

Lehrplan Kunst

Inhalt

		Seite
1	Aufgaben und Ziele	99
1.1	Der Beitrag des Faches Kunst zum Bildungs- und Erziehungsauftrag	99
1.2	Lernen und Lehren	99
1.3	Orientierung an Kompetenzen	100
2	Bereiche und Schwerpunkte	100
2.1	Räumliches Gestalten	100
2.2	Farbiges Gestalten	101
2.3	Grafisches Gestalten	101
2.4	Textiles Gestalten	101
2.5	Gestaltung mit technisch-visuellen Medien	101
2.6	Szenisches Gestalten	101
2.7	Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten	101
3	Kompetenzerwartungen	102
3.1	Räumliches Gestalten	102
3.2	Farbiges Gestalten	104
3.3	Grafisches Gestalten	105
3.4	Textiles Gestalten	106
3.5	Gestalten mit technisch-visuellen Medien	107
3.6	Szenisches Gestalten	108
3.7	Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten	109
4	Leistungen fördern und bewerten	110

1 Aufgaben und Ziele

1.1 Der Beitrag des Faches Kunst zum Bildungs- und Erziehungsauftrag

Aufgabe des Kunstunterrichts in der Grundschule ist es, Freude und Interesse an ästhetischen Ausdrucksformen zu wecken und zu fördern. Die Wahrnehmungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler und ihr Vorstellungsvermögen werden angeregt und entfaltet, neue und auch ungewöhnliche Arbeits-, Sicht- und Denkweisen werden eröffnet, Kreativität und Phantasie werden entwickelt.

Im Kunstunterricht haben Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ihre sinnlichen Erfahrungen, ihre Vorstellungen, Fantasien und Gefühle produktiv zum Ausdruck zu bringen. Es ist daher entscheidend, den Schülerinnen und Schülern Techniken und Verfahren zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, sich – ihren wachsenden Ansprüchen und Bedürfnissen entsprechend – mit für sie bedeutsamen Themen auseinander zu setzen und ihre Sichtweise überzeugend darzustellen. Darüber hinaus steht ein Materialangebot zur Verfügung, das gestalterische Entscheidungsfreiräume anbietet, Experimente erlaubt, kulturelle Eigenheiten erschließt und einen vielfältigen kreativen Umgang ermöglicht.

Das Fach Kunst fördert die Bereitschaft der Kinder, sich selbstständig und kritisch mit Objekten und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung, der Medien und allgemein mit ästhetischen Phänomenen auseinander zu setzen.

1.2 Lernen und Lehren

Schon vor Schuleintritt haben die Schülerinnen und Schüler vielfältige individuelle Wege eines ästhetischen Weltzugangs erworben. An die Vielfalt der erworbenen Ausdrucks- und Verstehensweisen der Kinder knüpft das Fach Kunst an und fördert eine weitere Erschließung.

Die Schülerinnen und Schüler bauen ihre Vorstellungswelt mit Bildern und Handlungsmustern auf. Sie entwickeln eigene (Welt-)Bilder, öffnen sich den Raum der Phantasie, des Möglichen und Utopischen. Sie schaffen sich so wichtige Grundlagen ihrer Welterkenntnis und -aneignung und erweitern ihre Verstehens- und Interpretationsfähigkeit für ästhetische Erscheinungen und Vorgänge.

Zur Entwicklung von Sprache brauchen Schülerinnen und Schüler Bilder und lebendige Vorstellungen, damit sich mit den Worten Sinn verbindet. So erhalten im Kunstunterricht auch die Kinder Lernchancen und damit Könnenserfahrungen und Leistungserfolge, die sich sprachlich noch nicht so gut einbringen können.

Im Kunstunterricht gilt es insbesondere Lernformen zu entwickeln und zu nutzen, die

- das Wahrnehmen herausfordern und zu Reflexionen anregen
- Erfahrungen mit Materialien und Werkzeugen ermöglichen
- das Sammeln, Collagieren, Experimentieren, Gestalten und Präsentieren initiieren und zur Sprache bringen.

Die Erfahrungen und die Interessen der Schülerinnen und Schüler sind bedeutsame Grundlagen für weiterführendes Lernen im Kunstunterricht und für eine Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten der Kunst und der Alltagswelt.

Der Unterricht ist offen für die Mitgestaltung durch die Schülerinnen und Schüler. Er ermöglicht ihnen eigenständige Lösungswege und Arbeitsergebnisse. Fachliche Differenzierungen, freie Arbeit, Werkstattunterricht und projektorientierte Arbeitsweisen berücksichtigen den bildnerischen Entwicklungsstand, das Lern- und Arbeitstempo sowie die unterschiedlichen Neigungen und Interessen von Mädchen und Jungen. Individualität und Originalität werden so sichtbar. Für den Erwerb einzelner Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten, die zur Bewältigung komplexer Aufgaben benötigt werden, können auch Lehrgänge erforderlich werden.

Kooperatives Handeln und untereinander abgestimmte Organisations- bzw. Arbeitsformen werden entwickelt, gemeinsame Vorhaben oder Projekte geplant und realisiert. Im Unterricht des Faches Kunst wird gelernt, die eigenen ästhetischen Prozesse und Produkte und die anderer zu achten und als eigenständige Lernwege und Lösungen zu würdigen und zu beurteilen. Ein angemessener Wechsel von rezeptiven und praktischen Prozessen fördert die kindliche Neugier und die Freude an ästhetischen Prozessen.

Durch Ausgestaltung der Lernumgebung in Klassenraum und Schulgebäude, durch Ausstellung und Diskussion von Arbeitsergebnissen, durch Entwicklung und Präsentation von szenischen Spielen kann der Kunstunterricht einen wesentlichen Beitrag zur Gestaltung des Schullebens leisten.

1.3 Orientierung an Kompetenzen

Der Lehrplan für das Fach Kunst benennt in Kapitel 2 verbindliche Bereiche und Schwerpunkte und ordnet ihnen in Kapitel 3 Kompetenzerwartungen zu.

Diese legen auf der Ebene der Sach- und Methodenkompetenz verbindlich fest, welche Leistungen von den Schülerinnen und Schülern am Ende der Schuleingangsphase und am Ende der Klasse 4 im Fach Kunst erwartet werden. Sie weisen die anzustrebenden Ziele aus und geben Orientierung für die individuelle Förderung. Die Kompetenzerwartungen konzentrieren sich auf zentrale fachliche Zielsetzungen des Kunstunterrichts.

Die Orientierung an Kompetenzen bedeutet, dass der Blick auf die Lernergebnisse gelenkt, das Lernen auf die Bewältigung von Anforderungen ausgerichtet und als kumulativer Prozess organisiert wird.

Schülerinnen und Schüler haben fachbezogene Kompetenzen ausgebildet,

- wenn sie zur Bewältigung einer Situation vorhandene Fähigkeiten nutzen, dabei auf vorhandenes Wissen zurückgreifen und sich benötigtes Wissen beschaffen
- wenn sie die zentralen Fragestellungen eines Lerngebietes verstanden haben und angemessene Lösungswege wählen
- wenn sie bei ihren Handlungen auf verfügbare Fertigkeiten zurückgreifen und ihre bisher gesammelten Erfahrungen in ihre Handlungen mit einbeziehen.

2 Bereiche und Schwerpunkte

Der Lehrplan Kunst untergliedert das Fach in die folgenden Bereiche:

- Räumliches Gestalten
- Farbiges Gestalten
- Grafisches Gestalten
- Textiles Gestalten
- Gestaltung mit technisch-visuellen Medien
- Szenisches Gestalten
- Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten.

Beim Gestalten in den verschiedenen Materialfeldern gelangen die Kinder vom Erproben der Materialien, Techniken und Werkzeuge über das zielgerichtete Gestalten zum Präsentieren ihrer Arbeitsergebnisse. Dem entsprechend ergeben sich in diesen sechs Bereichen jeweils die Schwerpunkte:

- Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen
- Zielgerichtet gestalten
- Präsentieren.

Die Bereiche und die ihnen zugeordneten Schwerpunkte sind verbindlich, stellen aber keine Unterrichtsthemen oder -reihen dar. Sie wirken vielmehr bei der Planung und Durchführung des Unterrichts für die Gestaltung komplexer Lernsituationen integrativ zusammen.

2.1 Räumliches Gestalten

Im räumlichen Gestalten sind das experimentelle Erproben von Raumwirkungen und die Wahrnehmung verschiedener Raumdimensionen und -gestaltungen bedeutsam. Haptische und visuelle Wahrnehmungen und motorische Erfahrungen mit der Vielfalt der verformbaren und kombinierbaren Materialien sind die Grundvoraussetzung für die Gestaltung von Plastiken, Objekten und Räumen. Hierbei werden elementare Erfahrungen mit Statik, Verbindungen und Konstruktionen, Volumen, Struktur und Textur gesammelt und in neuen und eigenen dreidimensionalen Gestaltungen angewandt.

2.2 Farbiges Gestalten

Der Umgang mit Farbe orientiert sich an der Erlebnis- und Vorstellungswelt der Kinder. Das Aufspüren der Farben und Farbphänomene in Natur, Alltag und Kunst führt zu einer Sensibilisierung und Differenzierung der Farbvorstellungen. Eine experimentelle und erforschende Auseinandersetzung mit Materialien, Substanzen und Werkzeugen erschließt die Welt der Farben und führt zu eigenen Gestaltungen. Erscheinungsformen, Wirkungen und Bedeutungen von Farben werden in Gesprächen reflektiert. Die dabei erworbenen Kenntnisse können in eigene Gestaltungsprodukte transferiert werden.

2.3 Grafisches Gestalten

Eine experimentelle und entdeckende Auseinandersetzung mit vielfältigen tradierten und unkonventionellen Zeichen, Zeichenwerkzeugen und -materialien und verschiedenen Untergründen sensibilisiert und fördert die Wahrnehmung und erweitert die Gestaltungsfähigkeit der Kinder. Die Erkundung grafischer Spuren, Muster und Gestaltungen in Natur, Alltag und Kunst gibt neue grafische Repertoires an die Hand. Die zeichnerischen Fähigkeiten der Kinder werden geschult, wenn sie grafische Bildzeichen ausformen, differenzieren und bewusst einsetzen. Ihre kommunikativen Möglichkeiten werden durch das Erproben von Druckverfahren erweitert.

2.4 Textiles Gestalten

Im textilen Gestalten sensibilisieren und reflektieren die Kinder ihre haptischen und visuellen Wahrnehmungen und ihre motorischen Erfahrungen für spezifische Material- und Ausdrucksqualitäten. Textile Materialien überliefern in besonderer Weise historische, regionale und ethnische Besonderheiten. Sie weiten den Blick für vielfältige alltägliche, kulturelle und künstlerische Phänomene.

Die Kinder erleben, dass die Menschen unterschiedliche Vorstellungen und Gewohnheiten im Hinblick auf Wohnen und Kleidung haben, die sich in der Einrichtung und Ausgestaltung ihrer Wohnungen und Häuser zeigen.

2.5 Gestaltung mit technisch-visuellen Medien

Die technisch-visuellen und insbesondere die digitalen Medien (Fernsehen, Internet, Computer etc.) beeinflussen Spielverhalten, Vorstellungskraft und Erfahrungswelt der Kinder. Im Kunstunterricht erfahren sie, dass die digitalen Techniken und Werkzeuge gestalterische Chancen bieten, die ihre Fähigkeiten erweitern. Das Collagieren von Bildmaterial macht die Wirkung und Veränderbarkeit vorgefundener Bildelemente erfahrbar und ermöglicht Einsichten in die Manipulierbarkeit von Wirklichkeit. Sowohl durch die technische Herstellung als auch durch die Untersuchung von Bildern wird Bildkompetenz entwickelt.

2.6 Szenisches Gestalten

Im szenischen Spiel verwirklichen die Kinder eigene und fremde Ideen und Absichten. Sie erzielen Wirkungen durch Improvisation, Kommunikation, Körpersprache, Maskerade und Figurenspiel. Dazu nutzen, gestalten und bespielen sie Räume, Foren, Bühnen und erhalten Feedback und Anerkennung. Szenisches Gestalten und szenisches Spiel verbinden Aspekte des Faches Kunst mit solchen anderer Fächer. Deutsch, Englisch, Musik, evangelische Religionslehre und katholische Religionslehre sowie Sport ermöglichen in besonderer Weise fächerübergreifendes Lernen in Projekten.

2.7 Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Durch das bewusste Experimentieren und das gezielte Gestalten in den verschiedenen Materialfeldern sowie durch die Erfahrungen beim Präsentieren ihrer Arbeitsergebnisse gewinnen die Kinder zunehmend Sicherheit, auch Gestaltungen anderer differenziert wahrzunehmen und zu bewerten. Beim Betrachten und Besprechen der bildhaften Gestaltungsergebnisse von anderen Kindern und Künstlern, auch aus anderen Zeiten und Kulturen, ergeben sich Anlässe zur gedanklichen und emotionalen Auseinandersetzung mit eigenen Sehgewohnheiten, Fantasien und Träumen, Wünschen und Ängsten; aber auch Staunen und Irritationen werden geweckt. Die materiellen und technischen Besonderheiten vieler Werke haben einen Aufforderungscharakter, der Kinder bewegt. So lässt sich leicht ihr Interesse für experimentelles Tun, neue Herstellungsverfahren und Materialien, technische Besonderheiten und spezifische Ausdrucksformen wecken.

Im Umgang mit Bildern und Objekten erfahren die Kinder, dass sich in ihren Wahrnehmungen und Deutungen unterschiedliche und auch gegenläufige Sehweisen, Meinungen und Einschätzungen widerspiegeln. Die Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten anderer führt dazu, Wertschätzung und Toleranz gegenüber künstlerischen Leistungen zu entwickeln und Kunstwerken mit Aufgeschlossenheit und Neugier zu begegnen.

Schwerpunkte sind hier:

- Kunst entdecken
- Wahrnehmen und Deuten
- Zielgerichtet gestalten.

3 Kompetenzerwartungen

Die folgende Zusammenstellung führt auf, welche fachbezogenen Kompetenzen alle Schülerinnen und Schüler am Ende der Schuleingangsphase und am Ende der Klasse 4 auf dem ihnen jeweils möglichen Niveau erworben haben sollen. Die Zusammenstellung verdeutlicht zudem, wie sich die Kompetenzen in Anspruch und Differenziertheit innerhalb der Bereiche und Schwerpunkte während der Grundschulzeit entwickeln.

Die Kompetenzerwartungen werden ggf. durch Beispiele illustriert.

3.1 Räumliches Gestalten

Schülerinnen und Schüler entwickeln Gestaltungstechniken des Plastizierens, Bauens und Konstruierens. Dabei lernen sie unterschiedliche Materialien und Werkzeuge kennen. Sie erkunden, erproben und realisieren Raum verändernde und Raum gestaltende Verfahren.

Bereich: Räumliches Gestalten	
Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • sammeln Material und untersuchen und beschreiben Materialeigenschaften (z. B. <i>Ton, Holz, Stein, Metall</i>) • experimentieren, formen, bauen und konstruieren mit unterschiedlichen Materialien • erproben Werkzeuge und Verbindungsmittel und unterscheiden ihre Funktionen und den Gebrauch (z. B. <i>Schere, Säge, Zange, Draht, Garne, Klebstoffe</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • untersuchen Materialien im Hinblick auf räumliche Wirkungen und nutzen sie in Gestaltungen (z. B. <i>Rinde, Federn, Fasern, Ton, Holz, Stein</i>) • greifen Strukturen, Muster und Texturen auf und integrieren sie in eigene Gestaltungen • setzen Werkzeuge und Materialverbindungen sachgerecht ein (z. B. <i>Verdrahten, Verknoten, Vernähen</i>) • erproben kombinierende Verfahren und wenden sie an

Bereich: Räumliches Gestalten Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	
<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • konstruieren figurative Formen • gestalten mit formbaren Materialien Formen und Figuren (z. B. <i>Ton, Knete, Pappmaché, Sand</i>) • bauen Objekte mit Alltagsmaterialien und Fundstücken (z. B. <i>Figuren, Häuser, Fahrzeuge, Spiel-Landschaften</i>) 	<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • stellen figurative und nicht-figurative Formen differenziert her und reflektieren sie • verwandeln Dinge des täglichen Lebens, gestalten sie um oder erfinden sie neu (z. B. <i>Stühle, Brillen, Hüte und Mützen, T-Shirts, Geschirr</i>) • suchen in ihrem Umfeld Häuser, Brücken, Industriebauten etc. auf und bilden diese in Modellen nach • sammeln in eigenen Konstruktionen Erfahrungen mit der Statik und wenden sie an • planen und konstruieren neue, fantastische Räume und Raumeinrichtungen • reflektieren Raumgestaltungen

Bereich: Räumliches Gestalten Schwerpunkt: Präsentieren	
<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalten Räume und verändern Raumwirkungen (z. B. <i>Klassen, Flure und Begegnungsräume</i>) • stellen Szenarien, Kulissen, Requisiten zu Spielideen her (z. B. <i>Puppentheater, Kartontheater, Schattenspiel</i>) • stellen für Spielanlässe einfache Figuren und Spielobjekte her (z. B. <i>Masken, Fingerfiguren, Puppen</i>) 	<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren gestaltete Räume • entwerfen zu Szenen und Spielideen differenzierte Gestaltungen und präsentieren sie • stellen mit formbaren Materialien komplexere Formen und (Spiel)-Figuren her (z. B. <i>Masken, Skulpturen, Wand- und Bodenreliefs</i>) • entwerfen Kostüme und Bühnenbildgestaltungen für Aufführungen (z. B. <i>Märchenspiel, fantastische Szenen</i>)

3.2 Farbiges Gestalten

Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit Farben und ihren Wirkungen. Sie erschließen sich in der experimentellen und erforschenden Auseinandersetzung mit Materialien und Wirkungen die Welt der Farben, lernen erste Mischgesetze kennen und entwickeln eigene Gestaltungen.

Bereich: Farbiges Gestalten	
Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> experimentieren mit unterschiedlichen Farben und Farbmaterialien (z. B. <i>Deckfarben, Flüssigfarben, Farbkreiden, Kleisterfarben, Farbstiften</i>) erproben und verarbeiten verschiedene Farben und Farbmaterialien mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen 	<ul style="list-style-type: none"> erweitern ihre technischen Fertigkeiten im Umgang mit Farben und Farbmaterialien und unterschiedlichen Werkzeugen experimentieren mit Farbwirkungen und reflektieren sie

Bereich: Farbiges Gestalten	
Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> mischen aus Grundfarben neue Farbtöne und beschreiben Wirkungen stellen Farben her (Erdfarben, Pflanzenfarben) und nutzen sie gestalterisch gliedern Flächen durch farbiges Gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> wenden in Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben und ihre Wirkungen an, kombinieren und verfeinern sie gestalten, beschreiben und reflektieren differenzierte Farbkontraste und -nuancen erkennen erste Mischgesetze

Bereich: Farbiges Gestalten	
Schwerpunkt: Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> sammeln, sortieren und präsentieren farbige Materialien nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten 	<ul style="list-style-type: none"> setzen farbige Materialien zum Collagieren, Ausgestalten und Akzentuieren ein nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Räumen

3.3 Grafisches Gestalten

Die Schülerinnen und Schüler erproben unterschiedliche grafische Darstellungsverfahren. Sie entdecken in ihrem Umfeld in Gestaltungen grafische Muster und erproben sie in unterschiedlichen Gestaltungskontexten. Sie nutzen ihre grafischen Fähigkeiten und erprobte Techniken zum Erzählen, zur Entwicklung von Zeichen und zum Schmücken.

Bereich: Grafisches Gestalten	
Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> erproben experimentelle Verfahren und sprechen über ihre Wirkungen (z. B. <i>Kritzeln, Drucken, Frottage</i>) erproben grafische Mittel in Bildgestaltungen (z. B. <i>Punkt, Linie, Musterung, Schraffur, Fleck und Form</i>) experimentieren mit unterschiedlichen Werkzeugen und Materialien und beschreiben Erfahrungen (z. B. <i>Stifte, Kreiden, Tuschen und Farben, Papiere, Pappen, Tapeten</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> setzen bei der Gestaltung von Flächen, Oberflächen und Bildern grafische Mittel gezielt ein erproben bildnerische Absichten mit unterschiedlichen Werkzeugen und reflektieren über die Zusammenhänge von Absicht und Wirkung

Bereich: Grafisches Gestalten	
Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> spüren grafische Muster, Strukturen und Oberflächenbeschaffenheiten in der Umwelt auf und beschreiben sie nutzen grafische Mittel und Bildzeichen schmückend und verzierend (z. B. <i>Ornamente, Schmuckelement</i>) ordnen Bildzeichen zu und ein (z. B. <i>Figur-Grund-Bezug, Vordergrund – Hintergrund</i>) setzen Erlebtes und Fantastisches in Bildern und Bildergeschichten um erproben einfache Hochdruckverfahren und Abklatschverfahren (z. B. <i>Stempeln, Ritzdrucke, Materialdrucke</i>) spüren verschiedene Schriftzeichen und -bilder in Umwelt und Medien auf gestalten oder erfinden auf unterschiedlichen grafischen Wegen Buchstaben für ein gemeinsames Buch (z. B. <i>spuren, kritzeln, malen, zeichnen, drucken, ausschneiden und collagieren</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> dokumentieren vorgefundene Spuren, Muster und Schraffuren, ergänzen sie grafisch oder deuten sie um formen grafische Zeichen aus und entdecken oder erfinden neue Bildzeichen entwickeln einfache bildnerische Ordnungen (z. B. <i>Größen-Mengenkontrast, Streuung, Ballung</i>) stellen Bewegungen, Beziehungen und Sachverhalte grafisch räumlich dar (z. B. <i>oben – unten, groß – klein, vorn – hinten</i>) kennen Möglichkeiten der Vervielfältigung in Druckverfahren und setzen sie in bildnerischer Absicht ein gestalten Schriftzeichen, -bilder und Texte nach eigenen Vorstellungen erkunden Schriftzeichen und -bilder gegenwärtiger und vergangener Kulturen und verwenden Elemente in eigenen Gestaltungszusammenhängen (z. B. <i>Ornamente, Initialen, Buchmalerei</i>)

Bereich: Grafisches Gestalten	
Schwerpunkt: Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • illustrieren Texte und Geschichten • gestalten Mitteilungen und Plakate 	<ul style="list-style-type: none"> • gestalten und illustrieren Bücher und Prospekte • gestalten Texte typografisch

3.4 Textiles Gestalten

Die Schülerinnen und Schüler erleben und reflektieren Textiles als kulturell bedingt und das textile Material als gestaltbar. Im experimentellen und zielgerichteten Gestalten erweitern sie technisches Können und ästhetisches Empfinden.

Bereich: Textiles Gestalten	
Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • nehmen textile Eigenschaften wahr und unterscheiden Textilien • experimentieren mit Materialien und erproben Materialverbindungen (z. B. <i>Knoten, Flechten, Weben, Heften, Schneiden, Reißen, Löchern, Stopfen und Ausstopfen</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • wenden konventionelle und unkonventionelle textile Techniken zur kreativen Gestaltung und Verfremdung von Gegenständen an, (z. B. <i>Handschuhe, Hüte, Hemden, Strümpfe, Regenschirme</i>) • recherchieren Herkunft, Verarbeitung und kulturelle Hintergründe von Textilien (z. B. <i>Geknüpftes, Gewebtes aus anderen Ländern und Erdteilen</i>)

Bereich: Textiles Gestalten	
Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • fügen mit einfachen Techniken Textiles und Nicht-Textiles aneinander 	<ul style="list-style-type: none"> • stellen Spielobjekte und Räume aus textilen Materialien und Materialverbänden her (z. B. <i>Hüte, Fahnen, Windspiele, Zelte, Tunnel, Installationen</i>)

Bereich: Textiles Gestalten	
Schwerpunkt: Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • verkleiden und schmücken sich selbst, Spielobjekte und Räume mit textilen Materialien (z. B. <i>Garne, Fäden, Stoffe</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • finden mit textilen Materialien und Techniken differenzierte Verkleidungen für sich selbst, für Objekte und Räume

3.5 Gestalten mit technisch-visuellen Medien

Die Schülerinnen und Schüler erproben die gestalterischen Möglichkeiten technisch-visueller Medien, analysieren Aspekte ihrer Bildsprache und nutzen diese für die Gestaltung von Bildern und Texten, für Dokumentationen und Präsentationen.

Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien	
Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • setzen einfache Layouts für Textgestaltungen und kombinierte Text-Bildgestaltungen im Schreibprogramm des Computers ein (z. B. <i>Schriftarten und -größen, Cliparts</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten (z. B. <i>Wort- und Bildkombinationen erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten</i>) • legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie (z. B. <i>nach Themen strukturiert</i>) • nutzen das Internet als Rechercheinstrument

Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien	
Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • nutzen Kopien von Bildern, Fotografien und Gegenständen in Gestaltungsprozessen • deuten Bilder/Bildelemente um und ordnen sie in neuen Zusammenhängen (z. B. <i>Verfremdung des eigenen Porträts</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • verändern Fotografien und Bilder in Kopierprozessen, collagieren sie und gestalten sie um • hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch • setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein

Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien	
Schwerpunkt: Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • fotografieren sich und andere • nutzen die Fotokamera für Dokumentationen und präsentieren diese (z. B. <i>in Klassengalerien</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • nutzen Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen (z. B. <i>fotografieren und videografieren</i>) • setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein (z. B. <i>bei Bühnengestaltungen</i>)

3.6 Szenisches Gestalten

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln szenische Spielsituationen. Sie spielen Rollen, gestalten diese wirkungsbezogen aus und finden dabei Ausdrucksmöglichkeiten für sich selbst, für Kostüme, Gegenstände und Räume. Das szenische Gestalten bietet in besonderem Maße sinnvolle inhaltliche Bezüge zu anderen Fächern.

Bereich: Szenisches Gestalten	
Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> entdecken verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Spielfiguren und setzen sie spielerisch ein (z. B. <i>Mimik, Gestik, Bewegung, Tanz</i>) erproben unterschiedliche Wirkungen beim Schminken, Verkleiden und Maskieren 	<ul style="list-style-type: none"> erproben Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Spielfiguren für Spielsituationen setzen Schminken, Verkleiden und Maskieren wirkungsvoll und differenziert ein planen und stimmen Ausdrucksmöglichkeiten mit anderen ab

Bereich: Szenisches Gestalten	
Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> improvisieren und reflektieren Spielszenen (z. B. <i>Tänze, Stegreif- und Rollenspiele</i>) stimmen den Einsatz von Sprache und Musik ab 	<ul style="list-style-type: none"> setzen visuelle Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkungen (z. B. <i>Schminke, Maske, Kulissen, Kostüme, Requisiten, Licht</i>) setzen musikalische und choreografische Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkungen (z. B. <i>Musik, Rhythmus, Bewegungsabläufe</i>)

Bereich: Szenisches Gestalten	
Schwerpunkt: Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> verändern für Spielanlässe sich selbst, Gegenstände und Räume spielen mit selbsthergestellten Figuren (z. B. <i>einfache Flach- und Stabfiguren, Puppen- und Schattenspielfiguren</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf (z. B. <i>Alltagsszenen, Märchenspiele, Fantasy</i>)

3.7 Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Die Schülerinnen und Schüler vertiefen durch die Begegnung mit Bildern und Objekten ihre eigenen ästhetischen Erfahrungen, Eindrücke und Erkenntnisse. In der Begegnung mit der Vielfalt künstlerischer Objekte bieten sich Chancen zur Selbstbestimmung, zum Üben von Toleranz und zur Weltorientierung.

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten	
Schwerpunkt: Kunst entdecken	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> nehmen künstlerische Gestaltungsformen in der eigenen Lebenswelt wahr (z. B. <i>Kunst, Architektur, Natur, Technik, Bücher, Medien, Einrichtungen, Design</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> erschließen sich ausgewählte historische und zeitgenössische Kunstwerke und finden Bezüge für eigene Gestaltungen (z. B. <i>Kontexte, Biografien, Charakteristisches und Typisches, Materialien, kulturell Bedeutsames</i>)

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten	
Schwerpunkt: Wahrnehmen und Deuten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> sprechen über Empfindungen und Gefühle bei der Betrachtung von Bildern und Objekten respektieren Betrachtungen anderer, vergleichen sie mit den eigenen hören anderen Kindern bei Betrachtungen zu und achten fremde und eigene Betrachtungsweisen erkennen in Kunstwerken und Produkten des Unterrichts technische und gestalterische Aspekte wieder 	<ul style="list-style-type: none"> beziehen Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten in eigenes Gestalten ein (z. B. <i>Museen, Atelierbesuche, Kunst im öffentlichen Raum</i>) lassen sich auf ein differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten ein präzisieren eigene Wahrnehmungen und äußern Assoziationen beziehen Bildinhalte in eigene Erfahrungen und Situationen, vertreten sie und äußern einen eigenen Standpunkt dazu verwenden unterschiedliche Methoden der Bildanalyse und der Bildbetrachtung

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten	
Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> entdecken in Bildern und Objekten Anregungen für eigene Gestaltungsmöglichkeiten und -wünsche 	<ul style="list-style-type: none"> stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her unterscheiden Objekte und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung und der Medien usw.

4 Leistungen fördern und bewerten

Die Bedeutung eines pädagogischen Leistungsverständnisses, das Anforderungen mit individueller Förderung verbindet, und die Konsequenzen für die Leistungsbewertung sind in Kapitel 6 der Richtlinien dargestellt.

Die Schülerinnen und Schüler erhalten individuelle Rückmeldungen über ihre Lernentwicklung und den erreichten Kompetenzstand. Lernerfolge und -schwierigkeiten werden mit Anregungen zum zielgerichteten Weiterlernen verbunden. Fehler und Unsicherheiten werden nicht sanktioniert, sondern als Lerngelegenheiten und -herausforderungen genutzt.

Auf der Grundlage der beobachteten Lernentwicklung reflektieren die Lehrkräfte ihren Unterricht und ziehen daraus Schlüsse für die Planung des weiteren Unterrichts und für die Gestaltung der individuellen Förderung.

Kriterien und Maßstäbe der Leistungsbewertung sollen für die Schülerinnen und Schüler transparent sein. Nur so werden Rückmeldungen durch die Lehrkraft und individuelle Förderhinweise nachvollziehbar und die Schülerinnen und Schüler können in die Beobachtung ihrer Lernentwicklung einbezogen werden. Sie lernen, ihre Arbeitsergebnisse selbst einzuschätzen, Lernprozesse und unterschiedliche Lernwege und -strategien gemeinsam zu reflektieren und zunehmend selbst Verantwortung für ihr weiteres Lernen zu übernehmen.

Die Leistungsbewertung orientiert sich inhaltlich an den in Kapitel 3 beschriebenen Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase und am Ende der Klasse 4, die gleichzeitig Perspektive für die Unterrichtsarbeit sind.

Grundlage der Leistungsbewertung sind alle von der Schülerin oder dem Schüler erbrachten Leistungen.

Der Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ umfasst alle im Zusammenhang mit dem Unterricht erbrachten mündlichen, schriftlichen und praktischen Leistungen.

Als Leistung werden nicht nur Ergebnisse, sondern auch Anstrengungen und Lernfortschritte bewertet. Auch in Gruppen erbrachte Leistungen sind zu berücksichtigen.

Fachbezogene Bewertungskriterien sind insbesondere:

- Neugier, Offenheit und Experimentierfreude
- kreativer Umgang mit Techniken, Materialien und Werkzeugen
- ökonomischer Umgang mit Ressourcen (Zeit, Material, Arbeitsabläufe)
- Individualität und Originalität von Ergebnissen (Produkte, Prozesse, Gesprächsbeiträge)
- Ausdruck und Aussagekraft einer künstlerischen Lösung
- Fähigkeit, mit anderen Beiträge für gemeinsame Vorhaben zu planen und zu realisieren (Teamfähigkeit, Kooperationskompetenz)
- Kommunikations- und Reflexionskompetenz über Gestaltungsprozesse und -produkte.

Die Bewertungskriterien müssen den Schülerinnen und Schülern vorab in altersangemessener Form – z. B. anhand von Beispielen – verdeutlicht werden, damit sie Klarheit über die Leistungsanforderungen haben.

Für eine umfassende Leistungsbewertung, die Ergebnisse und Prozesse gleichermaßen mit einbezieht, sind geeignete Instrumente und Verfahrensweisen der Beobachtung erforderlich, die die individuelle Entwicklung der Kompetenzen über einen längeren Zeitraum erfassen und kontinuierlich dokumentieren. Dazu können Lerndokumentationen der Kinder wie Fachhefte, Lerntagebücher und Portfolios herangezogen werden.