



Fachcurriculum

Grundschule

Kunst

Fachcurriculum Kunst

Klasse 1 + 2

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben
-Techniken und Verfahren kennen und anwenden -Arbeitsplatz sachgerecht organisieren	Malerei	-Materialkunde -Gliederung der Arbeitsschritte -Farben, Kontraste - erproben verschiedene Verfahren: deckend, lasierend, mischen - erproben verschiedene Malgründe: Papier, Holz,.. - erproben verschiedene Malwerkzeuge: Pinsel, Hände	- Primärfarben auf nassem Grund - Hintergrund lasieren, Vordergrund deckend auftragen - Nass in Nass mit Aquarellpapier - experimentieren mit den Fingern, Pinsel, Schwamm
-Mit verschiedenen Verfahren Bilder gestalten -Gesehenes oder Erfundenes ausdrücken	Malerei	-Spiel und Experiment -Imaginierte Welten	- Schmetterling mit der Abklatschtechnik - Spritztechnik mit dem Sieb oder einer Zahnbürste
- Experimentieren mit unterschiedlichen zeichnerischen und druckgrafischen Mitteln	Zeichnen	Bleistift, Kreide, Kohle, Wachskreiden etc. und deren jeweilige Ausdruckskraft	- Schulweg zeichnen, - Bild weiterzeichnen - zu einer Geschichte zeichnen
-Techniken und Verfahren kennen und anwenden -individuelle Vorstellungen entwickeln	Grafik	-Umgang mit Verbrauchsmaterial -Material- und Werkzeugkunde	- Papp(kanten)druck Vogel
Bildnerische Verfahren, Techniken kennenlernen und erproben	Druck	Frottage	- Blätter, verschiedene Muster in der Umgebung (Klassenraum) ersuchen und künstlerisch umsetzen, z.B. Fantasietier
Technisches Bearbeitungswerkzeug kennenlernen und anwenden	Performance und Medienkunst	Skurrile Bewegungen (Zauberkräfte) mit einer Stop-Motion- App üben	Realisierung eines kurzen Videos

Klasse 3 + 4

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgabenbeispiele
<ul style="list-style-type: none"> - Gesehenes ausdrücken - verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern kennen lernen 	Performance	<ul style="list-style-type: none"> - gestaltete Welten 	<ul style="list-style-type: none"> - Bilder szenisch Darstellen, - ungewöhnliche Bewegungen mit Stop-Motion-App oder Slow-Motion
<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellungen realisieren - Gestaltungsmittel erkennen und benennen 	Plastik und Installation	<ul style="list-style-type: none"> - Oberflächen gestalten mit verschiedenen Materialien - Objekt im Raum-Perspektivenwechsel 	<ul style="list-style-type: none"> - (Phantasie-)Tierformen aus - Draht - Pappe, Papier, Pappmaché - Knete - Gips - Märchenschuhkarton gestalten
<ul style="list-style-type: none"> - Gesehenes und Erfundenes ausdrücken - Techniken und Verfahren kennen und anwenden 	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Erfahrungen ausdrücken - malerische Verfahren - Malwerkzeuge - Verwendung von Farben in der Kunst, z.B. Kontrastfarben, Blue, der blaue Reiter - Farbkreis 	<ul style="list-style-type: none"> - Unterwasserwelt - Kunstwerk durch Farbe entfremden -
<ul style="list-style-type: none"> - Details erkennen und beschreiben - Empfindungen artikulieren 	Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> - Techniken und deren Ausdrucksqualität - Material- und Werkzeugkunde 	<ul style="list-style-type: none"> - Schraffuren, Muster, Druckstärke - 5-Minuten-Zeichnungen
<ul style="list-style-type: none"> - Bildnerische Verfahren und Techniken erproben 	Druck	<ul style="list-style-type: none"> - Drucken mit Pappe 	
<ul style="list-style-type: none"> - betrachten, entwerfen und gestalten verschiedener Bautypen 	Architektur	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachtung der Architektur im Wandel der Zeit - Materialnutzung 	<ul style="list-style-type: none"> - Turm aus Spaghetti und Knete bauen - Altstadt Häuser Lübecks weiterzeichnen, Holstentor