



## Curriculum Kunst

### Konzept

Das neue Kerncurriculum für Hessen ist die verbindliche curriculare Grundlage für den Unterricht an hessischen Schulen in allen Fächern der Primarstufe.

Die dort für das Fach Kunst beschriebenen

- **überfachlichen Kompetenzen:**
  - Personale Kompetenz
  - Soziale Kompetenz
  - Lern- und Arbeitskompetenz
  - Sprach- und Textkompetenz

und

- **fachlichen Kompetenzen:**
  - Sehen, Wahrnehmen, Erfahren
  - Planen, Gestalten, Handeln
  - Verstehen, Begreifen, Erklären

bilden die Grundlagen bei der Unterrichtsplanung konkreter Themen, die auf die

- **Inhaltsfelder**
  - Malerei
  - Zeichnung/ Graphik
  - Plastik
  - Szenische Gestaltung
  - Umwelt/ Produktionsdesign
  - Digitale Gestaltung

und die sich darauf beziehenden

- **Kernbereiche**
  - Gestaltung von Bildern
  - Begegnung mit Kunst
  - Einordnen von Bildern

bezogen sind.

# 1. Überfachliche Kompetenzen

Für den Erwerb von Kompetenzen, die zur Persönlichkeitsbildung beitragen, bietet insbesondere der Kunstunterricht erhebliche Chancen. In der Grundschule liegt der Schwerpunkt auf der gestalterischen Produktion. Durch das produktive Hervorbringen von etwas Persönlichem wird die Ich-Stärkung ausgebildet.

Der Kunstunterricht bietet den Schülerinnen und Schülern damit ganzheitliche Erfahrungen und leistet damit einen wesentlichen Beitrag, sich individuelle kulturelle Orientierungen zu erarbeiten. Zu beachten ist, dass überfachliche und fachliche Kompetenzen sowie die Inhaltsfelder nicht nebeneinander stehen, sondern miteinander vernetzt sind. Zudem soll darauf geachtet werden, dass die Unterrichtsplanung die **fächerübergreifenden Aspekte** berücksichtigt.

Vorrangige Ziele sind die **Förderung des Lernens mit allen Sinnen, die Auseinandersetzung mit der Umwelt** und das **Kennenlernen von Werken der Kunst**.

## 2. Fachliche Kompetenzen

Das Fachcurriculum Kunst korrespondiert mit den **Bildungsstandards**, die am **Ende der Jahrgangsstufe 4** erreicht werden sollen. Der Weg dorthin führt durch ein Zusammenspiel von überfachlichen und **fachlichen Kompetenzen**, bezugnehmend auf die Inhaltsfelder, die sich die Schülerinnen und Schüler über die Bearbeitung der Unterrichtsthemen zunehmend aneignen.

### 1. Sehen, Wahrnehmen und Erfahren

Die Schülerinnen und Schüler können

- in der Betrachtung sinnliche Erfahrungen und Eindrücke sammeln und festhalten.
- Eindrücke schildern.
- Wahrgenommenes und Empfundenes zum Ausdruck bringen.
- einzelne Fachbegriffe sachangemessen verwenden.

### 2. Planen, Gestalten und Handeln

Die Schülerinnen und Schüler können

- Ideen und Darstellungsmöglichkeiten zu bildnerischen Aufgabenstellung finden und umsetzen, und diese kreativ und zielorientiert gestalten.
- bildnerische Verfahren, Techniken, Materialien, Medien und Werkzeuge erproben, vergleichen und sinnvoll verwenden.

### 3. Verstehen, Begreifen und Erklären

Die Schülerinnen und Schüler können

- Farbwirkung und in Ansätzen Aspekte der Bildordnung erkennen und benennen;
- über Bilder erzählen;
- Bildsorten, Bildmedien und Bildgenres unterscheiden;
- die Wirkung von Bildern benennen;
- eigene Bilder an gegebenen oder selbst gesetzten Kriterien und Zielsetzungen messen;
- eigene Bilder angemessen präsentieren;
- Anregungen Anderer aufnehmen und für die eigene Arbeit sinnvoll nutzen.

### 3. Inhaltsfelder

Die hier aufgeführten Materialien, Techniken, Themenvorschläge **können** im Kunstunterricht verwendet werden und sind somit **nicht verbindlich**.

#### Inhaltsfeld Malerei

Hierzu zählen die Bereiche farbiges Gestalten und Collage. Das farbiges Gestalten und die Ausdruckswerte von Farben eröffnen den Weg zu den Erfahrungsräumen der Malerei. Über die Malerei gelingt es, Umwelt zu erforschen, Symbole zu schaffen, Themen zu entwickeln und visuelle Gestaltungsprobleme zu lösen.

#### 1./2. Klasse

Materialien	Techniken	Themenvorschläge
Wasserfarben, Ölwachskreide, Wachsmalkreide, Buntstifte, Fingerfarben, Zuckerkreide	Pusten, Klecksen, Spritzen, Wischen, Spachteln, Übermalen, Bemalen, Mischen, Umgang mit den Malutensilien, Collagieren	Selbst- und Familiendarstellung, Tiere, Pflanzen, Jahreszeiten, Feste, Traumlandschaften, Figuren aus Kinderbüchern, Fahr- und Flugzeuge, Bildbetrachtung

#### 3./4. Klasse

Materialien	Techniken	Themenvorschläge
Wasserfarben, Ölwachskreide, Wachsmalkreide, Bunt- und Aquarellstifte, Kohle, Stofffarben	Wischen, Spachteln, Übermalen, Bemalen, Mischen, Umgang mit dem unterschiedlichen Pinseln, Collagieren	Selbst- und Familiendarstellung, Tiere, Pflanzen, Jahreszeiten, Feste, Traumlandschaften, Figuren aus Kinderbüchern, Gefühle mit Farben ausdrücken, unterschiedliche Stilrichtungen kennenlernen, Bildbetrachtung

Folgende Künstler können hinzugezogen werden:

Hundertwasser, Picasso, Alfred Dürer, Claude Monet, Arcimboldo, Henri Matisse, Paul Klee

## Inhaltsfeld Zeichnung und Grafik

Unter Zeichnung wird alles verstanden, was die Linie in den Mittelpunkt des gestalterischen Handelns rückt. Hierzu zählen der praktische und reflexive Umgang von und mit Schrift, Zeichnen und Buchstaben sowie das Drucken als Bestandteil der Grafik.

### 1./2. Klasse

Materialien	Techniken	Themenvorschläge
Blei-, Bunte und Filzstifte	Frottage	Buchstaben, Ziffern, Wörter, Texte
Stempeldruck, Hand- und Fußdruck, Materialdruck, Schablonendruck		

### 3./4. Klasse

Materialien	Techniken	Themenvorschläge
Blei-, Bunt- und Filzstifte, Fineliner, Aquarellstifte, Tusche, Füller	Zirkel / Lineal	Musterzeichnungen
Styropordruck, Materialdruck		

Folgende Künstler können hinzugezogen werden:

Albrecht Dürer

## Inhaltsfeld Plastik

Der Aufbau dreidimensionaler Objekte aus amorpher, formbarer Masse, sowie das Zusammenfügen unterschiedlicher Materialien zu körperlich-räumlichen Gebilden.

### 1./2. Klasse

Materialien	Techniken	Themenvorschläge
Modelliermassen, Alltagsmaterialien, Holz, Draht, Salzteig, Teig, Pappmaschee	Kneten, Modellieren, Vollplastiken, Reliefs, Sammeln/ Sortieren/ Ordnen/ Zusammenfügen	Buchstaben, Ziffern, Tiere, Fantasiewesen, Gefäße

### 3./4. Klasse

Materialien	Techniken	Themenvorschläge
Modelliermassen, Alltagsmaterialien, Holz, Draht, Pappmaschee,	Kneten, Modellieren, Montage, Vollplastiken, Reliefs, Umgang mit Werkzeugen (Hammer, Bohrer, Schraubenzieher, Laubsäge), Sammeln/ Sortieren/ Ordnen/ Zusammenfügen	Märchen- und Fabelwesen, Gefäße, Figuren/ Gegenstände zu Festen, Masken, Wappen

Folgende Künstler können hinzugezogen werden:

Nikki de Saint Phalle, Tinguely

## **Inhaltsfeld Szenische Gestaltung**

Hier sind die Bereiche Sprache, Bewegung und Raum, Spielen mit Rollen, Imitation und Improvisation sowie die Entwicklung von Szenen integriert.

### **1.- 4. Klasse**

Improvisation, Pantomime, Schattenspiel, Dialogisieren, szenische Improvisation, Bewegungsspiele

Kinder können schrittweise mit unterschiedlichen Spielformen des Darstellenden Spiels vertraut gemacht werden, die aus dem alltäglichen Unterricht erwachsen und alle Kinder ansprechen soll.

## **Inhaltsfeld Umwelt und Produktdesign**

Die Begegnung und die aktive Auseinandersetzung mit der nahen Umwelt schärfen den Blick für die gestaltete Umgebung. Der funktionale sowie der ästhetische Gebrauch von Architektur und Alltagsobjekten rücken hierbei in den Mittelpunkt.

### **1./2. Klasse**

einfache Figuren spiegeln, Muster entwerfen, symmetrische Figuren zeichnen, kleben, falten, Stadtpläne/ Wegepläne entwerfen,

### **3./4. Klasse**

einfache Figuren spiegeln, Muster entwerfen, symmetrische Figuren zeichnen, kleben, falten, Stadtpläne/ Wegepläne entwerfen, Wappen gestalten, Baupläne ausführen,

## Themenauswahl

Ausgangspunkt für die Themenauswahl ist immer die kindliche Lebenswirklichkeit. Die Themen sollten in der Regel fächerübergreifend behandelt werden. Daraus ergeben sich folgende Bereiche:

- **Menschen und Gesellschaft/ Zusammenleben**  
ich und du, Familie, Gruppe, andere Kulturen
- **Vorstellungswelten**  
Träume, Fantasien, Visionen von Natur und Umwelt
- **Räume und Lebensumfeld**  
Zuhause, Schule, Spielräume, Bauwerke, Alltagsgegenstände,  
Stadt und Land, Mobilität
- **Zeit und Rhythmus**  
Wachsen und Werden, Verändern, Jahreszeiten, Zeit als Lebenszeit,  
Gegenwart/ Vergangenheit/ Zukunft
- **Medien**  
Realität und Fiktion, zeitliche und räumliche Grenzüberschreitung, virtuelle Welt



## **Leistungsbewertung und Kriterien**

Neben der kontinuierlichen Beobachtung der Schülerinnen und Schüler im Lernprozess und ihrer Lernfortschritte sollen folgende Bereiche bei der Leistungsbewertung berücksichtigt werden:

- **Praktische Arbeitsergebnisse**

Der Unterricht im Fach Kunst ist vorwiegend praktisch orientiert. Somit bilden Schülerarbeiten eine wesentliche Grundlage der Bewertung. Es muss nicht jede Arbeit bewertet werden. Stattdessen kann eine Mappe mit Ergebnissen zur Beurteilung vorgelegt werden.

- **Arbeitsprozesse**

Neben den praktischen Arbeitsergebnissen gehören auch Arbeitsprozesse zu den Leistungen der Schülerinnen und Schüler, sowie die Umsetzung von vorgegebenen Kriterien.

- **Mündliche Beiträge**

Mündliche Beiträge werden zur Bewertung herangezogen. Dies können mündliche Beiträge in der Erarbeitungsphase, zusammenfassende Wiederholungen, Kurzreferate, Vorträge von selbst erarbeiteten Lösungen, Präsentationen von Projekten sein.

### **Folgende Kriterien sollen zunehmend bei der Beurteilung berücksichtigt werden:**

- Die Fähigkeit, unter Verzicht auf kleinschrittige Anweisungen und lenkende Anstöße Vorhaben zu entwickeln und Einfälle umzusetzen, und zwar sowohl in Planung und Entwurf als auch in der Gestaltung, der Reflexion und der Organisation der eigenen Tätigkeit.
- Die Fähigkeit, Vereinbarungen mit anderen zu treffen, sich daran zu halten oder neue Ideen einzubringen, eigene Positionen zu vertreten, sowie Vorschläge und Ergebnisse anerkennend, beratend einzugehen.

*Stand 19.5.2016*