

Übersicht schulinternes Fachcurriculum Kunst

Schule: Grundschule Holtenau

Datum (Stand):

Allgemeine Vereinbarungen:

- (1) Beitrag des Faches zum Schulleben: Im Fach Kunst steht das Bild im Sinne des erweiterten Bildbegriffs im Vordergrund (Fachanforderungen Kunst Primarstufe, SH). Die SuS erwerben im Fach Kunst Bildkompetenz, d.h. sie lernen die verschiedenen Arten von Bildern zu „lesen“ in dem sie sie rezipieren, produzieren und reflektieren. Dies ermöglicht es ihnen ihre Wahrnehmung sinnlich und ästhetisch zu bereichern und aktiv, verstehend und gestaltend an unserer bildbasierten Welt teilzuhaben. Somit bietet das Fach Kunst eine Vernetzung von Kompetenzen in innerschulischen Prozessen und Möglichkeiten der Transferleistung in andere Bereiche des Alltags und trägt zur Identitätsbildung und Persönlichkeitsentwicklung der SuS maßgeblich bei. Problemlösefähigkeiten werden aktiv im prozessbetonten und ergebnisoffenen Kunstunterricht erworben.
- (2) Überprüfung und Weiterentwicklung des Fachcurriculums: Im Sinne einer dynamischen Entwicklung des SIFC, wird das Fachcurriculum regelmäßig von der Fachkonferenz evaluiert, ggf. geändert und ergänzt.
- (3) Inhaltliche Ausgestaltung der Unterrichtseinheiten: Das Fachcurriculum setzt an den Jahrgangsstufen orientierte Schwerpunkte. Aufgrund des Grundsatzes der individuellen Passung in Bezug auf die Anforderungen der Lernenden, sind sinnvolle Ergänzungen in allen Bereichen des Fachcurriculums möglich, z.B. Ergänzungen der Arbeitsfelder oder Kompetenzen etc.

Jahrgangsstufe 1							
Schwerpunkte Fachkompetenzen							
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden
Schwerpunkte Medienkompetenzen							
K1	K2	K3	K4	K5	K6		
Schwerpunkte Arbeitsfelder							

	Fachbegriffe AF Malerei: Deckfarbkasten, lasierender Farbauftrag/ deckender Farbauftrag, Farbmischung Fachbegriffe AF Grafik: Stempel, Farbwalze, Farbplatte, Druckstock Durchgängige Sprachbildung: Einsatz von Wortspeichern, unterstützendes Vokabular bei der Tafelvisualisierung, Silbentrennung durch Farben
Sicherung der basalen Kompetenzen	Visualisierung von geeignetem Vokabular an entsprechender Stelle z.B. im Wortspeicher/ an der Tafel/ Auf dem Material (z.B. auf der Farbplatte/ Farbwalze)
Differenzierung	Tippkarten, Materialauswahl (mehr oder weniger Materialien anbieten), Sozialformen, Formatwahl
Hilfsmittel/Lehr- und Lernmaterial	- Farbspachtel, Goauche-Farben, Sammlung von geeigneten Druckmaterialien z.B. Toilettenpapierrollen, Kronkorken, Naturmaterialien... - Leo Lionni: „Das kleine Gelb und das kleine Blau“, „Swimmy“ - Eva Heller: „Farben und Formen“ - G. Elschner und L. Vandavelde: „Hundertwasser- Ein Haus für dunkelbunte Träume“
Leistungsbeurteilung/Kompetenzentwicklung	Die Bewertung erfolgt vor allem prozess-, aber auch produktorientiert - Kriteriengeleitete Feedbackgespräche - Individuelle Prozessdokumentation - Selbstbeurteilungsbogen der SuS (mit Symbolen) mit anschließender Reflexion - Anlegen von Portfolios mit „Zwischenergebnissen“ - Kriterien- und prozessgeleitete Produktbewertung

Medienkompetenzen

K1 = Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

K2 = Kommunizieren und Kooperieren

K3 = Produzieren und Präsentieren

K4 = Schützen und sicher agieren

K5 = Problemlösen und Handeln

K6 = Analysieren und Reflektieren

Übersicht schulinternes Fachcurriculum Kunst

Schule: Grundschule Holtenau

Datum (Stand):

Jahrgangsstufe 2								
Schwerpunkte Fachkompetenzen								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Schwerpunkte Medienkompetenzen								
K1	K2	K3	K4	K5	K6			
Schwerpunkte Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Vereinbarungen zum Unterricht								
Thematische Schwerpunktsetzungen			Abstraktion, Perspektivwechsel einnehmen, Umwelt erkunden (Vernetzung mit SU möglich), Künstlerwerkstatt (versch. Künstlerische Positionen kennenlernen), Welche Bilder gibt es?					
Fachinhalte und Techniken in den Arbeitsfeldern			<i>Arbeitsfeld Zeichnung:</i> „Was kann ein Umriss, was kann die Füllung?“; Linie, Punkt, Fläche, Variationen der Bleistiftstärken und Stiftarten <i>Arbeitsfeld Malerei:</i> Malen mit flüssigen Farben; Experimentelles Erproben von Farbauftrag auf versch. Malgründen. Weitere Farbmischung mit digitalen Hilfsmitteln, fachgerechter Umgang mit dem Pinsel, Anfertigen eigener Malwerkzeuge, Farbwirkungen thematisieren <i>Arbeitsfeld Grafik:</i> Collage (Fantasietiere) Anfertigen eigener Moosgummistempel, Frottage: Gestaltung eines Themas (Wasser, Wiese, Drahtfigur, Tier). <i>Arbeitsfeld Plastik und Installation:</i> Bau von Robotern, verschiedene Blickwinkel einnehmen, Unterschied Relief-Objekt: Nutzung von Ton. Standbilder nachstellen und fotografieren, Fotos nachbearbeiten.					

Fachdidaktische Prinzipien und zentrale fachspezifische Methoden	Fachdidaktische Prinzipien: Kunstwerkstatt, künstlerisches Projekt Fachspezifische Methoden: Bildgespräch, Stationenlernen, Skizzenheft, einfaches Archiv, einfaches Portfolio, bildliches „Künstlertagebuch“
Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten	Die Dauer und der Umfang der Unterrichtseinheiten richtet sich nach dem Bedarf der Lernenden in den unterschiedlichen Kompetenzbereichen und wird von der Lehrkraft individuell verortet
Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte	Außerunterrichtliche Orte: Wald, Schulgarten, künstlerischer Spaziergang durch Holtenau (Skizzieren/ Frottage), Strand, Förde, VHS Kunsthochschule, Kunsthalle zu Kiel, Stadtgalerie
Kompetenzziele der Jahrgangsstufe	Kompetenzziele: Zunahme eigenverantwortlichen Lernens, Förderung der Sinnlichen Wahrnehmung, Fokus auf Gruppenaufgaben (Sozialkompetenz), Fokus auf den Kompetenzbereichen Wahrnehmen, Beschreiben, Herstellen, Beschreiben, Verwenden und Analysieren, Impulse zum Experimentieren und Explorieren stehen im Vordergrund
Beitrag des Fachunterrichts zur Entwicklung der überfachlichen Kompetenzen	Festigung des Selbstvertrauens in eigene Wahrnehmung und künstlerischen Ausdruck (Selbstkompetenz), Förderung der Gruppengemeinschaft (Sozialkompetenz)
Beitrag des Faches zur Bildung im digitalen Zeitalter	Strategien zur Bilderfassung durch multiperspektivische Fotografie und anschließende Bildbetrachtung, Erweiterung der Ausdrucksmittel durch einfache Bildbearbeitung von eigenen Fotografien (z.B. Farbflächen erzeugen/ Verändern), Unterrichtseinheit zur Verwendung von Gimp als Impulsgeber.
Weitere Vereinbarungen	
Fachsprache/Sprachbildung	Fachbegriffe AF Zeichnung: Wachsstifte, Ölkreiden Fachbegriffe AF Malerei: Flüssigfarben, Haarpinsel, Borstenpinsel, Farbspektrum Fachbegriffe AF Grafik: Collage, Materialmix Durchgängige Sprachbildung: Einsatz von Wortspeichern/ Wörterlisten, unterstützendes Vokabular bei der Tafelvisualisierung, Silbentrennung durch Farben, Heft: „Meine Kunstwörter“ anlegen
Sicherung der basalen Kompetenzen	Visualisierung von geeignetem Vokabular an entsprechender Stelle z.B. im Wortspeicher/ an der Tafel/ Auf dem Material (z.B. auf der Farbplatte/ Farbwalze)
Differenzierung	Tippkarten, Materialauswahl (mehr oder weniger Materialien anbieten), Sozialformen, Formatwahl, Helfersysteme
Hilfsmittel/Lehr- und Lernmaterial	- Sammlung von Zeitschriften für Collage/ Materialmix, - Gimp-App
Leistungsbeurteilung/Kompetenzentwicklung	Die Bewertung erfolgt vor allem prozess-, aber auch produktorientiert - Kriteriengeleitete Feedbackgespräche - Individuelle Prozessdokumentation - Selbstbeurteilungsbogen der SuS (mit Symbolen) mit anschließender Reflexion - Anlegen von Portfolios mit „Zwischenergebnissen“

Medienkompetenzen

K1 = Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

K2 = Kommunizieren und Kooperieren

K3 = Produzieren und Präsentieren

K4 = Schützen und sicher agieren

K5 = Problemlösen und Handeln

K6 = Analysieren und Reflektieren

Übersicht schulinternes Fachcurriculum Kunst

Schule: Grundschule Holtenau

Datum (Stand):

Jahrgangsstufe 3								
Schwerpunkte Fachkompetenzen								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Schwerpunkte Medienkompetenzen								
K1	K2	K3	K4		K5	K6		
Schwerpunkte Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Vereinbarungen zum Unterricht								
Thematische Schwerpunktsetzungen			Zeichnerische Übungen ausweiten (Skizzenheft), Bildbetrachtung systematisieren, auch mit kunsthistorischen Verknüpfungen, Einführung in die Möglichkeiten grafischer Apps, bzw. einfacher integrierter i-Pad-Funktionen, räumliche Wahrnehmung durch AF Plastik+Installation und Architektur fokussieren.					
Fachinhalte und Techniken in den Arbeitsfeldern			<i>Arbeitsfeld Zeichnung:</i> Einführung eines regelmäßig geführten Skizzenhefts: Abzeichnen einfacher Formen (z.B. Radiergummi, Federtasche), Wie zeichne ich „hell und Dunkel“ -> Bleistifte verschiedener Stärken. Einfache Schraffuren einführen. Lockerungsübungen auf großem Format „mit dem ganzen Körper Zeichnen“. Zeichnen mit verschiedenen Stiften miteinander verbinden: Bleistift und Buntstift/ Ölkreide und Buntstift... , weitere Lockerungsübungen: Zeichnen mit der „anderen“ Hand, zeichnen mit geschlossenen Augen, zeichnen, ohne dabei aufs Blatt zu schauen,1 Minute Zeichnungen. Kein Radiergummi benutzen. Insgesamt auf gute Fehlerkultur achten, z.B.: „Viele berühmte Künstler sind durch ihre „Fehler“ berühmt geworden“-> z.B. Picasso-Kubismus thematisieren					

	<i>Arbeitsfeld Plastik+Installation:</i> „Greiffform“ herstellen- aus Knetmasse oder Ton: Kinder greifen spontan in die Knetmasse und öffnen die Hand- welche Form ist entstanden? Wie kann man weiterarbeiten. Durch Zeichnungen begleiten und auf weitere Ideen kommen: Ist das ein Mensch/ Pflanze/ Gebäude...? Plastiken aus Gipsbinden: z.B. ein Hase -> Kernform aus Aluminiumfolie herstellen, mit Gipsbinden umwickeln. Vorübung: Fingerpuppen aus Gipsbinden herstellen und gestalten. Sockel aus Tetrapack und Gips herstellen und z.B. Astskulptur im flüssigem Gips befestigen: Anlehnung an Alberto Giacometti -> Äste vorher schnitzen oder Plastiken aus Aluminium gestalten. Skulpturen aus Seife schnitzen: Kompakte Skulpturen, z.B. Schildkröten/ Käfer... Butterbrotmesser verwenden. Vorübung an Knetmasse/ Ton <u>Unterscheidung Skulptur und Plastik thematisieren</u> Vergängliche Naturinstallationen draußen gestalten als Land Art mit Naturmaterialien, aber auch als künstlerische Intervention (Beispiel Christo und Jeanne Claude) Wahrnehmung von Raum und „Störung“ (etwas dort platzieren, wo es stört, z.B. Abdeckung auf Mülleimer, Gummibänder um Federtasche- Wahrnehmungsübungen dazu anbieten. <i>Arbeitsfeld Architektur:</i> Rundgang durch Holtenau: Was haben die Gebäude gemeinsam, was ist unterschiedlich? (Leuchtturm, Supermarkt, Mehrfamilienhaus, Einfamilienhaus, Boote, Schule)- Als Gruppenarbeit ein Traumhaus entwerfen (Skizzenheft) und gestalten aus Gips/ Ton/ Pappmache Alternativthema: Welches Gebäude fehlt in Holtenau? Auseinandersetzung mit der Architektur und dem Lebenswerk von Friedensreich Hundertwasser: Multiperspektivischer und nachhaltiger Ansatz des Künstlers ist aktueller denn je. In Projektarbeit werden Gebäude nach dem Gedankengut F. Hundertwassers hergestellt und gestaltet. Es können schon bestehende Gebäude als Vorbild dienen, die „umgestaltet“ werden. Das Skizzieren und Modellieren mit verschiedenen Medien steht im Vordergrund. <i>Medienkunst:</i> Es soll zunächst geklärt werden welche Funktionen im Endgerät vom Werk aus integriert sind (iPad) und wie man diese nutzen kann (digitales Zeichnen/ Aufnahmefunktion/ Bildbearbeitung...) Fotografie: Es entsteht ein Bilderbuch als Produkt. Die Szenen werden mit z.B. Legofiguren gestellt, die Szene wird fotografiert, die neue Szene wird gestellt, es wird fotografiert. Inhalte: Perspektive, Lichtfarbe und Intensität, Position der Figuren zueinander. Das digitale Bilderbuch kann mit Audioaufnahmen unterlegt werden. Die App Book-Creator wird zur Umsetzung genutzt.
Fachdidaktische Prinzipien und zentrale fachspezifische Methoden	Fachdidaktischen Prinzipien: Künstlerisches Projekt, Imagination, Experimentelles Lernen Fachspezifische Methoden: Bildgespräch (Stichwort „erweiterter Bildbegriff“ siehe Fachanforderungen), Skizzenheft, erweitertes Archiv, komplexeres Portfolio, mediales Bildertagebuch (iPad)

Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten	Die Dauer und der Umfang der Unterrichtseinheiten richtet sich nach dem Bedarf der Lernenden in den unterschiedlichen Kompetenzbereichen und wird von der Lehrkraft individuell verortet
Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte	Außerunterrichtliche Orte: Spaziergang durch Kiel mit dem Thema „Kunst im öffentlichen Raum“ (Plastik und Installation-Plätze vorher raussuchen) Wald, Schulgarten, Erkundung von Holtenau (Architektur), Strand, Offener Kanal Kiel (Medienkunst)
Kompetenzziele der Jahrgangsstufe	Kompetenzziele: Zunahme eigenverantwortlichen Lernens, Förderung der sinnlichen Wahrnehmung, Annähern an die Herausarbeitung einer eigenen ästhetischen Position, Fokus auf den Kompetenzbereichen Wahrnehmen, Beschreiben, Herstellen, Gestalten, Interpretieren, Verwenden und Analysieren, Impulse zum Experimentieren und Explorieren stehen im Vordergrund sowie Problematisierung des Themas durch SuS.
Beitrag des Fachunterrichts zur Entwicklung der überfachlichen Kompetenzen	Festigung des Selbstvertrauens in eigene Wahrnehmung und künstlerischen Ausdruck (Selbstkompetenz), Förderung der Gruppengemeinschaft (Sozialkompetenz), Förderung der Wertschätzung von Ressourcen im Sinne von BNE, Verortung in Medialen Räumen- Bildung eigener reflektierter Urteilsfähigkeit und Aktionsfähigkeit
Beitrag des Faches zur Bildung im digitalen Zeitalter	Strategien zur Bilderfassung durch multiperspektivische Fotografie und anschließende Bildbetrachtung. Erweiterung der Ausdrucksmittel durch Bildbearbeitung von eigenen Fotografien (z.B. Farbflächen erzeugen/ Verändern), Unterrichtseinheit zur Verwendung von Gimp als Impulsgeber. Weitere Möglichkeiten erarbeiten: Audiodateien mit Fotografie verbinden/ Verzerren von Bildern mit Bildbearbeitung.
Weitere Vereinbarungen	
Fachsprache/Sprachbildung	Fachbegriffe AF Zeichnung: Bleistiftstärken (HB, B1, B2...) Fachbegriffe Plastik und Installation: Skulptur im Gegensatz zu Plastik, modellieren Fachbegriffe Architektur: Architekt*in Fachbegriffe Medienbildung: Perspektive (Frosch-Vogel-Totale) Durchgängige Sprachbildung: Einsatz von Wortspeichern/ Wörterlisten, unterstützendes Vokabular bei der Tafelvisualisierung, Silbentrennung durch Farben, Heft: „Meine Kunstwörter“ anlegen
Sicherung der basalen Kompetenzen	Visualisierung von geeignetem Vokabular an entsprechender Stelle z.B. im Wortspeicher/ an der Tafel/ Auf dem Material (z.B. auf der Farbplatte/ Farbwalze)
Differenzierung	Tippkarten, Materialauswahl (mehr oder weniger Materialien anbieten), Sozialformen, Formatwahl, Helfersysteme, ExpertenKinder
Hilfsmittel/Lehr- und Lernmaterial	- iPads - Gips(bindern), Tetrapacks - Zeitungen und Alufolie für Kernformen bei Plastik und Installation

Leistungsbeurteilung/Kompetenzentwicklung	Die Bewertung erfolgt vor allem prozess-, aber auch produktorientiert - Kriteriengeleitete Feedbackgespräche - Individuelle Prozessdokumentation - Selbstbeurteilungsbogen der SuS (mit Symbolen) mit anschließender Reflexion - Anlegen von Portfolios mit „Zwischenergebnissen“ - Kriterien- und prozessgeleitete Produktbewertung

Medienkompetenzen

K1 = Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

K2 = Kommunizieren und Kooperieren

K3 = Produzieren und Präsentieren

K4 = Schützen und sicher agieren

K5 = Problemlösen und Handeln

K6 = Analysieren und Reflektieren

Übersicht schulinternes Fachcurriculum Kunst

Schule: Grundschule Holtenau

Datum (Stand):

Jahrgangsstufe 4								
Schwerpunkte Fachkompetenzen								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Schwerpunkte Medienkompetenzen								
K1	K2		K3	K4		K5	K6	
Schwerpunkte Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik + Installation	Performance	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Vereinbarungen zum Unterricht								
Thematische Schwerpunktsetzungen			Zeichnung weiterhin als basaler Ausgangspunkt für Projekte: Skizzen jeglicher Art, abzeichnen, Übersichtzeichnung, Zeichnen als „eigene Sprache“ thematisieren. Schwerpunktsetzung in der Kombination von Medienkunst+Produktdesign und Kommunikationsdesign im Sinne der Erweiterung medialer Kompetenzen zum Nutzen bei der Entwurfsplanung und Gestaltung eines Produkts. Schwerpunktsetzung auch in der Reflexionsarbeit (Performance als Methode bietet sich an) des „Ich“ und dem Bezug zum Umfeld. Schwerunkt: Aktuelle künstlerische Positionen und die Auseinandersetzung mit Ihnen in den verschiedenen Arbeitsfeldern, die sich dafür eignen. Z.B. Performance: Pipilotti Rist, Erwin Wurm Medienkunst: Nam June Paik/ Produktdesign: Bruno Munari/ Kommunikationsdesign: Friedensreich Hundertwasser (Plakate), Paula Scher					

Fachinhalte und Techniken in den Arbeitsfeldern	<i>Arbeitsfeld Zeichnung:</i> Skizzenheft als Routine, am Beginn jedes Projekts wird skizziert, ggf. abgezeichnet und mit verschiedenen Zeichenstiften gearbeitet, um die Ideenfindung und sinnliche Auseinandersetzung mit dem gewählten Thema zu erleichtern. <i>Arbeitsfeld Performance:</i> Reflexion des eigenen "Ich" im Zusammenspiel mit der Umgebung und anderen Personen: „One Minute Sculptures“ von Erwin Wurm dienen als Vorbild. Spontane Performances zu einem zufällig gewählten Objekt/ zu einem gewählten Bild/ Gemälde oder Bilder nachstellen und sich dabei verkleiden. Dabei immer nachspüren und reflektieren. Pantomimische Wiedergabe einer Szene, die die Kinder aktuell bewegt. <i>Arbeitsfelder Produktdesign und Kommunikationsdesign in Verbindung mit Medienkunst:</i> Die Möglichkeiten von grafischen Apps der iPads sollen für die Gestaltung in Kommunikationsdesign (z.B. Gestaltung einer Grußkarte/ eines Schulplakats/ eines Gutscheins/ eines nützlichen oder wahlweise unnützen Produkts, z.B. „Aufstehhelfmaschine“/ „Seifenschälroboter“/ „Gummibandhalter“ ...) genutzt werden, z.B. die App Gimp. Mit der App Book Creator kann „Werbung für ein gestaltetes Produkt“ gemacht werden. Die SuS eruieren, welches Produkt z.B. noch in der Schule oder zu Hause gebraucht wird. Gleichzeitig wird das Wissen über den Einfluss von Werbung, Konsummedien, Social Media etc. thematisiert und ohne Beurteilung immer wieder reflektiert um einen bewussten Umgang und eine bewusste Gestaltung von Produkten (auch des Kommunikationsdesign) nachhaltig abzusichern. <i>Medienkunst:</i> Mediale Installationen, z.B. Installation aus Fotografien eines Objekts aus verschiedenen Perspektiven in Anlehnung an die Arbeit von Nam June Paik. Des Weiteren Fotografische Dokumentation von unscheinbaren Abläufen, z.B. das Einpflanzen einer Pflanze/ Das Kämmen von Haaren/ Das Anziehen einer Jacke. Diese Aktionen werden fotografisch oder videografisch dokumentiert, können auditiv untermalt/ kommentiert werden -> Aufmerksamkeit auf „die kleinen Dinge des Lebens“ -> Hinterfragen von Routinen und Ritualen und der Wahrnehmung von „Kleinigkeiten“.
Fachdidaktische Prinzipien und zentrale fachspezifische Methoden	Fachdidaktische Prinzipien: Künstlerisches Projekt, Imagination, Experimentelles Lernen Fachspezifische Methoden: Bildgespräch (Stichwort „erweiterter Bildbegriff“), Skizzenheft, erweitertes Archiv, komplexeres Portfolio, mediales Bildertagebuch/Videotagebuch (iPad)
Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten	Die Dauer und der Umfang der Unterrichtseinheiten richtet sich nach dem Bedarf der Lernenden in den unterschiedlichen Kompetenzbereichen und wird von der Lehrkraft individuell verortet
Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte	Außerunterrichtliche Orte: Druckerei (z.B.) Muthesius Kunsthochschule, KN, Offener Kanal, VHS Kunstschule, Museen
Kompetenzziele der Jahrgangsstufe	Kompetenzziele: Zunahme eigenverantwortlichen Lernens, Förderung der sinnlichen Wahrnehmung, weiteres Annähern an die Herausarbeitung einer eigenen ästhetischen Position, hinterfragen,

	reflektieren und gestalten eigener Positionen. Reflektieren und interfragen medialer Phänomene und scheinbarer „Selbstverständlichkeiten“ mit dem Ziel einer nachhaltig reflektierten Haltung.
Beitrag des Fachunterrichts zur Entwicklung der überfachlichen Kompetenzen	Festigung des Selbstvertrauens in eigene Wahrnehmung, eigene Reflexions- und Interpretationsfähigkeit. Gefestigte Haltung gegenüber medialen Phänomenen -> Förderung der Selbstkompetenz. Förderung der Wertschätzung von Ressourcen im Sinne von BNE, Verortung in Medialen Räumen- Bildung eigener reflektierter Urteilsfähigkeit und Aktionsfähigkeit
Beitrag des Faches zur Bildung im digitalen Zeitalter	Strategien zur Bilderfassung durch multiperspektivische Fotografie und Videografie in Verbindung mit audio-Medien, dadurch Erweiterung der medialen Ausdrucksmittel. Sicheres agieren in und mit digitalen Medien und Ausbildung einer fundierten, nachhaltigen Haltung gegenüber diesen.
Weitere Vereinbarungen	
Fachsprache/Sprachbildung	Fachbegriffe AF Zeichnung: „zeichnen“ in Abgrenzung zum malen Fachbegriffe Performance: Performance, Happening Fachbegriffe Produkt- und Kommunikationsdesign: Design, Designer*in, Layout, Produkt Fachbegriffe Medienbildung: Oberfläche, Fake-News, Medienkunst Durchgängige Sprachbildung: Einsatz von Wortspeichern/ Wörterlisten, unterstützendes Vokabular bei der Tafelvisualisierung, Silbentrennung durch Farben, Heft: „Meine Kunstwörter“ anlegen
Sicherung der basalen Kompetenzen	Visualisierung von geeignetem Vokabular an entsprechender Stelle z.B. im Wortspeicher/ an der Tafel/ Auf dem Material (z.B. auf der Farbplatte/ Farbwalze)
Differenzierung	Tippkarten (auch digital), Materialauswahl (mehr oder weniger Materialien anbieten), Sozialformen, Formatwahl, Helfersysteme, ExpertenKinder
Hilfsmittel/Lehr- und Lernmaterial	- iPads - Künstlerbücher (siehe oben) - Fotokameras und Videokameras (auch alte)
Leistungsbeurteilung/Kompetenzentwicklung	Die Bewertung erfolgt vor allem prozess-, aber auch produktorientiert - Kriteriengeleitete Feedbackgespräche - Individuelle Prozessdokumentation - Selbstbeurteilungsbogen der SuS (mit Symbolen) mit anschließender Reflexion - Anlegen von Portfolios mit „Zwischenergebnissen“ - Kriterien- und prozessgeleitete Produktbewertung

Medienkompetenzen

K1 = Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

K2 = Kommunizieren und Kooperieren

K3 = Produzieren und Präsentieren

K4 = Schützen und sicher agieren

K5 = Problemlösen und Handeln

K6 = Analysieren und Reflektieren