

Performance

... ist eine Kunstaktion, die in einer besonderen Situation und in der Regel als einmalige Handlung von einer Person oder einer Gruppe dargeboten wird.

Bewegung
künstlerisch
nutzen

Digitale Medien zur
Dokumentation oder
als Erweiterung der
Aktion nutzen

Körper gezielt als
Ausdrucksmedium
einsetzen

Darstellendes
Spiel

Nachstellung
von Bildern

Tanz

Alltags-
handlungen
variieren

Medienkunst

Fotographie
Film
Videokunst

Einfache digitale
Techniken

Alle Formen
virtueller oder
interaktiver Kunst

Bild- und
Videoschnitt-
programme
Stopp-Motion
Slow-Motion

Spielerisch kreative Aufgaben

Produktdesign

Gestaltung von Objekten
handwerklicher und
industrieller Fertigung

Aspekte der Nutzung:
Verwertung, Handhabbarkeit,
Ergonomie, Ökologie –
Entsorgung kennenlernen.

Konsumgüter des persönlichen
Gebrauchs – Nachhaltigkeit

Form- und Farbgebung,
Originalität bewerten
Umsetzungsideen für eigene
Gestaltung ableiten und Neues
erfinden

Architektur

umfasst alle Formen
gebauter und
gestalteter Umwelt.
Entdecken von
Bautypen, Funktionen,
Stile und Kulturen
Mitgestaltung des
schulischen und
öffentlichen Raums

Räume gestalten
Betrachtung und Bau
von Modellen Erleben
und erforschen von
Architektur und Raum
entwerfen und
gestalten eigener
Räume und Welten
(analog / digital)

Kommunikationsdesign

Gestaltung von
Informationen und
Alltagskultur durch
Kommunikationsmedien

Inhalte und Botschaften
bewusst grafisch
aufeinander abstimmen

Schriften, Farben und
Formen zueinander in
Beziehung setzen

Beispiele:
Plakate, Bewegtbilder,
Verpackung, Schilder,
Titelseiten, Werbung

Kompetenzbereiche

Wahrnehmen

Beschreiben

Analysieren

Interpretieren

Beurteilen

Herstellen

Gestalten

Verwenden

Diese 8 Kompetenzbereiche beziehen sich auf 9 Arbeitsfelder. Die Auseinandersetzung erfolgt sowohl künstlerisch-praktisch als auch theoretisch kunstgeschichtlich.

Drei übergeordnete Bereiche:
Rezeption
Reflexion
Produktion

Plastik und Installation

Kennenlernen der Dreidimensionalität (Plastiken, Skulpturen, Objekte, raum bezogene Installationen, digitale Dreidimensionalität)

Konfrontation mit beweglichen Objekten als Erweiterung zusätzlicher Erfahrungsräume

Kennenlernen einer anderen Form von Wahrnehmung
Umschreiten einer Plastik,
Ertasten von Oberflächen oder Volumina

Dimension im Raum Plastisches Gestalten mit Materialien:
Knete, Sand, Ton, Holz, Draht, Papier, Fundstücke

Zeichnen

Mitteilung von Gefühlen

Als Ausdruck- und Kommunikationsform

Veranschaulichung von Sachverhalten (Skizzen, Comic, Portrait,...)

Im alltäglichen Gebrauch

Techniken (Schraffuren, Muster)
Materialien (Bleistift, Kohle, digitale Zeichengeräte)
Ästhetik (Kontraste, Farbe)

Grafik

Kennenlernen verschiedener Druckverfahren:
- Hochdruck
- Tiefdruck
- Durchdruck

Förderung der planerischen Fähigkeiten

Ergebnisse durch Experimente erzielen

Leistungsbewertung

bewertet wird :
-die praktische Arbeit
-die Wahrnehmung
-die Reflexion über den Gestaltungsprozess

Einhaltungen dieser Kriterien

-die individuelle Anstrengung, Aufgaben verstehen, bewältigen, vollenden

Im Laufe des Lernprozesses sollen die Kinder folgende Kompetenzen entwickeln:

Vollständige Materialien

Umsichtige Arbeitshaltung

Angemessene Beurteilung von fremder und eigener Gestaltung

Mitarbeit bei der Erarbeitung von Kriterien für den Prozess und das Ergebnis der Aufgabe

Präsentation der Ergebnisse

Künstler kennenlernen Beispiele:

Albrecht Dürer
Leonardo da Vinci
Paul Klee
Friedensreich Hundertwasser
Gustav Klimt
Marc Chagall
Andy Warhol
Vincent van Gogh
Frida Kahlo
Gabriele Münter
Wassily Kandinsky
Keith Haring
Alma Thomas
Rosseau
Jeff Koons
Mondrian

Pablo Picasso
Salvador Dali
Gerhard Richter
Edward Munch
Claude Monet
Franz Marc
Niki de Saint Palles
Georgia O'Keeffe
René Magritte
Henri Matisse
Edward Hopper
August Macke
Roy Lichtenstein
James Rizzi
Romero Britto
Yayoi Kusama

Materialien

Mitteilung von Gefühlen

Als Ausdruck- und Kommunikationsform

Veranschaulichung von Sachverhalten (Skizzen, Comic, Portrait,...)

Im alltäglichen Gebrauch

Techniken (Schraffuren, Muster)
Materialien (Bleistift, Kohle, digitale Zeichengeräte)
Ästhetik (Kontraste, Farbe)

Außerschulische Lernorte

Museen
Theater
Kino
Musical
Künstler live

Wanderausstellungen
Wald
Wiesen
Küste
Parks