



Fachcurriculum Kunst für die Grundschule Hüttener Berge

Der Kunstunterricht im Allgemeinen

Im Folgenden wird auf Grundlage der Fachanforderungen für die Primarstufe im Fach Kunst für Schleswig-Holstein das Fachcurriculum für die Grundschule Hüttener Berge vorgestellt.

Alle Themen und Inhalte können je nach Bedürfnissen der Schüler*innen und der Verfügbarkeit von Materialien und Ressourcen angepasst werden. Sie dienen als Handlungsbeispiele und sind nicht verbindlich. Ziel ist der Aufbau einer umfassenden **Bildkompetenz**.

Im Mittelpunkt des Kunstunterrichts steht das **Bild**, im Sinne eines erweiterten Bildbegriffes, der für eine Vielzahl gestalteter Phänomene steht. Dieser wird in **neun Arbeitsfelder** erworben: **Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Medienkunst, Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign**. Über alle Jahrgangsstufen hinweg ist die Behandlung der neun Arbeitsfelder vorgesehen, wobei die ersten vier Arbeitsfelder (Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation) vorrangig anzubieten sind.

Die Auseinandersetzung erfolgt sowohl künstlerisch/ praktisch als auch theoretisch/ kunstgeschichtlich. Dabei sind **acht Kompetenzbereiche** zu beachten, die sich in den Arbeitsfeldern „**Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden**“ wiederfinden.

Allgemeines zur Leistungsbewertung

- Adäquater Umgang mit Materialien
- Aufgabenstellungen erfassen und umsetzen
- Auf Hilfestellungen eingehen und reflektieren
- Individuelle Auseinandersetzung
- Reflektion im Unterrichtsgespräch
- Aufräumen des eigenen Arbeitsplatzes/ der Arbeitsumgebung

Jahrgang 1 und 2

Arbeitsfeld Zeichnen

Das Arbeitsfeld Zeichnen ist eine grundlegende Kulturtechnik, die künstlerische Ausdrucksformen fördert und die Kommunikation durch einfache Zeichnungen ermöglicht. Es umfasst beispielsweise alltägliches Zeichnen, Visualisieren von Gefühlen und Sachverhalten sowie das kreative Denken und Erfinden. Dabei werden technische, materialbezogene und ästhetische Gestaltungsmöglichkeiten erprobt und reflektiert.

Zeichnerisches Element ist die Linie (Wenn die Linie dominiert, spricht man von einer Zeichnung). In einer Zeichnung kann es aber auch malerische Elemente geben.

Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Kennenlernen und Erproben unterschiedlicher Zeichenwerkzeuge Formen zeichnen/ skizzieren: - Punkt, Linie, Fläche, Umriss Flächengestalten: Muster	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Beschreiben - Analysieren 	Beispielsweise: Bleistift, Buntstift, Wachskreide, Kohle, Faserstift, Füller, Kugelschreiber	Beispielsweise: Mit unterschiedlichen Zeichenwerkzeugen auf unterschiedlichen Zeichengründen zeichnen (Papier, Pappe, Butterbrotpapier, etc.) <ul style="list-style-type: none"> - Zu Musik zeichnen - Assoziationsübungen zu Kreisen, Wellenlinien, Zackenlinien

Hinweise zur Leistungsbewertung: Gestaltungskriterien benennen, anhand derer sich die Schüler*innen orientieren können.

Fachsprache: - Muster: gleichbleibende, sich wiederholende Struktur, sie können eine symbolisch sowie schmückende Funktion haben.

Jahrgang 3 und 4

Arbeitsfeld Zeichnen			
Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Experimentelles Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> – Herstellen – Gestalten – Beschreiben – Analysieren – Wahrnehmen 	Beispielsweise: Bleistift (verschiedene Stärken), Buntstift, Wachskreide, Schaber zum Kratzen, Kohle, Faserstift/ Fineliner, Füller, Kugelschreiber	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Skizzen anfertigen, mit beiden Händen, Füßen, Stift im Ellenbogen - Experimentelle Strichführung Paul Klee: Ich führe meine Linie spazieren - Panzerelemente eines Nashorns (angelehnt an Albrecht Dürer)
Zeichnerische Räumlichkeit erzeugen und Bewegung darstellen	– s. o.	s. o.	- zeichnerische Umsetzung von räumlichen Vorstellungen (oben, unten, groß, klein, schichten) Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Comics zeichnen
Spiel mit Proportionen, Kontrasten und Muster (formvariierendes Arbeiten)	– s. o.	s. o.	- Die Proportionen eines Objektes verändern, verschiedene Strukturen grafisch darstellen.

Hinweise zur Leistungsbewertung: Gestaltungskriterien benennen, anhand derer sich die Schüler*innen orientieren können. Bspw. saubere Linienführung, klare Konturen

Prozess beachten; bspw. durch Skizzenbuch

Fachsprache: - Kontur: Umrisslinie, - Formvariierendes Arbeiten: Veränderung der Proportionen und Ausgestaltung, - Formklärendes Arbeiten: (Konturzeichnung), Zusammenstellung unterschiedlicher Bildelemente innerhalb eines Bildgefüges, welches ein Spannungsgefüge erzeugt

Jahrgang 1 und 2

Arbeitsfeld Grafik			
<p>Das Arbeitsfeld Grafik umfasst verschiedene Druckverfahren wie Hochdruck, Tiefdruck und Durchdruck. Sie fördert planerische Fähigkeiten, das Verständnis für Druckträger und Oberflächenstrukturen sowie die drucktechnische Vervielfältigung. Es können Materialdruck, Radierung, Siebdruck, Stempeldruck, Collage, Frottage und Mischtechniken mit analogen und digitalen Medien umgesetzt werden.</p>			
Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
<p>Drucken und Stempeln: Verschiedene Druckverfahren erproben Z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fingerdruck/ Druck mit anderen Körperteilen - Abklatschbilder - Korkdruck - Stempeldruck 	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Beschreiben 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Farbmalkasten - Korken 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Kartoffeldruck/ Druck mit Obst - Eigene Stempel herstellen bspw. aus Korken
<p>Collagen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Beschreiben 	Verschiedene Materialien: <ul style="list-style-type: none"> - Fotos, Zeitschriften/ Prospekte/ Magazine - Stoff - Naturmaterialien 	Beispielsweise: Farbcollagen Anlehnung an Guiseppe Arcimboldo „Die vier Elemente“ Verfremdung von Gesichtern
<p>Frottage</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Beschreiben 	Strukturierte Materiealien wie Baumrinde, Blätter, Münzen etc.	Beispielsweise: Frottage mit Naturmaterialien (Blätter, Baumrinde)

Hinweise zur Leistungsbewertung: Erstellen von Gestaltungskriterien s. S. 2

Fachsprache: Vier Drucktechniken werden unterschieden:

1. Hochdruck (Farbe wird auf den erhöhten Flächen aufgetragen, z. B. Holz oder Linolschnitt)
2. Tiefdruck (Farbe sitzt in den Vertiefungen des Druckstocks, z. B. Kupferstich)
3. Flachdruck (Farbe haftet auf präparierten Flächen, z. B. Lithographie)
4. Siebdruck (Farbe wird durch ein Sieb gedruckt. Dieses ist nur an bestimmten Stellen durchlässig, sodass nur an diesen Stellen Farbe durchtritt)

Jahrgang 3 und 4

Arbeitsfeld Grafik			
Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Schrift <ul style="list-style-type: none"> - Buchstaben und Schriftzüge werden als bildnerische Elemente verwendet (Buchstabencollagen, Schmuckbuchstaben etc.) - Schriftzeichen anderer Länder/ Kulturen und ihre Schreibwerkzeuge kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Beschreiben 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Bleistift, Buntstifte, Feder/ Tinte, Fineliner 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Mit ungewöhnlichem Schreibwerkzeug schreiben oder herstellen
Druckverfahren kennenlernen und Erproben <ul style="list-style-type: none"> - Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck, Siebdruck 	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Beschreiben - Wahrnehmen - analysieren 	Verschiedene Materialien: Farbplatte, Druckträger, Farbwalze	Beispielsweise: Druckstöcke herstellen (Styropordruck) Drucken mit Pappe, Fadengrafik, Besuch Muthesius Kunsthochschule Druckabteilung
Collagen aus verschiedenen Materialien	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - beschreiben 	Zeitschriften, Prospekte, Magazine, Fotos	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Formen in Einzelteile zerschneiden und zusammenstellen (angelehnt an Matisse) - Mischwesen/ fantastische Tierwesen gestalten

Hinweise zur Leistungsbewertung: Gestaltungskriterien s. S. 3

Fachsprache: Vier Drucktechniken werden unterschieden:

1. Hochdruck (Farbe wird auf den erhöhten Flächen aufgetragen, z. B. Holz oder Linolschnitt)
2. Tiefdruck (Farbe sitzt in den Vertiefungen des Druckstocks, z. B. Kupferstich)
3. Flachdruck (Farbe haftet auf präparierten Flächen, z. B. Lithographie)
4. Siebdruck (Farbe wird durch ein Sieb gedruckt. Dieses ist nur an bestimmten Stellen durchlässig, sodass nur an diesen Stellen Farbe durchtritt)

Jahrgang 1 und 2

Arbeitsfeld Malerei			
<p>Das Arbeitsfeld Malerei ist eine zentrale Form der bildenden Kunst, die es Schüler*innen ermöglicht, Gefühle, Erfahrungen und Eindrücke gestalterisch auszudrücken. Dabei probieren sie verschiedene Werkzeuge, Farben, Techniken und Untergründe aus. Auch digitale Medien können ergänzend eingesetzt werden.</p>			
Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Kennenlernen und Erproben des Farbmalkastens Kennenlernen und Erproben unterschiedlicher Malwerkzeuge Einrichten des Arbeitsplatzes	<ul style="list-style-type: none"> – Herstellen – Gestalten – Beschreiben 	Beispielsweise: - Farbmalkasten - Malwerkzeug (Borstenpinsel, Feinhaarpinsel)	Beispielsweise: - Erprobung unterschiedlicher Malwerkzeuge auf unterschiedlichen Malgründen - Spritztechnik mit Zahnbürsten - Farben und Emotionen, Bilderbuch „Das Farbenmonster“ von Anna Llenas → Farbmonster gestalten mit Pustetechnik Strohhalm und Fine-Liner
(Erste) Methoden zur Bildbetrachtung (Was ist alles Kunst?)	<ul style="list-style-type: none"> – Wahrnehmen – Beschreiben – Analysieren – Interpretieren 		Beispielsweise: Gemälde betrachten von verschiedenen Künstler*innen
Der Farbkreis nach Itten <ul style="list-style-type: none"> - Grundfarben (Primärfarben) - Mischfarben (Sekundärfarben) 	<ul style="list-style-type: none"> – Analysieren – Wahrnehmen – Beschreiben – Interpretieren 	Beispielsweise: - Farbmalkasten - Malwerkzeuge (Borstenpinsel, Feinhaarpinsel)	Beispielsweise: - Eingeschränkte Farbpalette zur Verfügung stellen/ Einen eigenen Farbkreis durch Mischen der Primärfarben erstellen - Bilderbuch „Die wahre Geschichte von allen Farben“ von Eva Heller

Hinweise zur Leistungsbewertung: Erstellen von Gestaltungskriterien

Fachsprache:

- Deckfarbkasten; Haar-, Borsten- und Schwammpinsel
- Grundfarben (Primärfarben): Rot (Magenta), Gelb (Yellow), Blau (Cyan)
- Mischfarben (Sekundärfarben): Orange, Grün, Violett
- Schwarz und Weiß sind keine Farben
- Farben werden abgedunkelt durch seine Komplementärfarbe
- Die Mischung der Primärfarben ergibt Braun
- Mischungen mit Schwarz verlieren an Leuchtkraft (Komplementärfarbe zum Abdunkeln verwenden)

Farbkontraste: Hell-Dunkel-Kontrast (unterschiedliche Eigenhelligkeit der Farbe), Kalt-Warm-Kontrast (Farben scheinen Temperaturen zu haben; kalte Farben/ warme Farben), Qualitätskontrast, Quantitätskontrast, Simultankontrast, Farbe-an-sich-Kontrast

Jahrgang 3 und 4

Arbeitsfeld Malerei			
Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Mit Farbe experimentieren <ul style="list-style-type: none"> - Farbe mit unterschiedlichen Mitteln (z. B. Hand/ Finger, Spachtel, Pinsel auf unterschiedliche Malgründe (Stein, Pappe, Holz) auftragen) - malerische Verfahren ausprobieren (deckend, lasierend, mischen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Beschreiben 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Farbmalkasten - Malwerkzeug (Borstenpinsel, Feinhaarpinsel) 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Erprobung unterschiedlicher Malwerkzeuge auf unterschiedlichen Malgründen - Mit selbsthergestellten Malwerkzeugen großformatig in Partner- oder Gruppenarbeit malen - Fotos übermalen oder Bilder verändern (Werkbetrachtung Gerhard Richter)
Farben herstellen	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmen - Beschreiben - Analysieren - Interpretieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Farbpigmenten (Kohle, rote Beete, Gras, Tee, Kurkuma etc.) und Bindemittel eigene Farbe herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Neue Farben durch Mischen entstehen lassen - Moos-Graffiti
Kennenlernen und Auseinandersetzen mit Gemälden/ Kunstwerken berühmter Künstler	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmen - Beschreiben - Analysieren - Interpretieren 	Gemälde, Porträt, Landschaftsbild	

<p>Farbkontraste und Farbwirkung</p> <ul style="list-style-type: none">- Hell -Dunkel-contrast- Kalt – Warm-Kontrast- Komplementärkontrast- Simultankontrast <p>Ausdruckskraft der Farbe im Zusammenhang mit Formen untersuchen</p>	<ul style="list-style-type: none">– Wahrnehmen– Beschreiben– Analysieren– Interpretieren	<p>Gemälde, Porträt, Landschaftsbild</p>	
---	--	--	--

Jahrgang 1 und 2

Arbeitsfeld Plastik und Installation

Dreidimensionale Kunst umfasst Plastiken, Skulpturen, Objekte, raumbezogene Installationen und digitale Präsentationen. Schülerinnen und Schüler begegnen dreidimensionaler Kunst im Alltag, Kunst am Bau, Denkmälern und virtuellen Erlebniswelten. Dabei lernen sie, andere Wahrnehmungsformen zu nutzen, zum Beispiel das Umschreiten einer Plastik, das Ertasten von Oberflächen und Volumina sowie das Erfassen der Raumdimensionen. Sie gestalten plastisch mit Materialien wie Knete, Sand, Ton, Holz, Draht, Papier oder Fundstücken. Die Arbeit mit beweglichen Objekten und dreidimensionalen Präsentationen eröffnet zusätzliche Erfahrungsräume.

Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Herstellen von Plastiken	<ul style="list-style-type: none"> – Herstellen – Gestalten – Beschreiben – Analysieren 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Knete, Pappmaché, Ton/ Modelliermasse, Gips, Salzteig, Naturmaterialien, Alufolie 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Alufiguren angelehnt an Alberto Giacometti - Tiere aus verschiedenen Materialien
Upcycling	<ul style="list-style-type: none"> – Herstellen – Gestalten – Beschreiben – Analysieren – Verwenden 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Kartons, Verpackungsmaterialien, Toilettenpapierrollen etc. 	Beispielsweise: Fantasieautos, Müllmonster, Floß bauen

Hinweise zur Leistungsbewertung: Erstellen von Gestaltungskriterien

Fachsprache: Plastik (additives Verfahren): Material wird hinzugefügt bzw. **aufgebaut** (z. B. Ton, Wachs, Gips usw.)

Skulptur („subtraktives“ Verfahren) Material wird aus einem Block **abgetragen** (z. B. Schnitzen)

Jahrgang 3 und 4

Arbeitsfeld Plastik und Installation			
Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Formen von plastischer Masse und Objekte entstehen lassen	<ul style="list-style-type: none"> – Herstellen – Gestalten – Beschreiben – Analysieren 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Knete, Pappmaché, Ton/ Modelliermasse, Gips, Salzteig, Naturmaterialien, Alufolie 	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung eines Reliefs - Figuren aus Gipsbinden - Insekten Assemblage - Masken aus Draht und Pappmaché - Marionetten erstellen (Beweglichkeit erzeugen durch Klappen/ Schieben/ Drehen/ Stecken etc.)
Umgestaltung von Alltagsgegenständen Zusammenhang von Funktion, Material und Form (Form follows Function)	<ul style="list-style-type: none"> – Herstellen – Gestalten – Beschreiben – Analysieren – verwenden 	Versch. Material	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Fantasiestühle - Werkbetrachtung von Marcel Duchamp
Kennenlernen von dreidimensionalen Werken Plastik, Skulptur, Objekte, Assemblage, etc.	<ul style="list-style-type: none"> – Wahrnehmen – Beschreiben – Analysieren – Interpretieren 		Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Artur Bordalo II: Owl Eyes

Hinweise zur Leistungsbewertung: Erstellen von Gestaltungskriterien

Fachsprache: Plastik (additives Verfahren): Material wird hinzugefügt bzw. **aufgebaut** (z. B. Ton, Wachs, Gips usw.)

Skulptur („subtraktives“ Verfahren) Material wird aus einem Block **abgetragen** (z. B. Schnitzen)

Jahrgang 1 und 2/ 3 und 4

Arbeitsfeld Architektur			
<p>Das Arbeitsfeld Architektur umfasst alle Formen gebauter und gestalteter Umwelt, wobei verschiedene Bautypen, Funktionen, Stile und Kulturen entdeckt werden können. Räume, in denen sich Schülerinnen und Schüler bewegen, sind gestaltet und können zum Gegenstand des Lernens und der eigenen Gestaltung werden. Durch die Betrachtung und den Bau von Modellen wird der Zugang zur Räumlichkeit erleichtert, das räumliche Vorstellungsvermögen gefördert und die Orientierung im Raum unterstützt.</p>			
Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
<p>Betrachten und Nachdenken über Bauwerke</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche unterschiedlichen Bauwerke gibt es? (Brücken, Behausungen, Treppen usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Beschreiben - Analysieren - Wahrnehmen - Interpretieren 		<p>Beispielsweise:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bildbetrachtung von Pyramiden, Brücken, Iglus usw. - Friedensreich Hundertwasser
<p>Bauen und Konstruieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bauwerke herstellen aus unterschiedlichen Materialien - Wie bauen Menschen/ Wie bauen Tiere? 	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Analysieren - Beschreiben - verwenden 	<p>Beispielsweise: Abfallprodukte, Legosteine, Holzklötze, Zahnstocher und Knete</p>	<p>Beispielsweise:</p> <p>1 & 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Türme aus Karton - Konstruktionen aus Zahnstochern und Knete - Fantasie-/ Traumhäuser bauen <p>3 & 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raum im Schuhkarton - Modell für ein Spielgerüst - Wohnen in der Zukunft

Hinweise zur Leistungsbewertung: Erstellen von Gestaltungskriterien

Jahrgang 3 und 4

Arbeitsfeld Performance

Performance ist eine Kunstaktion, die meist einmalig und in einer besonderen Situation von einer Person oder Gruppe durchgeführt wird. Schülerinnen und Schüler können ihr Bedürfnis nach Bewegung künstlerisch ausdrücken, indem sie ihren Körper gezielt als Medium nutzen. Dabei lernen sie, Unterschiede zwischen Schauspiel, Kunst und Sport zu erkennen. Außerdem können sie digitale Medien verwenden, um ihre Aktionen zu dokumentieren oder zu erweitern. Im Kunstunterricht können sie zum Beispiel Alltagshandlungen nachstellen, Verhaltensweisen variieren und ungewöhnliche Bewegungen ausprobieren und hinterfragen.

Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Unterschiede zwischen Sport, Kunst und darstellendem Spiel	<ul style="list-style-type: none">- Beschreiben- Wahrnehmen- Interpretieren		Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none">- Pantomime- Schattenspiel- Handpuppe Standbilder erstellen

Hinweise zur Leistungsbewertung: Erstellen von Gestaltungskriterien, Videoaufnahmen, Fotografien

Fachsprache: - Happening: Aktion inmitten eines Publikums, Aktionskunst, - Performance: etwas wird vor Publikum vorgeführt

Jahrgang 3 und 4

Arbeitsfeld Medienkunst			
Zur Medienkunst gehören Fotografie, Film, Videokunst sowie virtuelle und interaktive Kunst. Durch die Digitalisierung verändert sich diese Kunstform ständig. Schüler*innen lernen Beispiele aus der Medienkunst kennen und setzen sich kreativ damit auseinander. Dabei erweitern sie ihre Wahrnehmungs- und Verhaltensoptionen durch spielerische Aufgaben und einfache digitale Techniken wie Bild- und Videoschnitt, Stop-Motion-Apps oder Slow-Motion-Apps, um digitale Bilder und Sequenzen zu analysieren und zu bearbeiten.			
Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Beispiele von Medienkunst kennenlernen	<ul style="list-style-type: none"> – Beschreiben – Wahrnehmen – Interpretieren 		Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Jakob Kudsk Steensen: Berl Berl (2021)
Erprobung digitaler Techniken Stop-Motion-App, Bild- und Videobearbeitungsprogramme	<ul style="list-style-type: none"> – Herstellen – Gestalten – Verwenden 	Beispielsweise: Ipad, Kamera	Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> - Stop-Motion-Film erstellen

Hinweise zur Leistungsbewertung: Erstellen von Gestaltungskriterien, Videoaufnahmen, Fotografien

Fachsprache: Perspektive (Normalperspektive, Vogelperspektive, Froschperspektive), Einstellungsgrößen (Detail, Nah, Halbnah, Halbtotale, Totale, Weit)

Jahrgang 3 und 4

Produktdesign			
<p>Im Arbeitsfeld Produktdesign gestalten Schüler*innen Alltagsgegenstände wie Möbel oder Kleidung unter Berücksichtigung von Aspekten wie Nutzung, Ergonomie, Haltbarkeit, Ökologie und Entsorgung. Sie analysieren Form, Farbe, Originalität und persönliche Bedeutungen der Objekte, um daraus eigene Gestaltungsideen zu entwickeln. Dabei entwerfen sie neue Produkte oder verändern bestehende und bewerten ihre Ergebnisse anhand selbst definierter, nachhaltigkeitsorientierter Kriterien.</p>			
Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
<p>Auseinandersetzung mit der Funktion und Form eines Produkts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Designfragen - Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Funktionen eines Produktes 	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmen - Beschreiben - Analysieren - Interpretieren 	<p>Bilder von verschiedenen Produkten zur Betrachtung und Analyse</p>	<p>Beispielsweise: Designprozesse kennenlernen (Beispielsweise Auto, Möbel, Teppich)</p> <p>Produkte z. B. im Bauhausstil betrachten</p>
<p>Eigene Produktgestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eigene Objekte entwickeln und herstellen - Umgestaltung von Gebrauchsgegenständen - Überprüfung von Objekten anhand aufgestellter Kriterien (z. B. Nachhaltigkeit) 	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Verwenden 	<p>Verschiedene Materialien (gern Upcycling)</p>	<p>Beispielsweise: Alte Gebrauchsgegenstände/ Möbel umgestalten</p> <p>Eigene Objekte/ Produkte (z. B. Sneaker, Spielzeug, Möbel) designen/ entwickeln/ herstellen</p>

Hinweise zur Leistungsbewertung: Erstellen von Gestaltungskriterien

Kommunikationsdesign

Das Arbeitsfeld Kommunikationsdesign umfasst die Gestaltung von Informationen und Alltagskultur durch verschiedene Kommunikationsmedien wie Plakate, Bewegtbilder und Verpackungen. Schüler*innen lernen, dass Inhalte und Botschaften bewusst grafisch aufeinander abgestimmt sind (z. B. Titelseiten oder Werbespots) Schriften, Farben und Formen werden dabei gezielt in Beziehung gesetzt und für bestimmte Zielgruppen gestaltet. In eigenen Produkten gestalten die Schüler*innen selbst adressatengerechte Bilder zur Kommunikation.

Inhalt/ Methode	Kompetenzbereich/- ziel	Material	Mögliche Themen
Auseinandersetzung mit Kommunikationsmedien <ul style="list-style-type: none"> - Werbung, Verpackungen, Plakate, Bewegtbilder 	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmen - Beschreiben - Analysieren - Interpretieren 	Verschiedene Kommunikationsmedien vorstellen	Beispielsweise: Aktuelle Werbung/ Plakate/ etc. untersuchen (vergleichen mit Werbung von früher)
Bilder zur Kommunikation gestalten <ul style="list-style-type: none"> - Adressatengerecht eigene Kommunikationsbilder gestalten - Farben, Form und Schrift in Beziehung setzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellen - Gestalten - Verwenden 	Verschiedene Mal- und Zeichenutensilien	Beispielsweise: Plakate für ein fiktives Produkt gestalten Buchcover gestalten

Hinweise zur Leistungsbewertung: Erstellen von Gestaltungskriterien

Fachsprache: Layout = Text- und Bildgestaltung einer Seite