



**Thüringer Ministerium  
für  
Bildung, Wissenschaft und Kultur**

**Lehrplan für  
die Grundschule  
und für die Förderschule  
mit dem Bildungsgang der Grundschule**

Kunsterziehung

**2010**

# Inhaltsverzeichnis

1	Zur Kompetenzentwicklung im Kunsterziehungsunterricht in der Thüringer Grundschule .....	5
1.1	Lernkompetenzen.....	5
1.2	Fachspezifische Kompetenzen.....	6
2	Ziele des Kompetenzerwerbs.....	7
2.1	Lernbereich Farbe.....	7
2.2	Lernbereich Grafik, Druck und Schrift.....	9
2.2.1	Grafik .....	9
2.2.2	Druck.....	11
2.2.3	Schrift.....	12
2.3	Lernbereich Fläche, Körper, Raum.....	13
2.4	Lernbereich Spiel.....	14
2.5	Lernbereich Auseinandersetzung mit Kunst.....	16
3	Leistungseinschätzung .....	17
3.1	Grundsätze.....	17
3.2	Kriterien.....	17

# 1 Zur Kompetenzentwicklung im Kunsterziehungsunterricht in der Thüringer Grundschule

Im Kunsterziehungsunterricht wird dem Schüler<sup>1</sup> ein ganzheitlicher Zugang zur Welt eröffnet. Als Äquivalent zum rational orientierten Weltzugang wird ihm der anschauliche, emotional geprägte, bildhafte Zugriff auf die Wirklichkeit ermöglicht.<sup>2</sup>

Aufgabe des Kunsterziehungsunterrichts ist es, möglichst vielfältige Bereiche bildnerischer Produktion und Rezeption verfügbar zu machen, um ästhetisches Verhalten zu fördern und damit zugleich Begabungen zu entdecken und zu entwickeln.

Neugier und Erfindungslust sind Voraussetzungen für ästhetisch-künstlerisches Arbeiten.

Sensibilität, Phantasietätigkeit, Kreativität und Genussfähigkeit werden ebenso entfaltet wie das kritische, emanzipierte Orientieren und Verhalten in einer von Bildern und visuellen Medien bestimmten Welt.

Der Kunsterziehungsunterricht ist in besonderer Weise geeignet, das Denken durch reichhaltige, sinnliche Erfahrungen in konkreten Tätigkeiten und in unmittelbarer Anschauung zu entwickeln. Er fördert die Ausbildung der Sprache durch Bilder und lebendige Vorstellungen von der Wirklichkeit, fängt die Heterogenität der Kinder auf und nutzt sie produktiv als Chance für die Entwicklung ihrer Persönlichkeit.

## 1.1 Lernkompetenzen

Im Mittelpunkt der Entwicklung von Lernkompetenzen stehen Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz, die in jedem Unterrichtsfach fachspezifisch ausgeprägt werden. Die Entwicklung von Lernkompetenzen im Kunstunterricht ist nicht von der Sachkompetenz zu lösen.

Der Kunstunterricht in der Grundschule unterstützt die Entwicklung von Lernkompetenzen durch eine zunehmende Differenzierung der Wahrnehmungs- und Kommunikationsfähigkeit. Über das Zusammenwirken von Rezeption, Produktion und Reflexion in ästhetischen Lernprozessen werden die Kompetenzen in enger Verflechtung miteinander entwickelt.

Sie erfahren ihre fachspezifische Ausprägung in den Lernbereichen

- Farbe,
- Grafik, Druck, Schrift,
- Fläche, Körper, Raum,
- Spiel,
- Auseinandersetzung mit Kunst.

In allen Lernbereichen ist die Entwicklung von Medienkompetenz möglich. Ausgewählte Medien zur Aufnahme, zur Wiedergabe, zur Bearbeitung und Vervielfältigung von Bildern und Schallergebnissen lernt der Schüler als künstlerische Werkzeuge kennen und nutzt diese in regulären als auch außergewöhnlichen Zusammenhängen.

### Methodenkompetenz – effizient lernen

Der Schüler entwickelt Methodenkompetenz, indem er

- Kunstwerke wahrnimmt, darüber reflektiert und sich deren Inhalt über verschiedene methodische Zugänge erschließt,
- aus einem Fundus künstlerischer Strategien, Verfahren und Techniken, Materialien und gestalterischer Mittel entsprechend der Gestaltungsabsicht wählt und diese anwendet,
- sich durch den bewussten Einsatz von Sprache, Mimik und Gestik ausdrückt,

1 Aus Gründen einer besseren Lesbarkeit gelten Personenbezeichnungen für beide Geschlechter.

2 vgl. Thüringer Bildungsplan für Kinder bis 10 Jahre / Thüringer Kultusministerium [Hrsg].- Weimar [u.a.]: verlag das netz, 2008

- über verschiedene Kompositionselemente, künstlerische Verfahren und Ausdrucksmöglichkeiten reflektiert,
- aus einem Repertoire verschiedener Präsentationsformen schöpft.

Methodisches Handeln im Kunstunterricht bedeutet, dass sich der Schüler in Prozessen der Wahrnehmung, Produktion, Reflexion und Präsentation an ästhetischen Erfahrungen orientiert.

**Selbst- und Sozialkompetenz** – selbstregulierend und miteinander lernen

Der Schüler entwickelt Selbst- und Sozialkompetenz, indem er

- ästhetische Phänomene sensibel wahrnimmt und situationsbezogen darauf reagiert,
  - verbal,
  - gestalterisch,
- ausdauernd und konzentriert arbeitet,
- sorgfältig mit Werkzeugen und sinnvoll mit Materialien umgeht,
- sich als agierendes Subjekt wahrnimmt und Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickelt,
- in Partner- und Gruppenarbeitsprozessen eigene Stärken und die der anderen erkennt und nutzt,
- Genussfähigkeit entwickelt,
- unterschiedliche Sicht- und Ausdrucksweisen toleriert,
- Irritationen, Enttäuschungen und Frustrationen
  - aushält,
  - darüber nachdenkt,
  - darüber spricht und
  - sie als neue Lernchance nutzt.

Ästhetisch-künstlerische Erfahrungen sind an bestimmte Handlungs- und Ausdrucksformen sozialer Interaktion gebunden. Dabei erwächst aus dem eigenen Empfinden und Gestalten und dem der anderen ein Spannungsverhältnis. Der Schüler lernt, mit diesen Spannungen kompetent umzugehen.

## 1.2 Fachspezifische Kompetenzen

Dem Kunstunterricht in der Schule fällt die grundlegende Aufgabe zu, dem Schüler in der Auseinandersetzung mit Bildern und deren kulturellen Kontexten die Entfaltung rezeptiver, produktiver und reflexiver Fähigkeiten zu ermöglichen, die miteinander eine komplexe **Bildkompetenz** bewirken.

Bildkompetenz wird durch den Umgang mit Bildern erworben. „Bild“ bedeutet in diesem Zusammenhang alles, was vorrangig auf das visuelle, audiovisuelle und haptische Wahrnehmen hin gestaltet ist und wird, z. B. ästhetische Alltagsphänomene, Kunstwerke, Architektur, Design, Werbung, digitale Medien, eigene bildnerische Produkte, Bilder in der Vorstellung, bewegte Bilder, Spiel, Performance.

Im Kunstunterricht erfolgt die Entwicklung von Bildkompetenz auf der Basis von drei sich durchdringenden Handlungsweisen:

- Bilder rezipieren,
- Bilder produzieren,
- über bildnerische Prozesse, Situationen, Ergebnisse und Zusammenhänge reflektieren.

Der Schüler kann

- Bilder als spezifisch gestaltete Phänomene wahrnehmen, analysieren, verstehen, herstellen,
- Bilder als komplexe Form-Inhalts-Gefüge wahrnehmen, analysieren, verstehen, herstellen,

- Bilder als subjektiv-biografisch bedingt wahrnehmen, verstehen, deuten,
- Bilder als spezifische Zeichensysteme von anderen Zeichensystemen, z. B. der Wortsprache, unterscheiden,
- unterschiedliche Bildsorten differenzieren und in Wechselbeziehung bringen,
- unterschiedliche Bildmedien differenzieren und in Wechselbeziehung bringen.

## 2 Ziele des Kompetenzerwerbs

Die folgenden Zielbeschreibungen weisen Sach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz für die Schuleingangsphase sowie die Klassenstufen 3/4<sup>3</sup> fachspezifisch aus. Die Zielbeschreibungen für das Ende der Schuleingangsphase stellen eine Orientierung dar. Die beschriebenen Kompetenzen für die Klassenstufe 4 sind verbindlich.

Im ästhetischen Prozessen können sich die einzelnen Lernbereiche verquicken, d. h. ein Lernbereich bildet jeweils den Schwerpunkt, während andere in dienender Funktion in verschiedenen Phasen des Unterrichtsverlaufs hinzutreten können.

### 2.1 Lernbereich Farbe

Das bewusste Erleben von Farbe in Natur, Alltagswelt und Bildender Kunst ist Voraussetzung für einen sensiblen Umgang mit verschiedensten Farbmaterialien, Geräten und Malgründen. In diesem Prozess erschließen sich dem Schüler Einsichten in Farbwirkungen und Farbzusammenhänge durch experimentelle, erforschende und ergebnisorientierte Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Verfahren des Farbauftrags. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse fließen in eigene Gestaltungen ein.

Schuleingangsphase	Klassenstufe 4
<b>Sachkompetenz</b>	
Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– Farben in               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Natur,</li> <li>• Alltagswelt,</li> <li>• Bildender Kunst</li> </ul>               wahrnehmen und benennen,</li> <li>– Farben in Grund- und Mischfarben unterscheiden,</li> <li>– verschiedene               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbmaterialien,</li> <li>• Geräte und</li> <li>• Malgründe</li> </ul>               benennen und unterscheiden.</li> </ul>	Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– Farben hinsichtlich ihrer Symbolwirkung und ihres Symbolwertes in               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Natur,</li> <li>• Alltagswelt und</li> <li>• Bildender Kunst</li> </ul>               wahrnehmen und erkennen,</li> <li>– Farben hinsichtlich               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbstimmungen,</li> <li>• Farbzusammenhängen und</li> <li>• Farbkontrasten</li> </ul>               sowie als Ausdrucksmittel sprachlich kommentieren,</li> <li>– verschiedene Verfahren der Farbherstellung unterscheiden,</li> <li>– aus seinen Kenntnissen über Präsentationsformen schöpfen.</li> </ul>

3 Diese Angaben beziehen sich auf die in der Rahmenstundentafel zusammengefassten Klassenstufen.

## Methodenkompetenz

Der Schüler kann

- Farben spielerisch ordnen,
  
- mit färbenden Naturmaterialien
  - erkunden,
  - experimentieren und
  - gestalterisch umgehen,
- Farben in Grund- und Mischfarben unterscheiden und differenziert benennen,
- Farben durch
  - Aufhellen,
  - Abdunkeln und
  - Trübenverändern und die Wirkung beschreiben,
- bekannte
  - Farbmaterialien,
  - Geräte und
  - Malgründehandhaben,
- mit unterschiedlichen Verfahren des Farbauftrags experimentieren und sie ergebnisorientiert anwenden,
- selbstständig bekannte Arbeitsabläufe organisieren.

Der Schüler kann

- Farben hinsichtlich ihrer Symbolwirkung und ihres Symbolwertes in
  - Natur,
  - Alltagswelt und
  - Bildender Kunstin der eigenen Gestaltungsarbeit anwenden,
- Farben selbst herstellen und sie gestalterisch nutzen,
- Farben als Ausdrucksmittel
  - für Farbstimmungen,
  - in Farbzusammenhängen und
  - als Farbkontrasteanwenden,
  
- mit unterschiedlichen
  - Farbmaterialien,
  - Geräten und
  - Malgründenexperimentell und gezielt gestalten und ihre Wirkung reflektieren,
  
- selbstständig Entscheidungen treffen hinsichtlich der
  - Organisation und
  - Durchführungeigener Arbeitsabläufe sowie von Arbeitsabläufen in der Gruppe.

## Selbst- und Sozialkompetenz

Der Schüler kann

- Farben sensibel wahrnehmen
  - verbal,
  - bildnerischund situationsbezogen darauf reagieren,
- zu
  - Farbstimmungen,
  - Farbzusammenhängen und
  - FarbkontrastenAssoziationen entwickeln,
- zu persönlich Erlebtem Farbvorstellungen entwickeln,
- eigene Arbeitsabläufe in der Gruppe selbstständig planen,
- sorgfältig und sparsam mit Materialien umgehen.

## 2.2 Lernbereich Grafik, Druck und Schrift

### 2.2.1 Grafik

Eine konzentrierte Wahrnehmung grafischer Strukturen, das Suchen und Aufspüren von grafischen Elementen, Mustern und Oberflächenbeschaffenheiten in Natur, Kunst und Medien eröffnet dem Schüler eine intensive Auseinandersetzung mit grafischen Mitteln und deren Wirkungsweisen. Durch das Erproben als auch das zielgerichtete Anwenden verschiedener grafischer Materialien und Verfahren, durch Erkunden und Differenzieren von Bildzeichen erweitert er sein grafisches Gestaltungsrepertoire und ist in der Lage, dieses bewusst zur Steigerung der Aussageabsicht von Bildsituationen auszuwählen und einzusetzen.

Schuleingangsphase	Klassenstufe 4
<b>Sachkompetenz</b>	
<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– grafische               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strukturen,</li> <li>• Muster und</li> <li>• Oberflächenbeschaffenheiten</li> </ul>               wahrnehmen, deren Wirkung erkennen und benennen,             </li> <li>– grafische               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialien und</li> <li>• Werkzeuge</li> </ul>               unterscheiden und benennen.             </li> </ul>	<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– grafische Strukturen in der Natur wahrnehmen,</li> <li>– grafisch Gestaltetes in               <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Kunst,</li> <li>• den Medien</li> </ul>               wahrnehmen,             </li> <li>– deren grafische Unterschiede erkennen und erläutern,</li> <li>– neue Bildzeichen aus einem erweiterten grafischen Gestaltungsrepertoire abrufen,</li> <li>– Beziehungsgefüge zwischen Figur und Grund erkennen,</li> <li>– den Zusammenhang zwischen bildnerischer Ordnung und der Wirkung von Bildern erkennen,</li> <li>– sich mit Hilfe von               <ul style="list-style-type: none"> <li>• grafischen Spuren und</li> <li>• Bildzeichen</li> </ul>               mit Sachverhalten auseinandersetzen und diese erklären.             </li> </ul>
<b>Methodenkompetenz</b>	
<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– grafische Elemente               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strukturen,</li> <li>• Muster und</li> <li>• Oberflächenbeschaffenheiten</li> </ul>               beschreiben,             </li> <li>– grafische Elemente zur               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gliederung von Flächen und</li> <li>• Kennzeichnung von Oberflächen</li> </ul> </li> </ul>	<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– grafische Elemente               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Punkt,</li> <li>• Linie und</li> <li>• Strukturen</li> </ul>               aufgabenbezogen einsetzen,             </li> <li>– grafische Kontraste erzeugen und in Bildsituationen anwenden,</li> </ul>

<p>einsetzen,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– grafische Elemente <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausformen,</li> <li>• differenzieren und</li> <li>• neu erfinden,</li> </ul> </li> <li>– einfache bildnerische Ordnungen entwickeln,</li> <li>– verschiedene Materialien und Werkzeuge sachgerecht handhaben.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– neue Bildzeichen bewusst zur Steigerung der Aussageabsicht einer Bildsituation anwenden,</li> <li>– mit Hilfe grafischer Zeichen Raumbeziehungen herstellen,</li> <li>– Zeichen zur Verdeutlichung einer Figur-Grund-Beziehung auf einem Bildformat anordnen,</li> <li>– verschiedene grafische Materialien <ul style="list-style-type: none"> <li>• Werkzeuge und</li> <li>• Verfahren</li> </ul>entsprechend der Gestaltungsaufgabe absichtsvoll einsetzen,</li> <li>– aus einem Repertoire verschiedener <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentationsformen und</li> <li>• Präsentationsorte</li> </ul>für grafische Arbeiten schöpfen.</li> </ul>
---	--

### **Selbst- und Sozialkompetenz**

Der Schüler kann

- ausdauernd und zielgerichtet grafisch arbeiten,
- mit grafischen Spuren
  - Bewegungen,
  - Rhythmen,
  - Klänge oder
  - Gefühleausdrücken,
- sich aufgabenbezogen für grafische Materialien entscheiden.



## 2.2.2 Druck

Ausgehend vom Entdecken, Erzeugen und Deuten einfacher Druckspuren erfährt der Schüler das Drucken als eine weitere Technik des grafischen Gestaltens.

Er erprobt verschiedene Druckwerkzeuge und Druckverfahren, experimentiert mit ihnen und setzt deren Wirkung entsprechend der bildnerischen Absicht ein. Der Schüler erkennt und nutzt den Druck als eine spezielle Vervielfältigungstechnik.

Schuleingangsphase	Klassenstufe 4
<b>Sachkompetenz</b>	
Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– verschiedene               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abdrücke und</li> <li>• Druckspuren erkennen,</li> </ul> </li> <li>– unterschiedliche               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stempel und</li> <li>• einfache Druckstöcke erkennen und unterscheiden.</li> </ul> </li> </ul>	Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– verschiedene Druckverfahren unterscheiden.</li> </ul>
<b>Methodenkompetenz</b>	
Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– verschiedene               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abdrücke,</li> <li>• Stempel- und</li> <li>• Druckspuren erzeugen, deren Wirkung beschreiben und sie mit grafischen Elementen verändern,</li> </ul> </li> <li>– Abdrücke, Stempel- und Druckspuren gestalterisch ordnen,</li> <li>– einfache Druckstöcke herstellen.</li> </ul>	Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– verschiedene Druckverfahren anwenden,</li> <li>– experimentell mit dem Druckstock umgehen,</li> <li>– technisch anspruchsvolle Druckstöcke herstellen.</li> </ul>
<b>Selbst- und Sozialkompetenz</b>	
Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– den Prozess eines einfachen Hochdruckverfahrens               <ul style="list-style-type: none"> <li>• reflektieren und</li> <li>• selbstständig ausführen.</li> </ul> </li> </ul>	Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– den Prozess weiterer Druckverfahren               <ul style="list-style-type: none"> <li>• reflektieren und</li> <li>• selbstständig ausführen,</li> </ul> </li> <li>– mit Sorgfalt den Druckvorgang selbstständig ausführen.</li> </ul>

### 2.2.3 Schrift

Über ihren reinen Informationsgehalt hinaus verfügt die Schrift über ästhetische Qualitäten, die den Aufmerksamkeitswert beeinflussen. Der Schüler lernt sie als grafisches Element kennen und erfährt deren Aufwertung durch gestalterische Eingriffe.

Schuleingangsphase	Klassenstufe 4
<b>Sachkompetenz</b>	
Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– die ästhetische Qualität des Schreibens erkennen,</li> <li>– den Sinn einer schönen Schreibweise erkennen,</li> <li>– verschiedene Schreibgeräte und deren Handhabung unterscheiden,</li> <li>– die Ästhetik der Schrift verschiedener Kulturen erkennen.</li> </ul>	Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– die Erfahrungen mit ästhetischer Schriftgestaltung auf andere Fächer übertragen,</li> <li>– die Ästhetik von Werken der Schriftgestaltung verschiedener Kulturen erkennen und unterscheiden.</li> </ul>
<b>Methodenkompetenz</b>	
Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– zu Buchstabenformen und Schriftbildern assoziieren,</li> <li>– Schriftformen umgestalten und Buchstabenbilder entwickeln,</li> <li>– unterschiedliche Schreibgeräte               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausprobieren und</li> <li>• zielgerichtet einsetzen.</li> </ul> </li> </ul>	Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– historische Schriftbilder und moderne Kalligrafien reflektieren,</li> <li>– eigene Schrift und Schriftzeichen erfinden,</li> <li>– einfache Schreibgeräte               <ul style="list-style-type: none"> <li>• herstellen und</li> <li>• auf unterschiedlichen Schreibgründen erproben,</li> </ul> </li> <li>– Computerschriften in seine Arbeiten sinnvoll einbinden.</li> </ul>
<b>Selbst- und Sozialkompetenz</b>	
Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– sich an schön gestalteten Buchstaben und Wörtern erfreuen,</li> <li>– Freude am spielerischen Umdeuten von Buchstaben empfinden.</li> </ul>	Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– den Sinn einer schönen Schreibweise bewusst erleben,</li> <li>– lustvoll mit Schrift umgehen,</li> <li>– auch umfassendere Gestaltungen mit Schrift ausdauernd bewältigen.</li> </ul>

## 2.3 Lernbereich Fläche, Körper, Raum

Wahrnehmungen auf haptischer, visueller und motorischer Ebene sind Voraussetzungen für den kreativen Umgang mit verformbaren und vielfältig kombinierbaren Materialien in Fläche und Raum. Das Erkunden von flächigen Materialgestaltungen, die Auseinandersetzung mit körperlichen Objekten als auch das experimentelle Erproben von Raumwirkungen eröffnen dem Schüler neue Möglichkeiten der zwei- und dreidimensionalen Gestaltung.

Schuleingangsphase	Klassenstufe 4
<b>Sachkompetenz</b>	
<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Materialien an ihrer sinnlichen Qualität erkennen und beschreiben,</li> <li>– einfache formgebende und materialverändernde Verfahren erkennen und unterscheiden,</li> <li>– die Funktion und den Gebrauch von               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Werkzeugen und</li> <li>• Verbindungstechniken</li> </ul>               erkennen und unterscheiden,</li> <li>– Plastiken von Skulpturen und Objekten unterscheiden,</li> <li>– Raumveränderungen und deren Wirkung               <ul style="list-style-type: none"> <li>• wahrnehmen und</li> <li>• sprachlich kommentieren,</li> </ul> </li> <li>– statische Probleme in eigenen Arbeiten erkennen.</li> </ul>	<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– die Verwendung unterschiedlicher Materialien in               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunst und</li> <li>• Umwelt</li> </ul>               wiedererkennen,</li> <li>– lösbare und unlösbare Verbindungstechniken unterscheiden,</li> <li>– Merkmale von               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Collagen und</li> <li>• Montagen</li> </ul>               erkennen und benennen,</li> <li>– Beziehungen von Körpern und Raum erkennen und benennen,</li> <li>– Eigenschaften und Wirkungen               <ul style="list-style-type: none"> <li>• verschieden gestalteter Räume und</li> <li>• Rauminstallationen</li> </ul>               erkennen.</li> <li>– Lösungen für statische Probleme entwickeln.</li> </ul>
<b>Methodenkompetenz</b>	
<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– unterschiedliche Materialien und ihre sinnliche Qualität beschreiben,</li> <li>– Material nach verschiedenen Eigenschaften               <ul style="list-style-type: none"> <li>• sammeln,</li> <li>• ordnen und</li> <li>• präsentieren,</li> </ul> </li> <li>– seine Materialerfahrungen zielgerichtet ästhetisch wirksam anwenden,</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– einfache formgebende und materialverändernde Verfahren durch Erproben erkunden,</li> <li>– mit Materialien flächig und räumlich gestalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– formgebende und materialverändernde Verfahren entsprechend der Gestaltungsabsicht wirkungsvoll einsetzen,</li> </ul>

<p>ten,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Werkzeuge und Verbindungsmittel entsprechend der Gestaltungsabsicht handhaben,</li> <li>– Räume gestalten und Raumwirkungen verändern bzw. verfremden,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Collagen und Montagen (Materialbilder) herstellen,</li> <li>– Materialverbindungen erproben und anwenden,</li> <li>– Möglichkeiten zum Erzielen von Raumwirkungen bewusst nutzen,</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– bekannte Arbeitsabläufe selbstständig <ul style="list-style-type: none"> <li>• organisieren und</li> <li>• durchführen,</li> </ul> </li> <li>– bei bekannten Verfahren und Techniken den Arbeitsplatz eigenständig <ul style="list-style-type: none"> <li>• einrichten und</li> <li>• aufräumen,</li> </ul> </li> <li>– seine Arbeitsergebnisse präsentieren.</li> </ul>	
<p><b>Selbst- und Sozialkompetenz</b></p>	
<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Vorlieben für <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialien und</li> <li>• Verfahren</li> </ul> entdecken und darüber reflektieren,</li> <li>– Raumwirkungen bewusst erleben,</li> <li>– im Gruppenarbeitsprozess seine Stärken erkennen und einbringen.</li> </ul>	<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Entscheidungen für <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialien und</li> <li>• Verfahren</li> </ul> begründen,</li> <li>– über Raumgestaltung und deren Wirkung reflektieren,</li> <li>– eigene Stärken und die der anderen einschätzen und sich in Gruppenarbeitsprozesse einordnen.</li> </ul>

## 2.4 Lernbereich Spiel

Spiel ist ein komplexer und vielschichtiger Bildungsprozess, in dem sich der Schüler seine Welt bedeutungsvoll erschließt, das heißt Erfahrungen bearbeitet, sich Räume für Fantasien und Wünsche schafft, sich dabei mit anderen über den Sinn des Tuns verständigt und Neues erfindet. Das Szenische Spiel ist in allen seinen Ausprägungen wie Figurenspiel, Schattentheater, Pantomime, Darstellendes Spiel usw. ein Beispiel für projektorientiertes und fächerintegrierendes ästhetisches Lernen.

Schuleingangsphase	Klassenstufe 4
<p><b>Sachkompetenz</b></p>	
<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– unterschiedliche <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielformen und</li> <li>• Spielbereiche</li> </ul> erkennen und unterscheiden,</li> <li>– Spielfiguren und deren elementare Führungsmöglichkeiten erkennen,</li> <li>– die Besonderheiten des Spiels mit Schatten</li> </ul>	<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– in unterschiedlichen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielformen und</li> <li>• Spielbereichen</li> </ul> Szenen entwickeln,</li> <li>– Spielfiguren und deren elementare Führungsmöglichkeiten erkennen und unterscheiden,</li> </ul>

<p>verstehen,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– unterschiedliche Wirkung von <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kleidung und</li> <li>• Schminke</li> </ul> </li> </ul> <p>erkennen und benennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– den Einsatz verschiedener Effekte in den Spielbereichen planen,</li> <li>– Verkleidung und Schminke in Spielszenen wirkungsvoll einsetzen.</li> </ul>
<p><b>Methodenkompetenz</b></p>	
<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– in unterschiedlichen Spielbereichen und Spielformen <ul style="list-style-type: none"> <li>• beobachten und</li> <li>• agieren,</li> </ul> </li> <li>– sich durch spielerisch-assoziative Methoden Zugänge zu Kunstwerken verschaffen,</li> <li>– Bilder und Statuen nachstellen,</li> <li>– mit dem eigenen Körper kleine Inszenierungen gestalten,</li> <li>– Körperteile zu Spielfiguren <ul style="list-style-type: none"> <li>• verfremden und</li> <li>• mit ihnen kleine Szenen spielen,</li> </ul> </li> <li>– Alltagsgegenstände durch einfache Führungsmöglichkeiten und sprachlichen Ausdruck lebendig werden lassen,</li> <li>– elementare Führungsmöglichkeiten verschiedener Figurarten anwenden,</li> <li>– mit Schatten <ul style="list-style-type: none"> <li>• spielen und</li> <li>• experimentieren,</li> </ul> </li> <li>– personales Figurenspiel miteinander verbinden,</li> <li>– unterschiedliche Wirkungen durch Verkleiden erproben.</li> </ul>	<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– bewusst agieren mit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegung,</li> <li>• Sprache,</li> <li>• Mimik und</li> <li>• Gestik,</li> </ul> </li> <li>– Kunstwerke über Spielhandlungen in Szene setzen,</li> <li>– Standbilder in Spielszenen einbauen,</li> <li>– komplexe Spielhandlungen gestalten,</li> <li>– Körperteile <ul style="list-style-type: none"> <li>• verfremden und</li> <li>• in Aktion gebrauchen,</li> </ul> </li> <li>– Alltagsgegenstände in Spielszenen einbauen,</li> <li>– mit der Führung verschiedener Figurarten experimentieren,</li> <li>– Schattenspiel mit bewusstem Einsatz von Effekten und Musik verbinden,</li> <li>– mit Hilfe von Kleidungsstücken eine andere Rolle verkörpern,</li> <li>– eigene audiovisuelle Medienproduktionen zum Verständnis für dramaturgische Ansätze und künstlerische Endergebnisse nutzen.</li> </ul>
<p><b>Selbst- und Sozialkompetenz</b></p>	
<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Spielhandlungen <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausdauernd mitgestalten,</li> <li>• aufmerksam verfolgen und</li> <li>• genießen,</li> </ul> </li> <li>– sich und sein Spiel ohne Scheu vor Zuschauern zeigen,</li> <li>– mit anderen Schülern gemeinsam agieren,</li> </ul>	<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Vorlieben für bestimmte Spielbereiche entwickeln,</li> <li>– Zuschauer einbeziehen und das Spiel anderer würdigen,</li> <li>– auf das Spiel anderer Schüler</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– unterschiedliche Wirkung von <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schminke und</li> <li>• Verkleidung</li> </ul> an sich und anderen wahrnehmen,</li> <li>– innere Konflikte von Spielhandlungen mit individuellen Ausdrucksformen darstellen,</li> <li>– Spielhandlungen <ul style="list-style-type: none"> <li>• deuten und</li> <li>• einschätzen.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• reagieren und</li> <li>• es in die eigene Spielhandlung einbeziehen,</li> <li>– unterschiedliche Wirkung von <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schminke und</li> <li>• Verkleidung</li> </ul> an sich und anderen wahrnehmen und einschätzen,</li> <li>– Spielergebnisse beurteilen.</li> </ul>
---	---

## 2.5 Lernbereich Auseinandersetzung mit Kunst

Jede Auseinandersetzung mit Kunst ist eine Auseinandersetzung mit sich selbst und der Welt. Über wahrnehmendes, denkendes und handelndes Erschließen eines Kunstwerkes gelangt der Schüler zu erweitertem und vertieftem Verständnis.

Schuleingangsphase	Klassenstufe 4
<b>Sachkompetenz</b>	
Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– die Bildsprache eines Kunstwerkes <ul style="list-style-type: none"> <li>• verstehen und</li> <li>• erklären,</li> </ul> </li> <li>– Aspekte der Bildsprache wie <ul style="list-style-type: none"> <li>• Farben,</li> <li>• Materialien,</li> <li>• Formen und</li> <li>• Motive</li> </ul> benennen und deren Wirkung erkunden,</li> <li>– Vermutungen und Deutungsansätze formulieren.</li> </ul>	Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aspekte der Bildsprache wie <ul style="list-style-type: none"> <li>• Farb- und</li> <li>• Formkontraste,</li> <li>• Komposition und</li> <li>• Bildraum</li> </ul> analysieren,</li> <li>– Kunstwerke anhand von Kriterien beurteilen,</li> <li>– mit Hilfe von Kontexten Verständnis für Kunstwerke entwickeln.</li> </ul>
<b>Methodenkompetenz</b>	
Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– Details in Kunstwerken wiedererkennen und neu deuten,</li> <li>– erste Eindrücke benennen,</li> <li>– Fragen an Kunstwerke stellen,</li> <li>– Assoziationen bilden,</li> <li>– Kunstwerke beschreiben,</li> <li>– zu Kunstwerken Titel finden,</li> </ul>	Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kontexte zum Künstler und seiner Zeit recherchieren,</li> <li>– Eindrücke schriftlich formulieren,</li> <li>– Fragen an Kunstwerke stellen und Erklärungsansätze finden,</li> <li>– über Kunstwerke reflektieren,</li> <li>– Kunstwerke zu- bzw. einordnen,</li> <li>– zu inhaltlichen Aspekten von Kunstwerken</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– zu Kunstwerken mündlich fiktive Geschichten erzählen,</li> <li>– Kunstwerke vergleichen.</li> </ul>	<p>Bilder</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sammeln und</li> <li>• präsentieren,</li> </ul> <p>– Kunstwerke</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nachstellen und</li> <li>• nachspielen,</li> </ul> <p>– zu Kunstwerken Geschichten oder Gedichte erfinden und aufschreiben,</p> <p>– Kunstwerke hinsichtlich ausgewählter Kriterien vergleichen.</p>
<p><b>Selbst- und Sozialkompetenz</b></p>	
<p>Der Schüler kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kunstwerke <ul style="list-style-type: none"> <li>• wahrnehmen und</li> <li>• verweilend betrachten,</li> </ul> </li> <li>– sich mit anderen über Kunstwerke <ul style="list-style-type: none"> <li>• austauschen und</li> <li>• verschiedene Sichtweisen akzeptieren,</li> </ul> </li> <li>– Bezüge zur eigenen Lebenswelt herstellen,</li> <li>– über die Beschäftigung mit Kunstwerken kulturelles Interesse finden.</li> </ul>	

### 3 Leistungseinschätzung

#### 3.1 Grundsätze

Ziel der Leistungseinschätzung im Fach Kunst ist es, dem Schüler die erreichten individuellen und gemeinsamen Lernfortschritte und Lernergebnisse aufzuzeigen und daraus Impulse für neue Lernprozesse zu gewinnen. Die Leistungseinschätzung erfolgt situationsbezogen in Übereinstimmung mit den aus den einzelnen Kompetenzbereichen ausgewählten Zielen.<sup>4</sup>

Lernsituationen, in denen der Schüler spielerisch-experimentell ästhetisch-künstlerische Erfahrungen im Umgang mit Materialien, Medien, Verfahren und Kunstwerken sammelt und sich eigene Erfahrungsräume erschließt und der Prozess ästhetisch-künstlerischen Handelns in Gang gesetzt wird, sollten verbal wertgeschätzt und reflektiert werden.

Nur wer künstlerische Prozesse initiiert und alle Phasen fachkompetent begleitet, ist in der Lage, auf der Basis erarbeiteter Kriterien die Leistungseinschätzung vorzunehmen.

#### 3.2 Kriterien

Die nachfolgend aufgeführten Kriterien gelten für alle Lernbereiche.

##### Produktbezogene Kriterien

- Qualität der Arbeitsorganisation
- Ausdauer bei der Problemlösung

<sup>4</sup> Es wird auf die Ausführungen in den Leitgedanken zu den Lehrplänen der Grundschule (Kapitel 4) verwiesen.

- instrumentelle, motorische und handwerkliche Fähigkeiten
- inhaltlicher Gehalt und Sachbezogenheit zur Themenstellung
  - Einfallsreichtum
  - Kreativität
  - Originalität
  - Aussagekraft
- sachgerechte Ausführung bildnerischer Techniken
- treffende bildnerische und sprachliche Äußerungen
- individueller Leistungsfortschritt

### **Prozessbezogene Kriterien**

- sinnvolle Planung und Durchführung von Arbeitsabläufen
- sachgerechter und sorgfältiger Umgang mit Materialien und Werkzeugen
- kreativer Umgang mit Techniken, Materialien und Werkzeugen
- Suche nach Lösungswegen
- der Grad der Selbstständigkeit
- Ausdauer, Konzentration
- Interaktion in Partner- und Gruppenarbeitsprozessen unter Beachtung von festgelegten oder mit dem Partner/der Gruppe ausgehandelter Regeln

### **Präsentationsbezogene Kriterien**

- Entscheidung für eine geeignete Präsentationsform bezogen auf das jeweilige Produkt
  - Anordnung von Bildern auf einer Fläche
  - Anordnung von Objekten im Raum
  - Bezug von Objekten, Bildern zueinander
  - Schwerpunkt- und Kontrastsetzung
  - Schriftzuordnung, Schriftgestaltung
  - sprachliche und darstellerische Leistung
  - Einbezug von Requisiten

Für eine umfassende Leistungsermittlung, die Ergebnisse und Prozesse in gleicher Weise mit einbezieht, bedient sich der Fachlehrer geeigneter Instrumente und Verfahrensweisen der Beobachtung und Dokumentation. Dazu können Lerndokumentationen – z. B. Werkstattheft, Sammelmappe, künstlerisches Tagebuch, Portfolio – der Schüler herangezogen werden.