

Aspekte

Unterricht

Vereinbarungen der Fachkonferenz der Pestalozzischule

- Ziel: Aufbau einer umfassenden Bildkompetenz (Fähigkeit und Fertigkeit, Bilder in unterschiedlichsten medialen Erscheinungen zu lesen und zu verstehen sowie sich in Bildern auszudrücken) durch Rezeption (Bildbetrachtung), Produktion und Reflexion von Bildern
- neun Arbeitsfelder: Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performance, Medienkunst, Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign
 - alle im Verlauf der Primarstufe anbieten (fettgedruckte haben Priorität)
 - Schwerpunkt der Arbeitsbereiche „Performance, Medienkunst, Architektur, Produktdesign, und Kommunikationsdesign“ in Klasse 3/4
- acht Kompetenzbereiche: Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden
 - möglichst viele Kompetenzbereiche (genaue Definitionen in den Fachanforderungen) bei jedem Thema berücksichtigen
 - Kompetenzbereich „Interpretieren“ nur in Klasse 3/4

Aspekte

Unterricht

Fachsprache

Fördern und Fordern

Vereinbarungen der Fachkonferenz der Pestalozzischule

- fachdidaktische Prinzipien:
 - handwerkliche künstlerische Techniken und Verfahren vermitteln
 - experimentelles Erproben möglichst häufig nutzen
 - regelmäßige Phasen der Bildbetrachtung
 - Kommunizieren über eigene gestalterische Prozesse
- bei Bedarf Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte
- bei Bedarf Präsentation der Unterrichtsergebnisse
- zusätzlich: textile Themen in der Eingangsphase (Fingerhäkeln, Weben mit Papier und Wolle, Kordeln drehen, Pompons, Marionetten, Sticken, Nähen, ...)
- einheitliche Verwendung von Bezeichnungen und Fachbegriffen:
 - magenta, cyan und gelb als Grundfarben benennen
 - fachspezifische Begriffe (besonders in Klasse 3/4) benennen und verwenden
- Differenzierungsmaßnahmen für alle Schülerinnen und Schüler mit Bedarf an besonderer Unterstützung oder mit besonderer Begabung:
 - Fördern über intensive Unterstützung durch Mitschüler und Lehrkraft
 - Fordern über differenzierte Aufgabenstellungen

Aspekte

Digitale Medien und Medienkompetenz

Hilfsmittel

Leistungsbewertung

Überprüfung und Weiterentwicklung

Vereinbarungen der Fachkonferenz der Pestalozzischule

- siehe Medienkonzept der Pestalozzischule
-
- Anschaffung und Nutzung von Materialien und Werkzeugen klassenintern (Kunstkasse)
 - Anschaffung und Nutzung von Materialien und Werkzeugen schulintern (Kunstschränk, zeitnahe Auffüllung des benutzten Materials durch die Kunstkasse)
-
- transparente Kriterien, die mit den Schülerinnen und Schülern bei der Aufgabenstellung besprochen werden
 - individuelle wertschätzende Rückmeldung zum Prozess und zu den Produkten
 - Rückmeldung zur Mitarbeit bei der Erarbeitung und Reflexion
-
- regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung getroffener Vereinbarungen in Fachkonferenzen, auch auf der Basis aktueller Weiterentwicklungen im Fach

Arbeitsfeld 1: Zeichnen

Techniken	Materialien	ästhetische Möglichkeiten
Schraffuren, Muster, Druckstärken	Schraffuren, Muster, Druckstärken	Schraffuren, Muster, Druckstärken

Arbeitsfeld 2: Grafik

Druckverfahren	Techniken	Medien
Hochdruck, Tiefdruck, Durchdruck	Materialdruck, Radierung, Siebdruck, Stempeldruck, Collage und Frottage sowie verschiedene Mischtechniken	Analoge und digitale (Fotokopierer, Scanner, Drucker, Druckstock, ...)

Arbeitsfeld 3: Malerei

Malwerkzeuge	Farbmaterialien	Verfahren	Malgründe	ergänzend
Schraffuren, Muster, Druckstärken	Deckfarben, Naturfarben, ...	deckend, lasierend, mischen, ...	Papier, Holz, Pappmaché, ...	Museums-Apps, ...

Arbeitsfeld 4: Plastik und Installation

Techniken	Materialien	Begegnungen im Alltag
Plastiken, Skulpturen und Objekte sowie raumbezogene Installationen und digitale dreidimensionale Präsentationen	Knete, Sand, Ton, Holz, Draht, Papier, Fundstücke, ...	Kunst am Bau, Denkmäler, virtuelle Erlebniswelten, ...

Arbeitsfeld 5: Performance

Techniken	Methoden
Bewegungen künstlerisch nutzen, Körper als Ausdrucksmedium einsetzen	Bilder nachstellen, Alltagshandlungen / Verhaltensweisen variieren und modifizieren, ungewöhnliche Bewegungen erproben

Arbeitsfeld 6: Medienkunst

Techniken	Methoden
Fotografie, Film, Videokunst und alle Formen virtueller oder interaktiver Kunst	Bild- und Videoschnittprogramme, Stop-Motion Apps, Slow-Motion App, ...

Arbeitsfeld 7: Architektur

Architektur	Aspekte	Methoden
alle Formen gebauter und gestalteter Umwelt	Bautypen, Funktionen, Stile und Kulturen	Betrachtung und Bau von Modellen, Erforschen von Architektur, Entwerfen und Gestalten (analog oder digital) eigener Räume und Welten

Arbeitsfeld 8: Produktdesign

Produktdesign	Aspekte der Nutzung	Methoden
Gestaltung von Objekten handwerklicher und industrieller Fertigung, Konsumgütern des persönlichen Gebrauchs wie Möbel, Spielzeug, Kleidung und Fahrzeuge	Verwertung, Handhabbarkeit, Haltbarkeit, Ergonomie und Ökologie bis zur Entsorgung	Bewertung von Form- und Farbgebung, Originalität und persönliche Beziehung zu den Objekten → Umsetzungsideen für eigene Gestaltungen ableiten und Neues erfinden (Gebrauchsgegenstände umgestalten, Entwickeln eigener Objekte, Überprüfen ihrer Produkte auch auf Nachhaltigkeit)

Arbeitsfeld 9: Kommunikationsdesign

Kommunikationsdesign	Methoden
Gestaltung von Informationen, Alltagskultur durch Kommunikationsmedien (Plakate, Bewegtbilder, Verpackungen, ...)	grafische Abstimmung von Inhalt und Botschaft erkennen und für Gestaltung nutzen; Schriften, Farben und Formen in Beziehung setzen und für bestimmte Zielgruppen gestalten