Gestaltungsmöglichkeiten des Computers nicht mehr denkbar. Auch Künstlerinnen und Künstler bedienen sich zunehmend dieses Mediums. Aus diesem Grund muss der Kunstunterricht digitale Gestaltungsformen einbeziehen. Schülerinnen und Schüler erlernen die technische Handhabung von einfachen Programmen und experimentieren mit verschiedenen Anwendungen. Im Gegensatz zur herkömmlichen Malerei ist es von Vorteil, dass Veränderungen rückgängig und die Stadien des Gestaltungsprozesses durch mehrmaliges Speichern einer Arbeit sichtbar gemacht werden können. Insbesondere die Gestaltungsbereiche Verfremdung, Montage und Dokumentation eignen sich für den Einsatz des Computers im Lernbereich Kunst.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erproben den Umgang mit Mal- und Bildbearbeitungsprogrammen.	<ul style="list-style-type: none"> mit Maus und elektronischem Stift experimentieren 	<ul style="list-style-type: none"> Gebilde aus Linien und Flächen erstellen und farbig gestalten; mit und ohne Vorgabe eines Themas
Die Schülerinnen und Schüler gestalten zielorientiert mit dem Computer.	<ul style="list-style-type: none"> Funktionen von Computermalprogrammen anwenden Bilder mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten Gestaltungsaufgaben am Computer sachgerecht ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> verschiedene Werkzeuge, Farben Bilder in einem Mal- oder Bildbearbeitungsprogramm auswählen und sie aufrufen (Fotos, Zeichnungen, Malerei, selbst hergestelltes Bildmaterial) Bilder zu Bildfolgen verknüpfen und sie als „Diashow“ abspielen Bilder verfremden (verwischen, verzerren, spiegeln, Farben und Größen verändern, mit Freihandzeichnungen kombinieren; Selbstbildnis, Abbildungen aus der Umwelt) Bilder neu zusammensetzen (mehrmals kodierte Bildausschnitte, Teile verschiedener Bilder, mehrere Bilder zu einer Bildergeschichte; Montage aus Selbstbild und dem Bild von einem Star herstellen, mit der Funktion „Daumenkino“ arbeiten) Aussehen und Wirkung unterschiedlich bearbeiteter digitaler Bilder vergleichen computergestütztes Zeichnen und Malen mit Texteingaben verbinden (Einladungskarte, Glückwunschkarte, Comic)
	<ul style="list-style-type: none"> verschiedene Medien kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> Gestaltungsaufgabe auf herkömmliche Weise und am Computer ausführen und vergleichen (Möglichkeit der Vervielfältigung; sinnliche Erfahrungen, Materialien, ästhetische Qualität gegenüberstellen) Bilder, gesprochener oder geschriebener Text, Geräusche, Musik, Videoclip

6.5 Umgang mit Kunstwerken

Das eigene Kunstwerk reflektieren und präsentieren	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Angestrebte Kompetenzen</p> <p>Dieser Bereich des Kunstunterrichts nimmt eine gewisse „Sonderstellung“ ein, denn hier erfolgt der Kompetenzerwerb ausschließlich eingebunden in das produktive Gestalten und Arbeiten in den Kompetenzbereichen Schenken, Angenehm, Kritizieren und Gestalten. Die Schüler/innen und Schüler/innen reflektieren ihre eigenen Arbeiten in den Medien. Ergänzend wird die Präsentation und die Präsentation von Kunstwerken in Kommunikation mit anderen Kulturen in Kommunikation (fachspezifische Inhalte des Kunstunterrichts).</p>	<p>Kenntnisse und Fertigkeiten</p> <p>eigene Arbeiten beschreiben, Angenehm, Kritizieren, Gestaltung und Funktion dieser Bereiche und dabei folgende Punkte berücksichtigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit eigenen Worten und Fachbegriffen die Gestaltung und die beabsichtigte Wirkung ihrer Arbeiten den Mitschülerinnen und Mitschülern beschreiben und erklären. • Kritikfähigkeit bei der Bewertung der eigenen Arbeiten durch die Mitschülerinnen und Mitschüler zeigen. • auf wertschätzende Weise Rückmeldung zu den Arbeiten der Mitschülerinnen und Mitschülern geben und dabei sowohl Anerkennung als auch sachliche Kritik äußern. 	<p>Ideen für den Unterricht</p> <p>Beispiel für Material, Qualität der Ausführung und Gestaltung von Kunstwerken, Qualität der Ausführung und Gestaltung von Kunstwerken, Qualität der Ausführung und Gestaltung von Kunstwerken.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> o Eine Geschichte dazu erzählen

<p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Skulpturen, Gemälde, Zeichnungen, Fotos oder Filme.</p>	<ul style="list-style-type: none">• diese mit Namen, Signatur oder Monogramm kennzeichnen.• diese für Ausstellungen in Bilderrahmen oder Vitrinen wirkungsvoll arrangieren und Fotos oder Filme digital präsentieren• diese mit Anmerkungen zum Künstler, zur Themenstellung oder zur Technik ergänzen• geeignete Ausstellungsorte innerhalb des Schulhauses (z. B. Klassenzimmer, Aula) organisieren oder Ausstellungsorte außerhalb der Schule anfragen (z. B. Galerien, Banken, Rathaus, Bücherei).• für die Ausstellungseröffnung ein bestimmtes Publikum einladen und eine kleine Feier organisieren• diese bei Wettbewerben einreichen• diese verschenken oder verkaufen	<ul style="list-style-type: none">o Ein Kunstwerk als das eigene erkennen: aus verschiedenen Arbeiten die eigene heraussucheno Die Entstehung eines Kunstwerks dokumentieren: Foto- oder Videoaufnahmeno Ungewöhnliche Präsentationsformen finden: Kunstwerke in ein Fest einbeziehen, bei Nacht mit Fackeln oder Teelichtern beleuchten, im Internet veröffentlicheno Einladungen schreiben und gestalten, Plakate entwerfen, für die musikalische und kulinarische Umrahmung sorgen
---	--	--

Kunstwerke betrachten

Die Begegnung mit Künstlern und ihren Kunstwerken wird initiiert. Neben dem Kennenlernen der Lebensgeschichte werden die Werke des Künstlers betrachtet und beschrieben. Dabei werden wesentliche Gestaltungsmerkmale, -produkte und -techniken erarbeitet. Diese werden in eigenen Kunstwerken der Schüler erprobt und auf sie übertragen. Der Gebrauch erster Fachbegriffe zu künstlerischen Verfahren und Produkten wird angestrebt.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler begegnen bildender Kunst im Original, in Reproduktionen oder auf Abbildungen	<ul style="list-style-type: none"> • einen Ausstellungsbesuch planen und Verhaltensregeln für den Aufenthalt in der Ausstellung gemeinsam festlegen • Ausstellungen in Museen, Galerien oder Kirchen besuchen • Kunstwerke als Kunstdrucke, in Büchern oder mit digitalen Medien betrachten 	<ul style="list-style-type: none"> o Sich mit Vorfeld mit Ausstellungskatalogen, Reproduktionen etc. auseinandersetzen o Informationen über Künstlerbiografien, stilistische Entwicklungen, künstlerische Verfahren zu Kunstwerken einholen o Museen, Galerien, virtuelle Ausstellungsräume etc. besuchen, ggf. Museumspädagogen einbinden o Ateliers ortsansässiger Künstler besuchen o Künstler und Künstlerinnen in die Schule einladen
Die Schülerinnen und Schüler beschreiben mit eigenen Worten und mit Fachbegriffen eigene Gedanken / Empfindungen, die bei der Betrachtung eines Kunstwerks entstehen	<ul style="list-style-type: none"> • sich auf diese einlassen, sie bewusst betrachten und auf sich wirken lassen • eigene Fragestellungen für die Betrachtung entwickeln • Vermutungen über die Absicht des Künstlers anstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o Bild Vordergrund / Bildhintergrund o Welche Farben wurden verwendet? Wie wirken die Farben auf mich? Welches Motiv ist dargestellt?
Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ein Kunstwerk nach künstlerischen Gesichtspunkten	<ul style="list-style-type: none"> • das Motiv szenisch nachspielen • Elemente des Kunstwerks wie Format, Größe und Motiv benennen und beschreiben • beim Kunstwerk angewandte Techniken wie Zeichnung, Gemälde, Collage, Druck, Plastik, Fotografie benennen und beschreiben • beim Kunstwerk angewandte Gestaltungsmittel 	<ul style="list-style-type: none"> o z. B. naturnah, verzerrt, abstrakt

	<p>wie Material, Farbgebung, Aufbau, Art der Gegenstandsdarstellung benennen und beschreiben</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Wirkung des Kunstwerks analysieren und die vom Künstler beabsichtigte Wirkung reflektieren • sich über das Werk und dessen Künstlerin bzw. Künstler informieren • es mit anderen Kunstwerken vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> o z. B. Entstehungsjahr, Epoche, Rezension o z. B. Lebenslauf, Arbeitsweise
Die Schülerinnen und Schüler greifen das Thema eines Kunstwerks auf und gestalten es weiter, indem sie	<ul style="list-style-type: none"> • Bildinhalte szenisch oder musikalisch darstellen • Ausschnitt des Kunstwerks weitergestalten oder das Kunstwerk in einem veränderten Maßstab nachgestalten • Bilder in derselben Technik zu einem variierten Thema gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o eine Schwarz-Weiß-Kopie farbig gestalten o Das Thema eines Kunstwerkes aufgreifen und weitergestalten o Plastiken mit dem eigenen Körper nachstellen, eine Zeichnung anfertigen

Bauwerke betrachten

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler begegnen Bauwerken aus Vergangenheit und Gegenwart im Original	<ul style="list-style-type: none"> • einen Unterrichtsgang am Heimatort, am Schulort oder in eine andere Stadt planen und Verhaltensregeln für den Aufenthalt dort gemeinsam festlegen. • Bauwerke von innen und außen erleben, betrachten und Besonderheiten beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> o Bauwerke aus Vergangenheit und Gegenwart vor Ort erkunden: Funktion, Größe, Form, Materialien, Fassadengestaltung o Sich über Architekt, Baujahr, Baustil informieren

<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben mit eigenen Worten und mit Fachbegriffen das Bauwerk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • seine Funktion, seine Größe, seine Form und seine Baumaterialien benennen und beschreiben • eigene Fragestellungen für die Betrachtung entwickeln • eigene Gedanken und Empfindungen, die bei der Betrachtung des Bauwerks entstehen, äußern • Vermutungen über die Absicht der Erbauer oder Architekten anstellen • sich über das Bauwerk und dessen Auftraggeber und Erbauer informieren • es mit anderen Bauwerken vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> o Bauwerke vergleichen o z. B. Welche Materialien wurden verwendet? Wie wirkt die Größe auf mich? o z. B. Entstehungsjahr, Epoche, verschiedene Gewerke
<p>Die Schülerinnen und Schüler greifen das Thema eines Bauwerks auf und gestalten es weiter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos von Bauwerken oder Teilen davon anfertigen • Zeichnungen von Bauwerken oder Teilen davon anfertigen • Modelle von Bauwerken anfertigen 	<ul style="list-style-type: none"> o aus Sand, Lehm, Schnee, Pappe

Quelle: Kerncurriculum für den Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung Niedersachsen und Bayern