

Thema: Zwischen Wirklichkeit und Fantasie – Tiere und Mischwesen modellieren und mit digitalen Verfahren in neue Bildkontexte setzen	Zeitungsumfang:	Klasse/ Jahrgang: 3/4
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Plastizieren und Montieren, Fotografieren und Filmen		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • beschreiben und strukturieren Sinneseindrücke auf Basis individueller Zugänge (Optik, Haptik, Akustik) und bewerten sie bezogen auf eine leitende Fragestellung, • begründen ihre subjektiven Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen und erklären Zusammenhänge bezogen auf eine leitende Fragestellung, • untersuchen und deuten ausgewählte Bilder hinsichtlich Inhalt, bildnerischer Mittel, Funktionen und Strategien – auch als Impulsgeber für eigene Gestaltungsvorhaben, • erforschen Bilder hinsichtlich biografischer, gesellschaftlicher sowie kultureller Zusammenhänge und stellen Bezüge zu eigenen Gestaltungsideen her, • vergleichen eigene Sichtweisen, Gestaltungsprozesse und -produkte mit denen anderer und beurteilen das Anregungspotenzial für das eigene Arbeiten, • planen und realisieren kriteriengeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen (Ausstellungen, Inszenierungen) für Produkte und Prozesse. <u>Plastizieren und Montieren</u> Die Schülerinnen und Schüler • erproben beim Plastizieren und Montieren unterschiedliche Materialien, Werkzeuge (Schere, Säge, Zange), Materialbearbeitungen sowie Materialverbindungen und beurteilen Zusammenhänge von technischem Vorgehen, Eignung (Stabilität) und Wirkungen (u.a. in Bezug auf Raum), • entwerfen und realisieren zielgerichtet Plastiken (Modelliermasse) sowie Montagen und beurteilen den Einsatz von Materialien, Werkzeugen und Materialverbindungen hinsichtlich Absicht und Wirkung.		

Fotografieren und Filmen

Die Schülerinnen und Schüler

- vergleichen themenbezogen unterschiedliche Fotos sowie Filmsequenzen und erklären Bezüge zwischen Bildmitteln, Wirkungen und inhaltlichen Funktionen (u.a. Werbung),
- experimentieren mit Bildmitteln (u.a. Perspektive) und untersuchen Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Werkzeuge in Foto und Film im Hinblick auf Wirkungs- und Funktionszusammenhänge,
- entwickeln und realisieren wirkungsbezogen zu eigenen Ideen digitale Bewegtbilder (Animation).

Didaktische bzw. methodische Zugänge:

Tiere und Mischwesen modellieren:

- Betrachten und Deuten Kunstwerke/ Abbildungen zum Themenfeld Tiere/ Mischwesen als Impulsgeber für die Gestaltung eigener Plastiken, Vergleichen und Untersuchen der Werke hinsichtlich der Zusammenhänge von Motiv (realitätsgetreu/ fantastisch), bildnerischen Mitteln, technischen Verfahren, Strategien und Wirkungen
- Skizzieren erster Ideen für eine themenbezogene Figur mit Blick auf Körperformen, Oberflächen, Typisches, Besonderes, ggf. Fantastisches anregt durch Impulse wie Texte, Bilder
- Experimentieren mit modellierbarem Material wie Knete, Salzteig oder Ton, freies Gestalten individueller Formgebungen, Sprechen über Entstandenes, Sinnes- und Materialerfahrungen
- Experimentelles Erkunden und Reflektieren verfahrensspezifischer Aspekte wie Grundtechniken, materialgerechter Verbindungen einzelner Elementarformen, Bearbeitungsmöglichkeiten, statischer Herausforderungen und sachgerechten Werkzeugeinsatzes mit Blick auf die Herstellung einer plastischen Figur
- Kriteriengeleitetes Entwickeln, Modellieren und Ausgestalten (Hinzufügen charakteristischer Details, Oberflächendifferenzierung) einer individuellen themenbezogenen Figur durch den Einsatz gewonnener Material- und Technikerfahrungen

Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote:

Tiere und Mischwesen modellieren:

- Sammlung von Bildmaterial mit figürlichen Darstellungen von Tieren, Mischwesen, fantastischen Geschöpfen
- Sammlung mit Texten wie Geschichten, Fabeln, Sagen über Tiere, Fantasie- und Mischwesen als Inspirationsquelle
- Visualisierungen zu themenbezogenen Figurenmerkmalen wie Aussehen, Form, Oberflächen, Besonderheiten
- Modellierbares Material wie Knete, Salzteig oder Ton, spezifische Werkzeuge, Tisch- und Kleidungsschutz, Materialien/ Geräte/ Raum für sachgerechten Transport, Zwischenlagerung bzw. Trocknung der Figuren

Mit digitalen Verfahren in neue Bildkontexte setzen:

- Sammlung von Fotografien, Fotomontagen und Fotocollagen
- Digitale Medien zur Fotografie – wie Tablet, Kamera
- Beamer und Leinwand zur Präsentation
- Heft zur Dokumentation von Skizzen, Erfahrungen, Beobachtungen, Erkenntnissen
- Visualisierung verabredeter Gestaltungskriterien

Unterrichtsbeispiele und Ideen:

Erstellen eines Buches mit dem Bookcreator

Medienkompetenzrahmen:

1.2 Digitale Werkzeuge

2.1 Informationsrecherche

2.2 Informationsauswertung

<u>Mit digitalen Verfahren in neue Bildkontexte setzen</u> • Betrachten, Vergleichen und Analysieren ausgewählter Fotografien und digitaler Fotomontagen sowie Fotocollagen (zeitgenössischer Künstlerinnen und Künstler) hinsichtlich der neuen Anordnungen von Bildobjekten und der daraus resultierenden Irritation und Manipulation • Fotografieren der eigenen Figur sowie diverser Landschaften für die Lebenswelt der Figur; Erproben verschiedener Perspektiven • Präsentieren der Fotomontage bzw. Fotocollage und kriteriengeleitete Reflexion • Ausstellen der plastischen Figuren und der Fotomontagen/-collagen	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Skizzen, Erfahrungen, Ergebnisse und Erkenntnisse aus Experimentierprozessen/ Heft • Themenbezogene Plastiken, Fotomontage/ Fotocollage	Kooperationen: • Deutsch • Sachunterricht

Thema: Textilien, die uns umgeben – Wir erforschen Entstehung, Herkunft, Gestalt- und Formbarkeit von Textilien und verwandeln alte Textilien in etwas Neues	Zeitumfang:	Klasse/ Jahrgang: 3/4
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Textiles Gestalten		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u>		

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben und strukturieren Sinneseindrücke auf Basis individueller Zugänge (Optik, Haptik, Akustik) und bewerten sie bezogen auf eine leitende Fragestellung,
- begründen ihre subjektiven Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen und erklären Zusammenhänge bezogen auf eine leitende Fragestellung,
- untersuchen und deuten ausgewählte Bilder hinsichtlich bildnerischer Mittel, Funktionen und Strategien – auch als Impulsgeber für eigene Gestaltungsvorhaben,
- erforschen Bilder hinsichtlich biografischer, gesellschaftlicher sowie kultureller Zusammenhänge und stellen Bezüge zu eigenen Gestaltungsideen her,
- vergleichen eigene Sichtweisen, Gestaltungsprozesse und -produkte mit denen anderer und beurteilen das Anregungspotenzial für das eigene Arbeiten,
- planen und realisieren kriteriengeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen (Ausstellungen, Inszenierungen) für Produkte und Prozesse.

Textiles Gestalten

Die Schülerinnen und Schüler

- untersuchen textile Materialien (Rohstoffe und Produkte) hinsichtlich spezifischer Material- und Ausdrucksqualitäten sowie Funktionen,
- experimentieren mit einfachen flächenbildenden Verfahren und entwickeln sie kreativ in eigenen Gestaltungszusammenhängen weiter,
- realisieren mit textilen und nichttextilen Materialien individuelle Gestaltungsideen, auch hinsichtlich einer Kontextveränderung (Up-cyclen, Verhüllen).

Didaktische bzw. methodische Zugänge:

- Wahrnehmen, Sammeln und Ordnen von textilen Materialien aus den Lebensbereichen Kleidung, Wohnen und Spiel – auch mit dem Fotoapparat
- Experimentieren mit einfachen flächenbildenden Verfahren und mit der Veränderbarkeit von Stoffen, wie Falten, Knäut-schen, Raffen, Abbinden, Löchern, Reißen
- Spielen mit klein- und großformatigen Stoffen/ Tüchern, um die Eigenarten sowie die Gestalt- und Formbarkeit des Mate-rials zu entdecken und zu reflektieren

Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote:

- Abbildungen von Werken der (Textil-) Kunst/ kuriose textile Hüllen aus der Kunst- und Kulturgeschichte
- Textile Materialkiste (Stoffreste aller Art, alte Kleidungsstücke, Wohntextilien, Gebrauchstextilien, Garne etc.)
- Textile Werkzeuge (Nähnadeln, Stoffscheren, Sicherheitsna-deln, Klammern, Strick- und Häkelnadeln etc.)
- Visualisierte Gestaltungskriterien

Unterrichtsbeispiele und Ideen:

Collage vorher- nachher

• Anlegen eines Muster- und Ideenbuches mit verschiedenen Stoffproben, Frottagen, Erkenntnissen aus Experimenten, Ideen, Skizzen, Bildern etc. • Ergebnisse aus dem Experimentieren als Inspirationsquelle für die themenorientierte Entwicklung von Bildideen nutzen, wie Stofffiguren, kuriose Kleidungsstücke oder Accessoires, Plastiken, Collagen • „Mein Stoff/ textiles Material verwandelt sich“ – Realisierung individueller Gestaltungsideen unter Einsatz der im Experiment gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen	<u>Medienkompetenzrahmen:</u> 1.2 Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Dokumentation von Erkundungsprozessen im Muster- und Ideenbuch • Gestaltungsidee	Kooperationen: • Sachunterricht

Thema: Kleine Wunder auf sechs Beinen – Wir erkunden zeichnend und druckend Insekten und entwickeln daraus eigene Ideen für die (druck)grafische Gestaltung skurriler Insekten mit besonderen Fähigkeiten	Zeitungsumfang:	Klasse/ Jahrgang: 3/4
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Zeichnen und Drucken		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • beschreiben und strukturieren Sinneseindrücke auf Basis individueller Zugänge (Optik, Haptik, Akustik) und bewerten sie bezogen auf eine leitende Fragestellung,		

- begründen ihre subjektiven Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen und erklären Zusammenhänge bezogen auf eine leitende Fragestellung,
- untersuchen und deuten ausgewählte Bilder hinsichtlich Inhalt, bildnerischer Mittel, Funktionen und Strategien – auch als Impulsgeber für eigene Gestaltungsvorhaben,
- erforschen Bilder hinsichtlich biografischer, gesellschaftlicher sowie kultureller Zusammenhänge und stellen Bezüge zu eigenen Gestaltungsideen her,
- vergleichen eigene Sichtweisen, Gestaltungsprozesse und -produkte mit denen anderer und beurteilen das Anregungspotenzial für das eigene Arbeiten,
- planen und realisieren kriteriengeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen (Ausstellungen, Inszenierungen) für Produkte und Prozesse.

Zeichnen und Drucken

Die Schülerinnen und Schüler

- kategorisieren grafische Spuren und Strukturen aus Alltag, Kunst und Natur und beschreiben ihre Entstehung und Wirkung,
- experimentieren mit unterschiedlichen zeichnerischen und druckgrafischen Mitteln (Punkt, Linie, Struktur), Werkzeugen (Stifte, Kohle, Feder, Kreide, selbst hergestellte Werkzeuge und Druckstöcke), grafischen Verfahren (Schraffieren, Hoch-/ Flachdruck) sowie Untergründen und erläutern Bezüge zwischen technischem Vorgehen und Wirkungen,
- deuten grafische Spuren und Strukturen (auch aus eigenen Bildausschnitten und Druckergebnissen) um und verändern diese (durch Ergänzen, Zusammenfügen, Reduzieren),
- stellen Sachverhalte, Beziehungen sowie Bewegungen dar (Figur-Grund-Bezug, Flächenabgrenzung, Überlappung) und vergleichen individuelle Lösungswege,
- realisieren individuelle Bildideen durch den wirkungs- und funktionsbezogenen Einsatz zeichnerischer und druckgrafischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren.

Didaktische bzw. methodische Zugänge:

- Aufspüren, vorsichtiges Annähern und genaues Wahrnehmen von Insekten im schulischen Umfeld
- Untersuchen einzelner Insekten auf Abbildungen und Fotos, vergrößerndes Skizzieren des Insektes im Ganzen oder im Detail
- Sammeln und Ordnen grundlegender Merkmale, spezifischer Eigenschaften und Besonderheiten verschiedener Insekten bezüglich Farbe, Form, Körperbau, Oberflächen, Strukturen, Details

Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote:

- Unterrichtsgang zu einer Wiese
- Lupen
- Bildersammlung zur Anschauung von Insekten wie naturkundliche Zeichnungen, Naturfotografien, Poster, Kunstwerke
- Zeichenmaterialien wie Bleistifte, Buntstifte, Fineliner, Kohle, Wachsmaler, Kreiden
- Druckmaterialien wie Farben, Lappen, Tisch- und Kleidungsschutz
- Papiere in unterschiedlichen Formaten und Farbtönen

• Betrachten, Beschreiben und Deuten themenbezogener Kunstwerke hinsichtlich Wirkung, eingesetzter Bildmittel und spezifischer Strategien der Verfremdung • Experimentelles Erproben verschiedener zeichnerischer und druckgrafischer Verfahren mit Blick auf die Eignung zur Darstellung eines Insektes (im Ganzen, im Detail, der Oberflächenbeschaffenheit, in einer bestimmten Größe), technischer Vorgehensweisen und verfahrensspezifischer Wirkungen • Assoziatives Umdeuten und zeichnerisches Verändern von Bildausschnitten aus Experimenten zur Gewinnung inspirierender Spuren, Strukturen und Formen für die Gestaltung/ Ergänzung eines skurrilen Insektes mit besonderen Fähigkeiten • Entwickeln und kriteriengeleitetes Realisieren einer themenbezogenen eigenen Bildidee, mit ausgewählten (druck)grafischen Verfahren durch Einsatz der im Experiment gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen • Präsentieren und Ausstellen der Bildern mit bekannten und skurrilen Insekten	• Materialien für das Deuten, Weiterzeichnen oder Isolieren druckgrafisch gewonnener Spuren und Strukturen aus Verfahren wie Décalcomanie und Frottage (Fineliner, Schere) • Visualisierungsmedien wie Hinweise zum Einsatz von Materialien, technischen Abläufen, Insektenmerkmalen • Insektenforscherbuch zur Dokumentation von Skizzen, Ergebnissen und Erkenntnissen aus Experimentierphasen • Sprachlich unterstützende Materialien (Wortspeicher, Satzmuster) • Visualisierte Gestaltungskriterien Unterrichtsbeispiele und Ideen: <u>Medienkompetenzrahmen:</u> 1.2 Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Skizzen, Ergebnissen und Erkenntnissen aus Experimenten/ Insektenforscherbuch • Gezeichnete, gedruckte und in kombinierten Verfahren gestaltete themenbezogene Bilder	Kooperationen: • Sachunterricht

Thema: Street Art – Wir erforschen Graffitis in ihren verschiedenen Darstellungsformen und gestalten eigene Graffitis	Zeitumfang:	Klasse/ Jahrgang: 3/4
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Malen, Zeichnen und Drucken, Fotografieren und Filmen		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • beschreiben und strukturieren Sinneseindrücke auf Basis individueller Zugänge (Optik, Haptik, Akustik) und bewerten sie bezogen auf eine leitende Fragestellung, • begründen ihre subjektiven Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen und erklären Zusammenhänge bezogen auf eine leitende Fragestellung, • untersuchen und deuten ausgewählte Bilder hinsichtlich Inhalt, bildnerischer Mittel, Funktionen und Strategien – auch als Impulsgeber für eigene Gestaltungsvorhaben, • erforschen Bilder hinsichtlich biografischer, gesellschaftlicher sowie kultureller Zusammenhänge und stellen Bezüge zu eigenen Gestaltungsideen her, • vergleichen eigene Sichtweisen, Gestaltungsprozesse und -produkte mit denen anderer und beurteilen das Anregungspotenzial für das eigene Arbeiten, • planen und realisieren kriteriengeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen (Ausstellungen, Inszenierungen) für Produkte und Prozesse. <u>Malen</u> Die Schülerinnen und Schüler • beschreiben und kategorisieren Farben und farbige Materialien aus Alltag, Kunst und Natur hinsichtlich ihrer Eigenschaften und Wirkungen, • experimentieren mit Farbaufträgen (deckend, lasierend), Untergründen, Farbherstellung (Erd-/ Pflanzenfarben) sowie Farbbeziehungen (hell-dunkel, warm-kalt) und erläutern Bezüge zwischen spezifischem Einsatz und Wirkungsweisen, • experimentieren beim Malen mit Farbmischungen (Sekundärfarben, Aufhellung, Trübung) und erläutern Bezüge zwischen Mischergebnissen, Entstehungsprozessen sowie Farbwirkungen,		

- deuten durch malerische Veränderungen (Ergänzen, Reduzieren) farbige Spuren, Formen und Farbverläufe (auch aus eigenen Bildausschnitten) um,
- entwickeln und realisieren wirkungs- und funktionsbezogen individuelle bildnerische Absichten durch den gezielten Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge.

Zeichnen und Drucken

Die Schülerinnen und Schüler

- kategorisieren grafische Spuren und Strukturen aus Alltag, Kunst und Natur und beschreiben ihre Entstehung und Wirkung,
- experimentieren mit unterschiedlichen zeichnerischen und druckgrafischen Mitteln (Punkt, Linie, Struktur), Werkzeugen (Stifte, Kohle, Feder, Kreide, selbst hergestellte Werkzeuge und Druckstöcke), grafischen Verfahren (Schraffieren, Hoch-/ Flachdruck) sowie Untergründen und erläutern Bezüge zwischen technischem Vorgehen und Wirkungen,
- deuten grafische Spuren und Strukturen (auch aus eigenen Bildausschnitten und Druckergebnissen) um und verändern diese (durch Ergänzen, Zusammenfügen, Reduzieren),
- stellen Sachverhalte, Beziehungen sowie Bewegungen dar (Figur-Grund-Bezug, Flächenabgrenzung, Überlappung) und vergleichen individuelle Lösungswege,
- realisieren individuelle Bildideen durch den wirkungs- und funktionsbezogenen Einsatz zeichnerischer und druckgrafischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren,
- gestalten wirkungs- und funktionsbezogen individuelle grafische Zeichen- und Schriftsysteme (Schriftzeichen, Piktogramme).

Fotografieren und Filmen

Die Schülerinnen und Schüler

- vergleichen themenbezogen unterschiedliche Fotos sowie Filmsequenzen und erklären Bezüge zwischen Bildmitteln, Wirkungen und inhaltlichen Funktionen (u.a. Werbung).

Didaktische bzw. methodische Zugänge:

- Wahrnehmen, Sammeln, Beschreiben und Analysieren von Graffiti aus der eigenen Lebensumwelt
- Untersuchen und Vergleichen ausgewählter Graffiti von Graffiti-Künstlerinnen und -künstler nach bildnerischen Mitteln, Funktionen, Wirkungen und Intentionen
- Experimentieren mit den bildnerischen Mitteln Piece, Outline, Fill-In, Background, Character unter Einsatz von Farbe, zeichnerischen Mitteln, Farbmischungen und Farbverläufen

Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote:

- Unterrichtsgang ins städtische Umfeld (u.a. Häuserfassaden)
- Sammlung unterschiedlicher Graffiti aus dem Lebensumfeld und von ausgewählten Graffiti-Künstlerinnen und -künstlern
- Visualisierung der bildnerischen Mitteln Piece, Outline, Fill-In, Background, Character
- Buntstifte, Filzstifte, Wasserfarbe, Acrylfarbe, Kreidespray
- Tonpapier, Leinwandkarton
- Visualisierte Gestaltungskriterien

• Einsatz gewonnener Erkenntnisse aus dem Experiment für die wirkungs- und funktionsbezogene Entwicklung und Gestaltung eines eigenen Graffitis mit individueller Aussage • Betrachten, Beschreiben, Vergleichen von Prozessergebnissen vor dem Hintergrund erarbeiteter Kriterien • Präsentieren der Graffitis	Unterrichtsbeispiele und Ideen Gestaltung einer Fassade des Schulgebäudes nach Absprache mit dem Schulträger <u>Medienkompetenzrahmen:</u> 1.2 Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Kriteriengeleitete Selbst-/ Fremdbewertung • Skizze und Graffiti	Kooperationen: • Sachunterricht

Thema: In (andere) Rollen schlüpfen – Wir entdecken die Bedeutung und Funktion von Masken aus Kultur und Kunst und finden Ideen für eigene Maskengestaltungen und -inszenierungen	Zeitungsfang:	Klasse/ Jahrgang: 3
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Malen, Zeichnen und Drucken, Plastizieren und Montieren, Agieren und Inszenieren, Fotografieren und Filmen, Textiles Gestalten		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • beschreiben und strukturieren Sinneseindrücke auf Basis individueller Zugänge (Optik, Haptik, Akustik) und bewerten sie bezogen auf eine leitende Fragestellung, • begründen ihre subjektiven Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen und erklären Zusammenhänge bezogen auf eine leitende Fragestellung, • untersuchen und deuten ausgewählte Bilder hinsichtlich Inhalt, bildnerischer Mittel, Funktionen und Strategien – auch als Impulsgeber für eigene Gestaltungsvorhaben,		

- erforschen Bilder hinsichtlich biografischer, gesellschaftlicher sowie kultureller Zusammenhänge und stellen Bezüge zu eigenen Gestaltungsideen her,
- vergleichen eigene Sichtweisen, Gestaltungsprozesse und -produkte mit denen anderer und beurteilen das Anregungspotenzial für das eigene Arbeiten,
- planen und realisieren kriteriengeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen (Ausstellungen, Inszenierungen) für Produkte und Prozesse.

Malen

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben und kategorisieren Farben und farbige Materialien aus Alltag, Kunst und Natur hinsichtlich ihrer Eigenschaften und Wirkungen,
- experimentieren mit Farbaufträgen (deckend, lasierend), Untergründen, Farbherstellung (Erd-/ Pflanzenfarben) sowie Farbbeziehungen (hell-dunkel, warm-kalt) und erläutern Bezüge zwischen spezifischem Einsatz und Wirkungsweisen,
- experimentieren beim Malen mit Farbmischungen (Sekundärfarben, Aufhellung, Trübung) und erläutern Bezüge zwischen Mischergebnissen, Entstehungsprozessen sowie Farbwirkungen,
- entwickeln und realisieren wirkungs- und funktionsbezogen individuelle bildnerische Absichten durch den gezielten Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge.

Zeichnen und Drucken

Die Schülerinnen und Schüler

- realisieren individuelle Bildideen durch den wirkungs- und funktionsbezogenen Einsatz zeichnerischer und druckgrafischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren.

Plastizieren und Montieren

Die Schülerinnen und Schüler

- untersuchen unterschiedliche Alltags- und Naturmaterialien hinsichtlich ihrer Eigenschaften (Haptik, Optik), Verwendungsmöglichkeiten und Ausdrucksqualitäten,
- erproben beim Plastizieren und Montieren unterschiedliche Materialien, Werkzeuge (Schere, Säge, Zange), Materialbearbeitungen sowie Materialverbindungen und beurteilen Zusammenhänge von technischem Vorgehen, Eignung (Stabilität) und Wirkungen (u.a. in Bezug auf Raum),
- entwerfen und realisieren zielgerichtet Plastiken (Modelliermasse) sowie Montagen und beurteilen den Einsatz von Materialien, Werkzeugen und Materialverbindungen hinsichtlich Absicht und Wirkung,
- verändern zielgerichtet – entsprechend einer Umdeutung, Irritation oder Neuerfindung – Alltagsgegenstände.

Agieren und Inszenieren

Die Schülerinnen und Schüler

- erproben und beurteilen in der jeweiligen Spielform Ausdrucksmöglichkeiten (Mimik, Gestik, Körperhaltung, Sprache, Bewegung im Raum und Zusammenspiel) für Gefühle, Stimmungen, Eigenschaften und Charaktere,
- experimentieren mit Wirkzusammenhängen von Verkleidung, Masken, Alltagsgegenständen, Licht, Geräuschen und Musik mit Blick auf eine bestimmte Intention,
- entwickeln – im Diskurs über Absicht und Wirkung szenischer Ausdrucksmittel – eigene (Spiel-)Szenen und realisieren diese.

Fotografieren und Filmen

Die Schülerinnen und Schüler

- vergleichen themenbezogen unterschiedliche Fotos sowie Filmsequenzen und erklären Bezüge zwischen Bildmitteln, Wirkungen und inhaltlichen Funktionen (u.a. Werbung),
- experimentieren mit Bildmitteln (u.a. Perspektive) und untersuchen Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Werkzeuge in Foto und Film im Hinblick auf Wirkungs- und Funktionszusammenhänge.

Textiles Gestalten

Die Schülerinnen und Schüler

- realisieren mit textilen und nichttextilen Materialien individuelle Gestaltungsideen, auch hinsichtlich einer Kontextveränderung (Up-cyclen, Verhüllen).

Didaktische bzw. methodische Zugänge:

- Betrachten von Masken aus Kunst und Kultur
- Bildnerische Mittel aufspüren wie die Darstellung der Gesichtsmerkmale, Symmetrie, der Einsatz von Farbe, Linie und sonstiger Materialien
- Spielerisches Experimentieren mit den erarbeiteten bildnerischen Mitteln unter Verwendung unterschiedlicher Zeichen-, Mal- und Collagematerialien auf Din A4 Papier in der Größe des eigenen Gesichts
- Entdecken der Wirkungen der entstandenen einfachen Papiermasken in spontanen Inszenierungen; Fotografieren von Standbildern
- Betrachten der Fotografien; Sammeln und Ordnen von Gestaltungsideen, verwendeten Mal- und Zeichnungsmitteln und den dadurch entstandenen Wirkungen

Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote:

- Fotografien, Abbildungen und Filmmaterial zu Masken aus Kunst und Kultur sowie aus deren Bedeutungs- und Funktionszusammenhängen
- Visualisierung von gesammelten und geordneten bildnerischen Mitteln, Gestaltungsmaterialien und -techniken, Gestaltungsideen und Gestaltungskriterien
- Sammlung mit Darstellungen von Gesichtsmerkmalen zu verschiedenen Gesichtsausdrücken
- Anregungen für die Gestaltungsidee: Erzählungen, Filme und Hintergrundgeschichten zu kulturellen Masken, Bilderbücher, Musikstücke, Inszenierungen von Masken in der Kunst
- Maskengestaltung: Papier, Pappe, Papiertüten oder Gipsbinden
- Ausgestaltung der Masken: Acrylfarbe, Abfallmaterialien, Wolle, Stoffe, Kleber

• Skizzieren einer Maske zu einem inhaltlichen Kontext wie Spiele/ Feste/ Abenteuer von Naturgestalten, Drachen, Monster, Außerirdischen, Elfen, Zauberern und Tieren in einem selbstgewählten Bedeutungs- und Funktionszusammenhang • Kriteriengeleitete Umsetzung der entworfenen Maske unter Einsatz der erarbeiteten bildnerischen Mittel und ihrer Wirkung • Überprüfung der beabsichtigten Wirkung der Masken (z.B. im Maskenspiel durch Fotografieren und Filmen)	• Material für die Inszenierung: Lichtquelle, Sammlung mit Requisiten, Musikinstrumente, Klangerzeuger, Musik, Bühne, Regieklappe • Digitale Medien zum Fotografieren und Filmen • Sprachliche Mittel: Satzanfänge, Satz-/ Wortkarten • Künstlertagebuch Unterrichtsbeispiele und Ideen: Aufführung eines Maskenspiels zu verschiedenen selbstentwickelten Spielszenen Ggf. filmen und präsentieren <u>Medienkompetenzrahmen:</u> 1.2 Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene und kriteriengeleitete Gesprächsbeiträge • Strukturierte Sammlung von Ergebnissen und Erkenntnissen aus Werkbetrachtungen und Experimenten im Künstlertagebuch • Planungsskizze der Maske • Kriteriengeleitete Maskengestaltung • Inszenierung der Masken	Kooperationen: • Sachunterricht

Thema: Das „kleine“ Olympia – Wir erforschen Menschen in Bewegung und stellen Bewegungsabläufe dar	Zeitumfang:	Klasse / Jahrgang: 4
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Zeichnen und Drucken, Plastizieren und Montieren, Agieren und Inszenieren, Fotografieren und Filmen		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • beschreiben und strukturieren Sinneseindrücke auf Basis individueller Zugänge (Optik, Haptik, Akustik) und bewerten sie bezogen auf eine leitende Fragestellung, • begründen ihre subjektiven Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen und erklären Zusammenhänge bezogen auf eine leitende Fragestellung, • untersuchen und deuten ausgewählte Bilder hinsichtlich Inhalt, bildnerischer Mittel, Funktionen und Strategien – auch als Impulsgeber für eigene Gestaltungsvorhaben, • vergleichen eigene Sichtweisen, Gestaltungsprozesse und -produkte mit denen anderer und beurteilen das Anregungspotenzial für das eigene Arbeiten, • planen und realisieren kriteriengeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen (Ausstellungen, Inszenierungen) für Produkte und Prozesse. <u>Zeichnen und Drucken</u> Die Schülerinnen und Schüler • stellen Sachverhalte, Beziehungen sowie Bewegungen dar (Figur-Grund-Bezug, Flächenabgrenzung, Überlappung) und vergleichen individuelle Lösungswege. <u>Plastizieren und Montieren</u> Die Schülerinnen und Schüler • erproben beim Plastizieren und Montieren unterschiedliche Materialien, Werkzeuge (Schere, Säge, Zange), Materialbearbeitungen sowie Materialverbindungen und beurteilen Zusammenhänge von technischem Vorgehen, Eignung (Stabilität) und Wirkungen (u.a. in Bezug auf Raum), • entwerfen und realisieren zielgerichtet Plastiken (Modelliermasse) sowie Montagen und beurteilen den Einsatz von Materialien, Werkzeugen und Materialverbindungen hinsichtlich Absicht und Wirkung.		

Agieren und Inszenieren

Die Schülerinnen und Schüler

- erproben und beurteilen in der jeweiligen Spielform Ausdrucksmöglichkeiten (Mimik, Gestik, Körperhaltung, Sprache, Bewegung im Raum und Zusammenspiel) für Gefühle, Stimmungen, Eigenschaften und Charaktere.

Fotografieren und Filmen

Die Schülerinnen und Schüler

- vergleichen themenbezogen unterschiedliche Fotos sowie Filmsequenzen und erklären Bezüge zwischen Bildmitteln, Wirkungen und inhaltlichen Funktionen (u.a. Werbung).

Didaktische bzw. methodische Zugänge:

- Beobachten von Menschen in Bewegung und Wahrnehmen von Bewegungsabläufen
- Erforschen der Veränderung des Körpers bei der Bewegung und Beobachten der bewegten Körperteile bei sich und anderen durch spielerisches Experimentieren wie Nachstellen von Bewegungsabläufen, Darstellen von Bewegung in Zeitlupe
- Dokumentation der Beobachtungen auch mittels Fotografie mit Blick auf die Stellung der verschiedenen Körperteile und Gelenke sowie hinsichtlich des Körperbaues und der Proportionen
- Skizzieren von Bewegung als Momentaufnahmen
- Untersuchen und Vergleichen ausgewählter plastischer Bewegungsdarstellungen in der Kunst wie Drahtskulpturen, um Ideen für die Gestaltung und den Ausdruck eigener Bewegungsabläufe zu finden
- Gezieltes Erproben der Formbarkeit und Stabilität biegsamer Materialien (wie Draht und Alufolie) sowie verschiedener Befestigungs- und Verbindungstechniken; Experimentieren auch mit anderen Materialien zum Ummanteln, Umwickeln, Einwickeln, Ergänzen etc.
- Zielgerichtetes Realisieren einer dreidimensionalen Figur aus einem biegsamen Material, auch in Kombination mit anderen

Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote:

- Bild- und Filmsammlung von Menschen in Bewegung wie Sportler, Wettkämpfer, Spieler, auch Menschen in Alltagsbewegungen
- Digitale Medien zur Fotografie – wie Tablet
- Materialien für das Skizzieren wie verschiedene Stifte und Maluntergründe
- Bildsammlung unterschiedlicher plastischer Kunstwerke wie Drahtfiguren -auch in Kombination mit anderen Materialien- mit der Thematik Bewegung
- Biegsame Materialien (wie verschiedene Drahtarten und -Drahtstärken, Biegedraht, Alufolie, Goldfolie), Werkzeuge zum Bearbeiten (wie verschiedene Zangen, Drahtzange, Metallschere), Materialien zum Umwickeln und Ummanteln (wie Gips, Alufolie, Pappmaché, Stoffreste), Materialien zum Einwickeln und Ergänzen (wie Papier, Holz, Korken, Steine)
- Visualisierte Gestaltungskriterien

Unterrichtsbeispiele und Ideen

Kunstprojekt nach Keith Haring

Materialien (wie Ummanteln mit Gips, Einwickeln eines Korkens) – ausgehend von den Skizzen und Fotografien sowie durch den Einsatz der im Experiment gewonnenen Erkenntnisse • Präsentieren/ Ausstellen der dreidimensionalen Figuren	<u>Medienkompetenzrahmen:</u> 1.2 Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Dokumentationsheft mit Skizzen und Dokumentationen von Ergebnissen und Erkenntnissen aus den Experimenten • Dreidimensionale Figuren	Kooperationen: • Sport • Sachunterricht

