

Thema: Das bin ich! – Zeichnend und malend individuelle Bildzeichen für die Darstellung der eigenen Person in unterschiedlichen Kontexten finden, vergleichen und weiterentwickeln	Zeitungsfang:	Klasse/ Jahrgang: SEP
1) Bereiche: 2) Bilder betrachten und verstehen, 3) Malen, Zeichnen und Drucken, Agieren und Inszenieren		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • betrachten mit Hilfe individueller Zugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik), • benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung, • beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen, • äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen, • erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse. <u>Malen</u> Die Schülerinnen und Schüler • realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge. <u>Zeichnen und Drucken</u> Die Schülerinnen und Schüler • entwickeln eigene Bildzeichen (Mensch, Tier, Raum) bei der Realisation ihrer Bildabsichten weiter, • realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz zeichnerischer und druckgrafischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren. <u>Agieren und Inszenieren</u> Die Schülerinnen und Schüler • experimentieren mit Möglichkeiten der Veränderung der eigenen Person (Verkleiden), von Alltagsgegenständen und Räumen (Licht, Geräusche) und erläutern deren Wirkungen.		

Didaktische bzw. methodische Zugänge: • Das bin ich! – Körper- und Gesichtsm征kmale der eigenen Person wahrnehmen, beobachten und beschreiben, auch mit Blick auf Details wie Erscheinungsform von Nase, Mund, Augen, Wimpern, Augenbrauen, Frisur, Hals, Hände, Kleidung etc. • Erproben, Reflektieren und bewusstes Einsetzen von Mimik, Gestik, und Körpersprache in spielerischen Kontexten - Fotografieren als Möglichkeit der Dokumentation nutzen • Finden von zeichnerischen und malerischen Bildlösungen für die Darstellung der eigenen Person unter Einsatz der zuvor gewonnenen Erkenntnisse • Anlegen einer Ich-Mappe mit den ersten Selbstbildnissen als Ausgangspunkt für die wiederholte Auseinandersetzung mit der Darstellung der eigenen Person in verschiedenen Kontexten, wie „Ich und...“ (Freunde und Familie, Spielzeug, Tier etc.); „Ich beim...“ (Spiel, Sport, Essen etc.); „Ich als...“ (Berufswunsch, Zukunftsvorstellung etc.) • Themenbezogene Kunstwerke betrachten und über unterschiedliche methodische Zugänge als Inspirationsquelle für eigene Bildideen nutzen • Präsentieren und Ausstellen der Ich-Mappen mit Zwischen- und Endergebnissen, wie gemalte und gezeichnete Selbstbildnisse, Fotos der Kinder in unterschiedlichen Rollen, mit verschiedenen Gesichtsausdrücken und Körperpositionen etc.	Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote: • Spiegel • Zeichen- und Malwerkzeuge/ Foto-Werkzeug • Sammlung von Gegenständen und Abbildungen aus den Lebensbereichen der Kinder (z.B.: Spielzeug, Essen, Tiere, Tätigkeiten, Berühmtheiten etc.) • Hilfestellung für die Beschreibung von Körper- und Gesichtsm征kmalen • Ich-Mappe/ Portfolio • Sprachliche und strukturierende Unterstützungsmaterialien (z.B. Adjektivlisten, Wortspeicher, Satzanfänge, Feedbackkarten etc.) • Visualisierte Gestaltungskriterien Unterrichtsbeispiele und Ideen: • ICH – Buch mit Fotos von sich selbst und Familienmitgliedern • Selbstbildnis z. B. für einen Geburtstagskalender • Selbstbildnis mit verschiedenen Gesichtsausdrücken (zB in Form einer Fotocollage im Stil von Andy Warhol)
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Zwischen- und Endergebnisse aus Erkundungsprozessen • Selbstbildnisse, themenbezogene Fotos/ Ich-Mappe	Kooperationen: • Deutsch • Sachunterricht (Werkzeugführerschein)

Thema: Wir entdecken ungesehene Orte und versteckte Nischen mit der Kamera und erwecken sie mit unseren Spielfiguren und Gegenständen zum Leben	Zeitungsfang:	Klasse/ Jahrgang: SEP
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Malen, Zeichnen und Drucken, Plastizieren und Montieren, Agieren und Inszenieren, Fotografieren und Filmen		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • betrachten mit Hilfe individueller Zugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik), • benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf ei • beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze als Denkanstoß – auch für eigene Gestaltungs • vergleichen Bilder aus verschiedenen Zeiten sowie Kulturen und beschreiben Unterschiede, • äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen, • erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse. <u>Malen</u> Die Schülerinnen und Schüler • sammeln Farben und farbige Materialien aus Alltag, Kunst und Natur und stellen begründet eigene Ordnungen her. <u>Plastizieren und Montieren</u> Die Schülerinnen und Schüler • sammeln verschiedene Alltags- sowie Naturmaterialien und beschreiben Materialeigenschaften (hinsichtlich Haptik, Optik, Gebrauch), • deuten Fundstücke aus Alltag und Natur um und ergänzen diese entsprechend ihrer Assoziationen. <u>Agieren und Inszenieren</u> Die Schülerinnen und Schüler • erproben Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Figuren hinsichtlich Mimik, Gestik, Körperhaltung, Bewegung und Zus • experimentieren mit Möglichkeiten der Veränderung der eigenen Person (Verkleiden), von Alltagsgegenständen und Räumen (Licht, G • improvisieren und beurteilen Spielszenen mit dem Körper sowie mit Figuren hinsichtlich Absicht und Wirkung. <u>Fotografieren und Filmen</u> Die Schülerinnen und Schüler • sammeln und ordnen themenbezogen unterschiedliche Fotos und beschreiben angeleitet Bezüge zwischen Bildmitteln (Ausschnitt, Ka • experimentieren u.a. in der digitalen Fotografie mit Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format, Figur-Grund-Bezug) und besch • realisieren u.a. mittels digitaler Fotografie themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz bekannter Bildmittel.		

Didaktische bzw. methodische Zugänge:

- Zusammentragen, Betrachten und Ordnen von Spielfiguren aus der Lebenswelt der Kinder; Entdecken von Gemeinsamkeiten, Unterschieden, Spielkontexten, subjektiven Wahrnehmungen und Vorlieben
- In der Ordnung Anregungen für Spielszenen finden
- Im Spiel mit Spielfiguren Geschichten erzählen
- Standbilder aus den entwickelten Spielszenen mit der Kamera festhalten; Spielerisches Erproben der Bildmittel Ausschnitt, Kameraperspektive, Format; Entstandene Wirkungen in den Fotografien wahrnehmen und den Bildmitteln zuordnen
- Betrachten und deuten von Kunstwerken zeitgenössischer Künstlerinnen und Künstler, die Spielfiguren und Gegenstände in Natur und Alltag inszenieren und fotografieren
- Wahrnehmen und Fotografieren von ungesesehenen Orten, versteckten Ecken und Nischen, Spuren und Strukturen im Klassenraum/ Schulgebäude/ auf dem Schulhof - als Inspirationsquelle für Spielszenen mit den eigenen Spielfiguren und Gegenständen
- Experimentelles Erproben der Gestaltungsideen mit passenden Spielfiguren und Gegenständen an den fotografierten Orten
- Auswahl einer Spielszene, die zu dem ausgewählten Ort passt, Fotografieren von Standbildern der Szene unter Einsatz erarbeiteter Bildmittel (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format)
- Unterschiedliche Wirkungen der Fotografien wahrnehmen und eine begründete Auswahl für die Präsentation der Fotografien im Schulgebäude treffen

Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote:

- Spielfiguren der Schülerinnen und Schüler: Plastik-/ Gummifiguren und -tiere
- Digitale Kamera
- Fotografien, Filme, Zitate zu den Kunstwerken, den Künstlerinnen und Künstlern, dem künstlerischen Prozess
- Beamer
- Medien zur Bilddeutung: Sprech-/Gedankenblasen, Blankostreifen für Assoziationen zum Bildtitel
- Visualisierung von Zwischenergebnissen als Impulsgeber für den Prozess: Ordnung der Spielfiguren und Gegenstände, Bildmittel der Kamera und ihre Wirkung, Fotos der Schülerinnen und Schüler von Orten, Ecken, Nischen des Klassenraums/Schulgebäudes/Schulhofs
- Standbildgestaltung: szenenbezogene Spielfiguren und Gegenstände (Alltagsgegenstände, Naturmaterialien, Abfallmaterialien)
- Sprachliche Mittel: Satzanfänge, Satz-/ Wortkarten
- Digitale Sammelmappe für die Experimente

Unterrichtsbeispiele und Ideen:

- Spielfiguren in Nischen setzen und fotografieren, ggf. eine Fotostrecke erstellen.
Abschließend ausdrucken und präsentieren.
Ggf. das „Making of“ in Fotos festhalten und dazu kleben.

Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback:

- Themenbezogene Gesprächsbeiträge
- Organisation von Spielfiguren und Materialien zur Gestaltung der Spielszenen
- Nutzung von Bildmitteln der Kamera
- Sammlung von Spielideen, Orten, Gestaltungsideen
- Gestaltete Inszenierungen
- Fotografierte Standbilder

Kooperationen:

- Deutsch
- Sachunterricht

Thema: Farbenforscher – Wahrnehmen, Sammeln, experimentelles Erkunden und Verändern flüssiger Farben	Zeitungsumfang:	Klasse/ Jahrgang: SEP
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Malen		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • betrachten mit Hilfe individueller Bildzugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik), • benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung, • beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen, • äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen, • erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse. <u>Malen</u> Die Schülerinnen und Schüler • sammeln Farben und farbige Materialien aus Alltag, Kunst und Natur und stellen begründet eigene Ordnungen her, • experimentieren mit Malwerkzeugen (Finger, Pinsel, Schwämme), Auftragstechniken (Pinseln, Tupfen, Spritzen) sowie verschiedenen farbigen Materialien (Wasserfarben, Acrylfarben, Farbkreiden, Farbstiften) und benennen Besonderheiten, • stellen experimentell neue Farbtöne zum Malen her und beschreiben Entstehungsprozesse sowie Wirkungen, • ergänzen durch malerische Veränderungen farbige Spuren und Formen (auch aus eigenen Bildausschnitten) entsprechend ihrer Assoziationen, • realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge.		

Didaktische bzw. methodische Zugänge: • Kontakt aufnehmen zum Themenfeld über Farbspiele • Wahrnehmen und Sammeln von Farben und entsprechend farbiger Fundstücke aus Alltag und Umwelt ausgehend von der Lieblingsfarbe • Vergleichen gefundener Farben, Herstellen und Begründen erster Ordnungen und Gruppierungen; Austausch über Farbpräferenzen und Finden von Farbnamen auch nach eigenen Assoziationen • Ergänzen der Ordnungen durch Sammeln von Farbmaterialien wie Farbschnipsel, Materialreste und Aufspüren von Farbnuancen • Festhalten der Materialsammlung im Farbensammlerbuch ausgehend von der Lieblingsfarbe • Betrachten und Untersuchen themenbezogener Kunstwerke und Bildausschnitte hinsichtlich ineinanderfließender Farben, Farbspuren, Farbspiele, Farbübergänge als Inspirationsquelle für eigene Experimente • Freies Experimentieren mit flüssigen Farben; Austauschen über Entdeckungen (wie Farbspuren, entstandene Farbmischungen, Farbübergänge), Assoziationen und Wirkungen; Entwickeln erster Kausalzusammenhänge • Malerisches Erzeugen eigener Farbmischungen unter Einsatz der gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnisse mit dem Ziel, freie Flächen im Farbensammlerbuch mit selbst hergestellten Farbnuancen zu ergänzen • Präsentieren und Ausstellen des Farbensammlerbuches	Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote: • Farbspiele • Sammlung von farbigen Papieren, Pappen, Stoffen, Wolle, Materialresten, Farbschnipseln, Naturmaterialien, Fundstücken, Alltagsgegenständen, Verpackungen, Zeitschriften, Prospekten, Katalogen etc. • Visualisierte Farbnamen • Farbensammlerbuch wie prozessbegleitendes Dokumentationsheftchen, Leporello • Flüssige Farben, Malwerkzeuge, Maluntergründe • Bildsammlung unterschiedlicher themenbezogener Kunstwerke • Sprachliche und strukturierende Unterstützungsmaterialien: Satzanfänge, Wortkarten, Feedbackkarten etc. Unterrichtsbeispiele und Ideen: • Ein Bild zu einer festgelegten Farbe z. B. rot gestalten: Mit Wasserfarben den Hintergrund gestalten und anschließend als Collage viele verschiedene Dinge in dieser Farbe aufkleben.
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Ergebnisse aus den Sammel- und Experimentierprozessen • Farbensammlerbuch	Kooperationen: • Deutsch

Thema: Aus alt mach neu - Wir erforschen Gegenstände aus Alltag und Natur, gestalten diese um und geben ihnen eine neue Bedeutung	Zeitungsfang:	Klasse/ Jahrgang: SEP
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Plastizieren und Montieren		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • betrachten mit Hilfe individueller Bildzugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik), • benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung, • beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen, • äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen, • erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse. <u>Plastizieren und Montieren</u> Die Schülerinnen und Schüler • sammeln verschiedene Alltags- sowie Naturmaterialien und beschreiben Materialeigenschaften (hinsichtlich Haptik, Optik, Gebrauch), • experimentieren mit Bearbeitungs- und Verbindungsmöglichkeiten (Formen, Schneiden, Abtragen; Verdrahten, Kleben, Zusammenstecken) von unterschiedlichen Materialien und beurteilen Wirkungen sowie die Eignung von Werkzeugen (Schere, Prickelnadel), • realisieren themenorientiert Plastiken sowie Montagen (Alltagsmaterial) und beurteilen den Einsatz von Materialien, Werkzeugen und Materialverbindungen, • deuten Fundstücke aus Alltag und Natur um und ergänzen diese entsprechend ihrer Assoziationen.		

Didaktische bzw. methodische Zugänge: • Betrachten und Untersuchen von themenbezogenen Kunstwerken hinsichtlich der verwendeten Materialien und Techniken, Entdecken von Zusammenhängen zwischen bildnerischen Mitteln und Wirkungen, Nutzen der Kunstwerke als Inspirationsquelle • Sammeln von Abfallmaterialien, Verpackungen, Alltagsgegenständen, Naturmaterialien, Fundstücken und Materialresten; Vergleichen, Ordnen und Gruppieren nach Merkmalen wie Material, Aussehen, Haptik, Funktion • Detailliertes Wahrnehmen der Materialien durch spielerisches Experimentieren; synästhetische Wahrnehmungsübungen wie Zeichnen nach Erfühlen, Nachkneten einer besonderen Stelle; Bilden von Assoziationen • Erproben von Bearbeitungswerkzeugen und Experimentieren mit Materialverbindungsmöglichkeiten auch mit modellierenden Ergänzungen; Beraten über Eignung und Wirkung • Nutzen des Materials selbst als Auslöser für die fantasiegeleitete Umgestaltung/ Veränderung/ Abstraktion; themenorientiertes Weiterentwickeln/ Modellieren/ Ergänzen/ Ausgestalten von figurativen Formen unter Berücksichtigung der gewonnenen Erkenntnisse aus den Experimenten zu Material und Technik • Präsentieren und Ausstellen der dreidimensionalen Figuren	Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote: • Bildsammlung von Kunstwerken mit der Thematik der Umdeutung/ Upcycling/ Irritation/ Neuerfindung/ Umgestaltungen • Sammlung von Abfallmaterialien, Verpackungen, Naturmaterialien, Alltagsmaterialien, Fundstücken, formbaren Materialien, Verbindungsmaterialien und Werkzeugen – auch durch Unterrichtsgang in das schulnahe Umfeld • Wahrnehmungsübungen wie Sinnesreisen und Fantasiereisen • Modellierende Materialien wie Knete, Pappmaché • Sprachliche und strukturierende Unterstützungsmaterialien: Satzanfänge, Wortkarten, Feedbackkarten • Visualisierte Gestaltungskriterien Unterrichtsbeispiele und Ideen: • „Mein Fahrzeug kann rollen, weil...“: Aus Müll ein Fahrzeug bauen, das fahren kann. • Aus Naturmaterialien ein Herbstbild gestalten (z.B. Igel Bild) • Upcycling: einen Stiftehalter aus Küchenrolle herstellen
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Ergebnisse aus den Sammel- und Experimentierprozesse • Dreidimensionale Figur	Kooperationen: • Deutsch • Sachunterricht

Thema:	Zeitumfang:	Klasse/ Jahrgang:
Kleidungsstücke werden lebendig – Wir gestalten Spielfiguren aus alten Textilien		SEP
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Agieren und Inszenieren, Textiles Gestalten		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • betrachten mit Hilfe individueller Bildzugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik), • benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung, • beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen, • äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen, • erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse. <u>Agieren und Inszenieren</u> Die Schülerinnen und Schüler • erproben Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Figuren hinsichtlich Mimik, Gestik, Körperhaltung, Bewegung und Zusammenspiel, • experimentieren mit Möglichkeiten der Veränderung der eigenen Person (Verkleiden), von Alltagsgegenständen und Räumen (Licht, Geräusche) und erläutern deren Wirkungen, • improvisieren und beurteilen Spielszenen mit dem Körper sowie mit Figuren hinsichtlich Absicht und Wirkung. <u>Textiles Gestalten</u> Die Schülerinnen und Schüler • sammeln und sortieren verschiedene textile Materialien nach unterschiedlichen Kriterien (u.a. Haptik und Gebrauch) und beschreiben ihre Wahrnehmungen, • experimentieren mit textilen Materialien (Fäden, Stoffe) und erproben deren Gestaltbarkeit (Knoten, Flechten; Reißen), • entwickeln und realisieren – ausgehend von spezifischen Materialeigenschaften – individuelle Gestaltungsideen (Verkleiden, Herstellen von Spielobjekten, Gestalten von Räumen).		

Didaktische bzw. methodische Zugänge: • Alltagstextilien im Spiel zum Leben erwecken und als Inspirationsquelle für Spielfiguren nutzen • Wahrnehmen und Sammeln textiler Materialien für Spielfiguren, wie Stoffe, alte Kleidungsstücke und textile Accessoires • Entwickeln aus Spiel- und Materialerfahrungen Ideen für Spielfiguren mit besonderen Charaktereigenschaften und Fähigkeiten • Erforschen der Gestaltbarkeit textiler Materialien und Experimentieren mit einfachen textilen Techniken, wie Abbinden, Knoten, Reißen, Flechten, Nähen • Ausgestalten der individuellen Spielfigur durch den Einsatz gewonnener Material- und Technikerfahrungen mit Blick auf die besondere Charaktereigenschaft und Fähigkeit der Figur • Inszenieren/ Präsentieren der Figuren	Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote: • Sammlung alter Kleidungsstücke und textiler Accessoires (Hosenbeine, Pulloverärmel, Handschuh, Schlips, Mütze, Socke etc.) • Sammlung textiler Verbrauchsmaterialien und Werkzeuge (Stoffe, Garne, Kleidungsstücke, Accessoires, Knöpfe, Nähnadeln, Häkelnadeln etc.) • Spielimpulse (Geschichten/ Textimpulse/ Bilder/ Musik etc.) • Hilfen für die Beschreibung von Materialeigenschaften (Adjektivliste, Wortkarten, Satzanfänge) • Visualisierte Gestaltungskriterien Unterrichtsbeispiele und Ideen: • Eine Spielfigur erstellen und gestalten, z. B. aus Pappmaché (Vampire, Geister, ...) • Person im Regen“: Figur und Regenschirm aus Textilien gestalten.
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Ergebnisse aus Erkundungsprozessen und Experimentierphasen • Spielfigur	Kooperationen: • Sachunterricht • Deutsch (mündlich beschreiben, schriftlich kurzen Steckbrief schreiben)

Thema: Mein Bild von der Natur – Wir erforschen die Oberflächenstrukturen von Naturmaterialien mit verschiedenen Techniken und entwickeln daraus Bildideen für Fantasietiere und -landschaften	Zeitungsfang:	Klasse/ Jahrgang: SEP
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Zeichnen und Drucken, Plastizieren und Montieren		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung, • beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen, • äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen, • erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse. <u>Zeichnen und Drucken</u> Die Schülerinnen und Schüler • sammeln grafische Spuren und Strukturen aus Alltag, Kunst und Natur und stellen begründet eigene Ordnungen her, • experimentieren mit unterschiedlichen zeichnerischen und druckgrafischen Mitteln (Punkt, Linie, Struktur), Werkzeugen (Finger, Bleistift, Kreide, Pinsel, Stempel), grafischen Verfahren (Zeichnen, Stempeln, Abklatschen, Frottieren) und benennen Besonderheiten, • ergänzen grafische Spuren und Strukturen (auch aus eigenen Bildausschnitten) entsprechend ihrer Assoziationen zeichnerisch, • entwickeln eigene Bildzeichen (Mensch, Tier, Raum) bei der Realisation ihrer Bildabsichten weiter, • realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz zeichnerischer und druckgrafischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren. <u>Plastizieren und Montieren</u> Die Schülerinnen und Schüler • sammeln verschiedene Alltags- sowie Naturmaterialien und beschreiben Materialeigenschaften (hinsichtlich Haptik, Optik, Gebrauch).		

Didaktische bzw. methodische Zugänge: • Wahrnehmen, Sammeln und Ordnen von Naturmaterialien wie Steine, Blätter, Pflanzen und Rinde • Experimentelles Erforschen von Oberflächenstrukturen der gesammelten Naturmaterialien mit Frottage, Zeichnung, Materialdruck und Fotokopie; Beschreiben der Ergebnisse und Ordnen nach Gemeinsamkeiten • Vergleichen der erprobten Techniken und Beschreiben von Unterschieden im Erscheinungsbild • Betrachten und Vergleichen von Kunstwerken, die Strukturen der Natur als Gestaltungsmittel zur Darstellung von Fantasietieren und Landschaften genutzt haben; Zuordnen der Ergebnisse aus dem eigenen Experiment zu den künstlerischen Vorgehensweisen der Künstlerinnen und Künstler; Sammeln von Anregungen für die Entwicklung einer eigenen Bildidee bspw. zum Thema „Naturgeschichten - Fantasietiere und -landschaften“ • Themengebundene Entwicklung und Gestaltung einer Bildidee durch zielgerichtetes Ausschneiden und Collagieren der entstandenen Frottage, Zeichnung, Materialdrucke und Fotokopien, wie auch durch das fantasiegeleitete Deuten der grafischen Strukturen mit Fineliner, Filzstift oder Buntstift • Präsentieren/ Ausstellen der entstandenen Bilder	Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote: • Unterrichtsgang in die naheliegende Natur • Visualisierungsmedien (Materialien, technisches Vorgehen, Ablauf) • Frottage (schwarze Wachsmalstifte), Materialdruck (schwarze Acrylfarbe), Zeichnung (Bleistift), Deuten grafischer Strukturen (schwarzer Buntstift, Filzstift) • Experiment: Din A5 Papiere, Sammelmappe aus einem gefalteten Din A4 Blatt oder Tonpapier • Kunstwerke, Fotos von Künstlern/ Künstlerinnen, Fotos vom Künstler/ von der Künstlerin bei der Arbeit oder in seinem/ ihrem Atelier • Sprachliche Mittel: Satz-/ Wortkarten Unterrichtsbeispiele und Ideen: • In Frottage-Technik ein Fantasietier in Form einer Collage erstellen (z.B. einen Hintergrund erstellen und ein Fantasietier darauf kleben)
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Sammlung von Ergebnissen aus dem Experiment • Bilder zum Thema „Naturgeschichten: Fantasietier und -landschaft“	Kooperationen: • Evangelische Religionslehre • Katholische Religionslehre (Thema Schöpfung) • Sachunterricht (Umwelt erkunden)

Thema: Briefe schreiben und gestalten – Wir erforschen gemalte, gezeichnete und geschriebene Künstlerinnen- und Künstlerbriefe und entwickeln daraus Ideen für die Gestaltung unserer eigenen Briefe	Zeitumfang:	Klasse/ Jahrgang: SEP
Bereiche: Bilder betrachten und verstehen, Malen, Zeichnen und Drucken		
Kompetenzerwartungen: <u>Bilder betrachten und verstehen</u> Die Schülerinnen und Schüler • betrachten mit Hilfe individueller Bildzugänge differenziert und beschreiben ihre Sinneseindrücke (Optik, Haptik, Akustik), • benennen und vergleichen subjektive Wahrnehmungen, Emotionen und Assoziationen bei der Betrachtung von Bildern bezogen auf eine leitende Fragestellung, • beschreiben ausgewählte Bilder aspektgeleitet und formulieren erste Deutungsansätze – auch als Denkanstoß für eigene Gestaltungsideen, • vergleichen Bilder aus verschiedenen Zeiten sowie Kulturen und beschreiben Unterschiede, • äußern sich fremden Sichtweisen, Gestaltungsprozessen und -produkten gegenüber wertschätzend und sachbezogen, • erstellen und begründen angeleitet Dokumentations-/ Präsentationsformen für Produkte und Prozesse. <u>Malen</u> Die Schülerinnen und Schüler • realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz malerischer Gestaltungsmittel und Werkzeuge. <u>Zeichnen und Drucken</u> Die Schülerinnen und Schüler • sammeln grafische Spuren und Strukturen aus Alltag, Kunst und Natur und stellen begründet eigene Ordnungen her, • ergänzen grafische Spuren und Strukturen (auch aus eigenen Bildausschnitten) entsprechend ihrer Assoziationen zeichnerisch, • entwickeln eigene Bildzeichen (Mensch, Tier, Raum) bei der Realisation ihrer Bildabsichten weiter, • realisieren themenorientiert individuelle Bildideen durch den Einsatz zeichnerischer und druckgrafischer Gestaltungsmittel sowie Verfahren, • entwickeln themenorientiert individuelle Schriftgestaltungen.		

Didaktische bzw. methodische Zugänge: • Betrachten und Beschreiben von Briefgestaltungen ausgewählter Künstlerinnen und Künstlern • Assoziieren und Imaginieren zu den Absendern, den Adressaten und den inhaltlichen Aspekten der Briefe • Aufspüren von zeichnerischen und malerischen Gestaltungsmitteln der Künstlerinnen- und Künstlerbriefe wie Buchstabengestaltung, Ausrichtung der Schrift im Text, ergänzende Formen und Motive, Collagematerialien • Entwickeln und experimentelles Erproben von Gestaltungsideen für den eigenen Brief unter Berücksichtigung des Absenders, des Adressaten und der inhaltlichen Aspekte des Briefes • Gestalten des eigenen Briefes mit den erarbeiteten und experimentell erprobten Gestaltungsmitteln	Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote: • Abbildungen: Gestaltete Briefe von Künstlerinnen und Künstlern • Briefgestaltung: Papier, Collagematerial, Bunt-, Filzstifte, evtl. Wasserfarben, Klebestift • Sprachliche Mittel: Satzanfänge, Satz-/ Wortkarten • Sammelmappe für die Experimente Unterrichtsbeispiele und Ideen: • Das Briefpapier und den Brief künstlerisch gestalten
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/ Feedback: • Themenbezogene Gesprächsbeiträge • Sammlung unterschiedlicher Gestaltungsideen aus der Experimentierphase • Gestalteter Brief	Kooperationen: • Deutsch