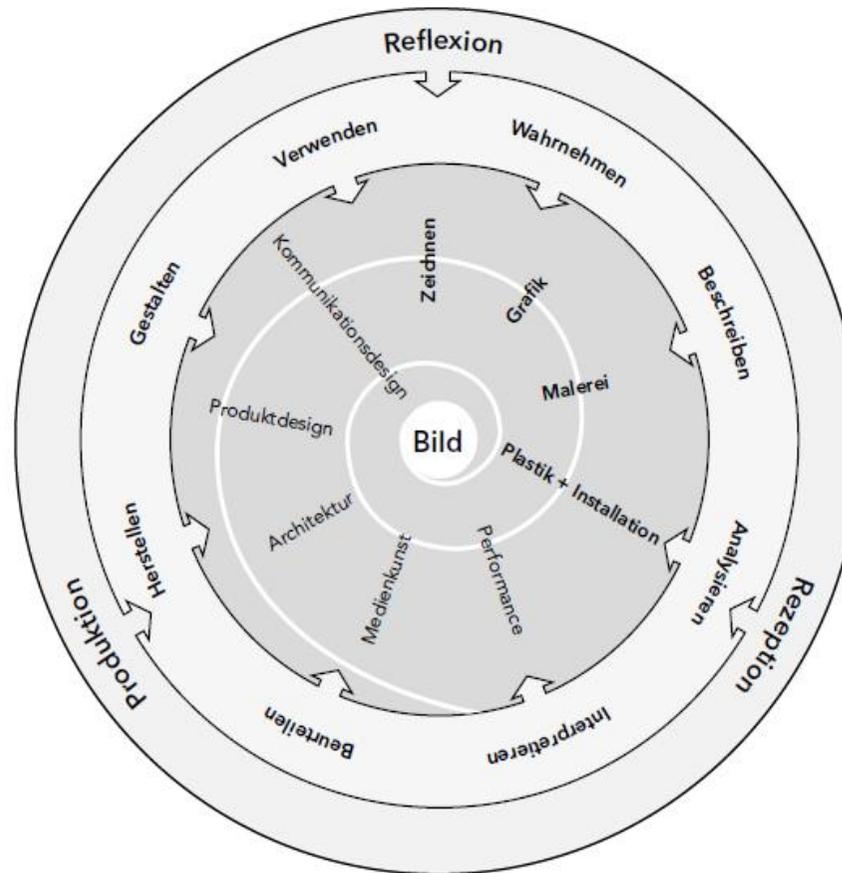


Schulinternes Fachcurriculum Kunst
Grundschule Wittorf (Stand: 3/2025)

Grundsätzliches:

- Grundlage des Fachcurriculums sind die „Fachanforderungen Kunst – Primarstufe/Grundschule“ (Juli 2019) und der „Leitfaden zu den Fachanforderungen Primarstufe Kunst“ (April 2020)
- Alle Kompetenzen aus Klasse 1/2 wiederholen sich in Jahrgangsstufe 3 und 4



	Arbeitsfelder	Priorisierte Kompetenzen	Mögliche Themen, beispielhafte Inhalte	Formen der Leistungsüberprüfung
Jahrgang 1/2	Malerei Grafik Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen von Malwerkzeugen, Materialien und Malgründen (Pinsel, Hände, Malkasten, Papier, Deckweiß, Buntstifte, Wachsmalstifte, Schere, Klebe...) - Experimentieren/Verwenden von unterschiedlichen Materialien/Techniken mit Materialien 	<ul style="list-style-type: none"> - Farbkreis - Warme, kalte Farben - Drucktechnik (z.B. Korken, Kartoffeln, Finger) 	<ul style="list-style-type: none"> Bewertungsraster Sammelmappe Ausstellungen Präsentation

	<p>Performance</p> <p>Plastik und Installation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mischen von Farben - Herstellen von Farbabstufungen/Farbverläufen - Wahrnehmen von Farbwirkungen (warme/kalte Farben, Kontrast, hell/dunkel...) - Verwenden von Fachsprache (Farbkasten, Sammelmappe, Haarpinsel, Borstenpinsel, mischen, malen, Grundfarben, Mischfarben, Komplementärfarben, Farbkreis, deckend, heller, dunkler...) - Ordnen von Farben nach Kriterien - Sauberes Ausmalen - Werke beschreiben, vergleichen, beurteilen, analysieren - Schneiden und Ausschneiden - Falten und Reißen - Kleben - Interpretieren von Kunstwerken - Nachstellen/Nachspielen von Kunstwerken - Herstellen von dreidimensionalen Objekten mit verschiedenen Materialien (z.B. Knete, Sand, Holz, Blättern, Steinen, Draht, Wolle, Papier) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bilder mit eigenem Handumriss - Jahreszeitlich bezogene Themen z.B. Kastanienmännchen, textiles Werken, Fensterbilder, Kunst im Schuhkarton, Basteln mit Naturmaterialien 	
Jahrgang 3/4	<p>Malerei</p> <p>Grafik</p> <p>Zeichnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Beschreiben, interpretieren, analysieren unterschiedlicher Werke von verschiedenen Künstlern/Kunststilen - Malen/Zeichnen in verschiedenen Stilen/Techniken 	<ul style="list-style-type: none"> z.B. Hundertwasser, Picasso, Kandinsky, Klee Gestaltung von 	<p>Bewertungsraster</p> <p>Sammelmappe</p> <p>Ausstellungen</p> <p>Präsentation</p>

	Kommunikations- design	<ul style="list-style-type: none"> - Analysieren von unterschiedlichen Kommunikationsmedien, z.B. Plakate, Schilder, Bewegtbilder, Verpackungen - Wirkung von Schriften, Farben, Formen beschreiben und interpretieren 	adressatengerechten Bildern zur Kommunikation (z.B. Werbeplakat, Verkehrsschild)	
	Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmen, Analysieren, Bearbeiten digitaler Bilder/Bildsequenzen 	Fotografie, Filme, Videokunst (z.B. Book-Creator, Stop-Motion-Apps)	
	Architektur	<ul style="list-style-type: none"> - Entdecken/Vergleichen verschiedener Bautypen, Funktionen, Stilen und Kulturen - Entwicklung des räumlichen Vorstellungsvermögens/Orientierungsfähigkeit im Raum 	- Kunst im Schuhkarton, Bilder mit Fluchtpunkt (Zentralperspektive zeichnen), Mitgestaltung des Klassenraums	
	Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> - Bewertung von Form und Farbe unterschiedlicher Objekte aus handwerklicher und industrieller Fertigung, Konsumgüter des persönlichen Gebrauchs, z.B. Möbel, Spielzeug, Kleidung, Fahrzeuge - Gestalten von Gebrauchsgegenständen 		

