

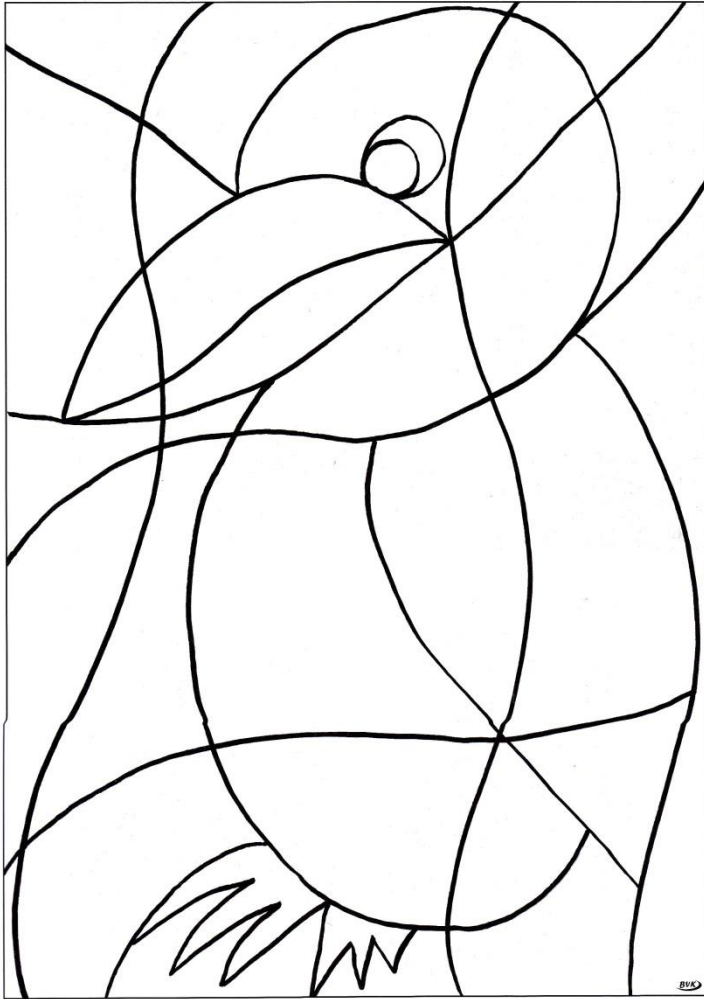
Arbeitsfeld: Malerei Thema: „Gemischte“ Mäuse – Farben mischen				
Schulinternes Fachcurriculum Kunst Jahrgangsstufe: 1-2 Zeitraum: ca. 4 Unterrichtsstunden Kompetenzbereiche: Beschreiben, Herstellen, Gestalten, Beurteilen Integrierte Kompetenzbereiche: -- Integrierter Medienkompetenzerwerb: K3 Entwickeln und Produzieren (mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden/Basisfunktionen digitaler Medien anwenden, z.B., Tablet,...)				
Kompetenzen/Arbeitsbereiche	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben (optional)	Differenzierung	Leistungsbewertung Indikatoren
<u>Beschreiben</u> Motive und Materialien/Medien/Dar- stellungsarten kennen, unterscheiden und benennen erste Fachbegriffe kennen und anwenden	Techniken/Verfahren (...Deckfarben,...) und deren jeweilige Ausdrucksqualität kennen lernen das Mischen von Farben kennen lernen/Vorwissen aktivieren	<ul style="list-style-type: none"> - L. hat drei Gläser mit Wasser, in denen Deckfarbe (Primärfarben: rot/gelb/blau) ist - L. führt den Begriff „Grundfarben“ ein. - Das Farbwasser wird nacheinander in drei weiteren Gläsern miteinander gemischt, vor dem Mischen werden jeweils Vermutungen angestellt, welche Farben beim Mischen entstehen werden. - L. zeigt den AB Farbmäuse und fordert sie auf, zunächst die oberen drei Mäuse in den Primärfarben anzumalen (Dabei zeigt sie das Magentarot und das Cyanblau im Farbkasten, das sich zum Mischen gut eignet.) 	Mündliche Hilfestellungen	anhand der Überprüfung der mündlichen Aufgaben nach Richtigkeit und im Unterrichtsgespräch

<p><u>Herstellen:</u> Den Arbeitsplatz sachgerecht organisieren Arbeitsprozesse organisieren</p> <p><u>Gestalten:</u> Gestaltungsmittel kennen und einsetzen</p> <p>mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten</p> <p><u>K3 Entwickeln und Produzieren</u> (Nutzen der Film-Funktion des Tablets, um eine Situation darzustellen, in die ein Kunstwerk integriert wird)</p>	<p>Einrichtung des Arbeitsplatzes je nach Arbeitsvorhaben</p> <p>Gliederung in einzelne Arbeitsschritte</p> <p>Materialien und Gestaltungsmittel verschiedener Arbeitsfelder zum Beispiel: Komposition - Farben und Formen</p> <p>digitale Medien anwenden: die Film-Funktion des Tablets und Tipps zum Umgang mit ihr kennenlernen</p> <p>Spiel/Aktion</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S. sollen danach die Primärfarben im Farbkastendeckel miteinander mischen und die Mäuse in der unteren Reihe mit den gemischten Farben anmalen(L. weist daraufhin, dass das Ausspülen des Pinsels im Wasserbecher wichtig ist, bevor sie eine neue Farbe verwenden. Außerdem gibt die L. den Tipp, dass es wichtig ist, so lange mit dem Pinsel in der Farbe zu rühren bis Bläschen entstehen.) - Nach dem Trocknen schneiden die S. die Mäuse aus. - Die S. ordnen die drei Mäuse mit den Primärfarben so an, dass dazwischen jeweils ein Platz für eine Sekundärfarbmaus ist. - Die S. zeichnen auf ein gelbes Tonpapier einen Käse, den sie ebenso ausschneiden. - L. erklärt die Film-Funktion des Tablets, wenn dies nicht bereits in einen anderen Zusammenhang geschehen ist. - In Partnerarbeit drehen die Kinder mit dem Tablet einen Film: Zunächst sind nur die Primärfarbenmäuse da. S. sagt sinngemäß: „Dies sind die Grundfarben.“ Dann kommen die Sekundärfarbenmäuse an der richtigen Stelle dazu und S. sagt 	<p>Hilfestellung: Pfeile an den Mäusen helfen den S., welche Farben miteinander gemischt werden sollen. An der Rückseite der Tafel hängt ein fertiges Beispiel, das die Kinder sich angucken können, wenn sie unsicher sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> - gegenseitige Unterstützung in der Partnerarbeit 	<p>Handhabung und Umgang mit Materialien</p>
---	---	--	--	--

<p><u>Beurteilen:</u> über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen</p>	<p>Reflexion der Arbeiten</p>	<p>sinngemäß: „Aus ... und ... entsteht ...“</p> <ul style="list-style-type: none"> - S. kleben die Mäuse und den Käse richtig angeordnet auf ein weißes A3 Papier. - S. sehen sich die Filme an und überprüfen die Richtigkeit der Farbergebnisse/der Umsetzung und machen Verbesserungsvorschläge. 		<p><u>Werkbetrachtung:</u> <u>Farbmäuse:</u> Wurden die Farben gut gemischt/die richtigen Farben verwendet. <u>Film:</u> Wurde die Situation (das Mischen/Entstehen von neuen Farben) gut im Spiel umgesetzt? Hat die Partnerarbeit gut funktioniert?</p>
<p>Materialhinweise: Farbmäuse: lernbasar.de</p>				

<p>einsetzen</p> <p>mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten</p> <p><u>Beurteilen:</u> über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen</p>	<p>verschiedener Arbeitsfelder zum Beispiel: Komposition</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farben und Formen <p>Reflexion der Arbeiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Farbe gut anrühren bis Bläschen entstehen - Die Flächen mit einem Pinsel in eine Richtung gleichmäßig ausmalen - keine Flächen direkt nacheinander anmalen, die nebeneinander liegen - Nach dem Trocknen die Linien mit einem schwarzen Marker nachzeichnen - S. äußern sich zu den Bildern und berücksichtigen dabei die einzelnen Kriterien 		<p><u>Werkbetrachtung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rabe hell/Hintergrund dunkel - gleichmäßiges Ausmalen der Flächen - kein Ineinanderlaufen der Flächen - Gesamteindruck
<p>Materialhinweise: Astrid Friedrich: Malen lernen mit Kindern, BVK, S. 21-25</p>				

Kopiervorlage „Rabe“



Schülerarbeiten



Variation des Themas mit Öl-Kreide:



Arbeitsfeld – Malerei: Malwerkzeuge

Schulinternes Fachcurriculum Kunst

Jahrgangsstufe: 1/2

Zeitraum: beliebig

Medien: Kunstbetrachtung auf interaktiver Tafel/ ggf. Powerpoint zum Künstler

KMK-Strategie: --

Kompetenzen	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsbewertung Indikatoren
<p>Gestalten: -Gestaltungsmittel kennen und einsetzen -mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten</p> <p>Wahrnehmen: -Bilder wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren</p> <p>Herstellen: -Arbeitsplatz sachgerecht organisieren -Techniken und Verfahren kennen und anwenden</p>	<p>-Kennenlernen unterschiedlicher Malwerkzeuge (z. B. Hände, Pinsel, Spachtel...) und Erprobung dieser</p>	<p>-experimentelles Erproben verschiedener Malwerkzeuge – „Ich fülle wild mein weißes Blatt“ – Kunstbetrachtung: z. B. Werke des Künstlers Jackson Pollock</p>	<p>-Hilfestellung durch die Lehrkraft -Partnerarbeit -Schwierigkeitsgrad der Werkzeuge (Anspruch – steigernd)</p>	<p>-sachgemäße Nutzung der Malwerkzeuge -Umsetzung der Gestaltungsaufgabe</p>

Arbeitsfeld – Malerei: Einstieg in die Farblehre

Schulinternes Fachcurriculum Kunst

Jahrgangsstufe: 1/2

Zeitraum: beliebig

Medien: Kunstbetrachtung auf interaktiver Tafel/ ggf. Powerpoint zum Künstler

KMK-Strategie: --

Kompetenzen	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsbewertung Indikatoren
<p>Gestalten: -Gestaltungsmittel kennen und einsetzen -mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten</p> <p>Beschreiben: -Details erkennen und benennen -erste Fachbegriffe kennen und anwenden</p> <p>Wahrnehmen: -Bilder wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren</p> <p>Herstellen: -Arbeitsplatz sachgerecht organisieren -Techniken und Verfahren kennen und anwenden</p> <p>Analysieren -Kriteriengeleitet Bestandteile der Farblehre erschließen</p>	<p>-Kennenlernen, Benennen und Unterscheiden der Grund- der Mischfarben -Kennenlernen und Benennen der warmen und kalten Farben</p>	<p>-Einführung durch eine Geschichte: z. B. „Die Königin der Farben“ , „Farbmäuse“, etc. -experimentelles Erproben der Farbmischung „Farblabor“ -Grundfarbenbilder und Warm-Kalt-Bilder erstellen -Einführung in den Farbkasten</p> <p>verschiedenen Farben in Kunstwerken suchen und einordnen – z. B. Werke des Künstlers Piet Mondrian</p>	<p>-Hilfestellung durch die Lehrkraft -Partnerarbeit und Gruppenarbeit -visuelle Hilfsmittel (beschriftete Farbpalette)</p>	<p>-korrekte Farbanwendung gemäß Farblehre</p>

Arbeitsfeld – Zeichnen: Zeichenwerkzeuge

Schulinternes Fachcurriculum Kunst

Jahrgangsstufe: 1/2

Zeitraum: beliebig

Medien: --

KMK-Strategie: --

Kompetenzen	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsbewertung Indikatoren
<p>Gestalten: -Gestaltungsmittel kennen und einsetzen -mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten</p> <p>Wahrnehmen: -Bilder wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren</p> <p>Herstellen: -Arbeitsplatz sachgerecht organisieren -Techniken und Verfahren kennen und anwenden</p>	<p>-Kennenlernen unterschiedlicher Zeichenwerkzeuge (z. B. Fineliner, Bleistift, Kohle, digitale Zeichenwerkzeuge...) und Erprobung dieser</p>	<p>-experimentelles Erproben verschiedener Zeichenwerkzeuge – „Ich tanze auf der Linie“ – Erstellung von Einlinienzeichnungen Kunstabstrachtung: z. B. Werke des Künstlers Pablo Picasso</p>	<p>-Hilfestellung durch die Lehrkraft -Weiterzeichnung vorgegebener Fragmente</p>	<p>-sachgemäße Nutzung der Zeichenwerkzeuge -Umsetzung der Gestaltungsaufgabe</p>

Arbeitsfeld – Zeichnen: Einführung in die Zeichentechniken

Schulinternes Fachcurriculum Kunst

Jahrgangsstufe: 1/2

Zeitraum: beliebig

Medien: --

KMK-Strategie: --

Kompetenzen	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsbewertung Indikatoren
<p>Gestalten: -Gestaltungsmittel kennen und einsetzen -mit verschiedenen Techniken kleine Kunstwerke gestalten</p> <p>Beschreiben: -Details erkennen und benennen - Fachbegriffe kennen und anwenden</p> <p>Wahrnehmen: -Bilder wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren</p> <p>Herstellen: -Arbeitsplatz sachgerecht organisieren -Techniken kennen und anwenden</p> <p>Analysieren -Bilder auf unterschiedliche Aspekte bezogen vergleichen, Unterschiede und Ähnlichkeiten benennen</p>	<p>-Kennenlernen unterschiedlicher Zeichenwerkzeuge -Muster erfinden/ Muster weiterführen</p>	<p>-experimentelles Erproben verschiedener Zeichenwerkzeuge -Vorlagen mit unterschiedlichen, eigenen Mustern füllen -Beispiel: Dürers Rhinoceros</p>	<p>-Hilfestellung durch die Lehrkraft -zeichnerische Fragmente vorgeben</p>	<p>-sachgemäße Nutzung der Zeichenwerkzeuge -Umsetzung der Gestaltungsaufgabe</p>

Arbeitsfelder: Medienkunst und Performance Thema: Einen Film mit merkwürdigen Bewegungen mit Hilfe einer Stop-Motion-App herstellen				
Schulinternes Fachcurriculum Kunst Jahrgangsstufe: 1/2 Zeitraum: ca. 4 Unterrichtsstunden Kompetenzbereiche: Beschreiben/Analysieren, Herstellen, Gestalten, Beurteilen Integrierte Kompetenzbereiche: -- Integrierter Medienkompetenzerwerb: K3 Entwickeln und Produzieren (mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden/Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z.B..., Tablet,...))				
Kompetenzen/Arbeitsbereiche	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben (optional)	Differenzierung	Leistungsbewertung Indikatoren
<u>Beschreiben/Analysieren</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen von Stop-Motion-Filmen - Beschreiben/Analysieren der Technik 	<ul style="list-style-type: none"> - S. lernen drei Stop-Motion-Filme zu den Themen „Stuhlfahrt“, „Durch die Wand gehen“ und „Schlittschuhfahren“ kennen - S. vermuten, wie die Filme entstanden sein können - L. erklärt die Entstehung der einzelnen Filme: - „Stuhlfahrt“: Auf einem Stuhl sitzend wird ein Schüler/eine Schülerin mit dem Stuhl Stück für Stück bewegt und dabei animiert. Beim Betrachter entsteht der Eindruck als würde der Stuhl durch den Raum gleiten. - „Durch die Wand gehen“: ein Schüler/eine Schülerin geht auf eine Stellwand zu, ein anderer Schüler/eine andere Schülerin kommt auf der anderen Seite der 	Mündliche Hilfestellungen	anhand der Überprüfung der mündlichen Aufgaben nach Richtigkeit und im Unterrichtsgespräch

<p><u>Herstellen:</u> Arbeitsprozesse organisieren: Im Vorfeld des Gestaltens Überlegungen zur Umsetzung/zum Ziel anstellen Techniken und Verfahren anwenden</p> <p><u>Gestalten:</u> Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren Imagination, Originalität und Individualität einbringen/ Gesehenes oder Erfundenes ausdrücken</p> <p><u>Beurteilen:</u></p>	<p>erste Planung und Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben</p> <p>digitale Medien anwenden/ S. lernen, dass sie mit Hilfe der Technik etwas in der Realität völlig Unmögliches darstellen können</p>	<p>Wand hinaus. Es entsteht der Eindruck als habe sich die Person in eine andere verwandelt</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Schlittschuhfahren“: S. animieren sich als würden sie auf den Füßen durch den Raum gleiten - L. erklärt die Anwendung der Stop- Motion App - S. erhalten den Arbeitsauftrag: - Findet euch im Team zu Dritt zusammen. - Entscheidet Euch für eine der drei o.g. Themen - Verwendet die Stop-Motion-App des Tablets: - S. üben die Bedienung der App, z.B. dass der Zeitpunkt des Auslösens über einen roten Button wichtig ist, damit keine ungewollten Momente gefilmt werden 	<p>Zusätzlich zu den drei Themen können eigene Ideen entwickelt und erprobt werden</p> <p>gegenseitige Unterstützung innerhalb der Lerngruppe</p> <p>„Experten“ können bei der Anwendung der App unterstützen</p>	
--	--	---	---	--

<p>Über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen</p>	<p>Reflexion der Arbeiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Filme werden präsentiert und reflektiert 		<p><u>Werkbetrachtung:</u> <u>Film:</u> Wurde die Wirkung der Bewegung erreicht? Wurde Originalität/ Individualität eingebracht? Wie hat die Gruppenarbeit funktioniert?</p>
<p>Materialhinweise: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein: Leitfaden zu den Fachanforderungen Kunst Primarstufe/Grundschule, April 2020, S. 16</p>				

Arbeitsfelder: Medienkunst und Performance Thema: Einen Film mit merkwürdigen Bewegungen mit Hilfe einer Stop-Motion-App herstellen				
Schulinternes Fachcurriculum Kunst Jahrgangsstufe: 1/2 Zeitraum: ca. 4 Unterrichtsstunden Kompetenzbereiche: Beschreiben/Analysieren, Herstellen, Gestalten, Beurteilen Integrierte Kompetenzbereiche: -- Integrierter Medienkompetenzerwerb: K3 Entwickeln und Produzieren (mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden/Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z.B.: Tablet, ...))				
Kompetenzen/Arbeitsbereiche	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben (optional)	Differenzierung	Leistungsbewertung Indikatoren
<u>Beschreiben/Analysieren</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen von Stop-Motion-Filmen - Beschreiben/Analysieren der Technik 	<ul style="list-style-type: none"> - S. lernen drei Stop-Motion-Filme zu den Themen „Stuhlfahrt“, „Durch die Wand gehen“ und „Schlittschuhfahren“ kennen - S. vermuten, wie die Filme entstanden sein können - L. erklärt die Entstehung der einzelnen Filme: - „Stuhlfahrt“: Auf einem Stuhl sitzend wird ein Schüler/eine Schülerin mit dem Stuhl Stück für Stück bewegt und dabei animiert. Beim Betrachter entsteht der Eindruck als würde der Stuhl durch den Raum gleiten. - „Durch die Wand gehen“: ein Schüler/eine Schülerin geht auf eine Stellwand zu, ein anderer Schüler/eine andere Schülerin kommt auf der anderen Seite der 	Mündliche Hilfestellungen	anhand der Überprüfung der mündlichen Aufgaben nach Richtigkeit und im Unterrichtsgespräch

<p><u>Herstellen:</u> Arbeitsprozesse organisieren: Im Vorfeld des Gestaltens Überlegungen zur Umsetzung/zum Ziel anstellen Techniken und Verfahren anwenden</p> <p><u>Gestalten:</u> Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren Imagination, Originalität und Individualität einbringen/ Gesehenes oder Erfundenes ausdrücken</p> <p><u>Beurteilen:</u></p>	<p>erste Planung und Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben</p> <p>digitale Medien anwenden/ S. lernen, dass sie mit Hilfe der Technik etwas in der Realität völlig Unmögliches darstellen können</p>	<p>Wand hinaus. Es entsteht der Eindruck als habe sich die Person in eine andere verwandelt</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Schlittschuhfahren“: S. animieren sich als würden sie auf den Füßen durch den Raum gleiten - L. erklärt die Anwendung der Stop- Motion App - S. erhalten den Arbeitsauftrag: - Findet euch im Team zu Dritt zusammen. - Entscheidet Euch für eine der drei o.g. Themen - Verwendet die Stop-Motion-App des Tablets: - S. üben die Bedienung der App, z.B. dass der Zeitpunkt des Auslösens über einen roten Button wichtig ist, damit keine ungewollten Momente gefilmt werden 	<p>Zusätzlich zu den drei Themen können eigene Ideen entwickelt und erprobt werden</p> <p>gegenseitige Unterstützung innerhalb der Lerngruppe</p> <p>„Experten“ können bei der Anwendung der App unterstützen</p>	
--	--	---	---	--

<p>Über eigne und fremde Arbeitsergebnisse sprechen</p>	<p>Reflexion der Arbeiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Filme werden präsentiert und reflektiert 		<p><u>Werkbetrachtung:</u> <u>Film:</u> Wurde die Wirkung der Bewegung erreicht? Wurde Originalität/ Individualität eingebracht? Wie hat die Gruppenarbeit funktioniert?</p>
<p>Materialhinweise: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein: Leitfaden zu den Fachanforderungen Kunst Primarstufe/Grundschule, April 2020, S. 16</p>				

Arbeitsfeld: Plastik und Installation Thema: Landart auf dem Schulhof nach Andy Goldsworthy				
Schulinternes Fachcurriculum Kunst Jahrgangsstufe: 1/2 Zeitraum: ca. 4 Unterrichtsstunden Kompetenzbereiche: Herstellen und Gestalten Integrierte Kompetenzbereiche: Beschreiben, Analysieren, Beurteilen Integrierter Medienkompetenzerwerb: K3 Entwickeln und Produzieren (mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden/Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z.B.: Tablet, digitales Fotografieren, ...))				
Kompetenzen/Arbeitsbereiche	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben (optional)	Differenzierung	Leistungsbewertung Indikatoren
<u>Beschreiben/</u> <u>Analysieren</u>	Kennenlernen eines Künstlers Kunstwerke betrachten/ beschreiben S. lernen, dass Kunst vergänglich sein kann	<ul style="list-style-type: none"> - S. lernen die Arbeiten des Künstlers Andy Goldsworthy in einem großformatigen Buch kennen - S. nennen Materialien, Formen und Farben der Kunstwerke - L. fragt, wie die Kunstwerke wohl in das Buch gekommen sein könnten - S. erklären, dass es Fotografien sind - S. ziehen eine Karte mit einem Naturgegenstand (z.B. Zapfen) aus einem Beutel und werden so einer Vierergruppe zugeordnet. - S. erhalten den 	Mündliche Hilfestellungen	anhand der Überprüfung der mündlichen Aufgaben nach Richtigkeit und im Unterrichtsgespräch

<p><u>Herstellen:</u> Arbeitsprozesse organisieren: Finden/Sammeln von Materialien</p> <p>mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen Verantwortung übernehmen</p> <p><u>Gestalten:</u> Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren Imagination, Originalität und Individualität einbringen</p> <p><u>K3: Entwickeln und Produzieren:</u> Basisfunktion digitaler Medien anwenden</p> <p><u>Beurteilen:</u> Über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen</p>	<p>erste Planung und Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben</p> <p>Umgang mit Verbrauchsmaterialien: Wertschätzung der Fundstücke (Dinge in der Natur)</p> <p>Naturgegenstände so legen/bauen, dass sie ein Objekt ergeben</p> <p>die Foto-Funktion des Tablets kennenlernen</p> <p>Reflexion der Arbeiten</p>	<p>Arbeitsauftrag:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sucht spannende und interessante Gegenstände aus der Natur und fügt sie zu einem Kunstwerk zusammen (Benutze nur Fundgegenstände und zerstöre keine Pflanze!) Fotografiert Euer „Kunstwerk“ mit dem Tablet. - S. sammeln in einem Waldstück in der Nähe der Schule Fundstücke (Hierbei sollte darauf geachtet werden, dass sie ausreichend Zeit haben.) - Auf dem Schulhof stellen die S. in den Kleingruppen die Fundstücke zu einem Objekt zusammen. - L. erklärt die Foto-Funktion des Tablets. - Wenn alle in der Gruppe mit dem Kunstwerk zufrieden sind, wird mit dem Tablet ein Foto gemacht - Mit der gesamten Klasse werden die Kunstwerke auf dem Schulhof/im Klassenzimmer an der Wand projiziert betrachtet/reflektiert. 	<ul style="list-style-type: none"> - gegenseitige Unterstützung innerhalb der Gruppe bei Unsicherheiten 	<p>Handhabung und Umgang mit Materialien</p> <p><u>Werkbetrachtung:</u> Wie wurde das Kunstwerk erstellt? Was ist besonders gut gelingen (Originalität/Individualität)? Wie war der Umgang mit dem Material? Was war schwierig/leicht? Wie hat die Gruppe zusammengearbeitet?</p>
<p>Materialhinweise: Andy Goldsworthy: Time. November 2000</p>				

Arbeitsfeld: Plastik und Installation/Performance Thema: Eine Tasse verfremden (nach Meret Oppenheims Pelztasse)				
Schulinternes Fachcurriculum Kunst Jahrgangsstufe: 1-4 Zeitraum: ca. 4 Unterrichtsstunden Kompetenzbereiche: Herstellen, Gestalten, Aktion/Spiel Integrierte Kompetenzbereiche: Beschreiben, Analysieren, Verwenden Integrierter Medienkompetenzerwerb: K3 Entwickeln und Produzieren (mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden/Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z.B..., Tablet,...))				
Kompetenzen/Arbeitsbereiche	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben (optional)	Differenzierung	Leistungsbewertung Indikatoren
<u>Beschreiben/Analysieren</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen eines Kunstwerks - Kunstwerke betrachten/ beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> - S. lernen das Werk „Die Pelztasse“ der Künstlerin Meret Oppenheim als Farbkopie und als von der L. gestaltete mit Kunstpelz beklebte Tasse/Untertasse kennen - S. erraten den Alltagsgegenstand, den die Künstlerin verfremdet hat - S. stellen Vermutungen an, warum die Künstlerin so gestaltet hat (Material Pelz/Was macht man normalerweise mit der Tasse? /...) - L. erklärt, dass die Künstlerin auf die Frühstückszeit in früheren Zeiten anspielt, in der die feinen Damen sich sehr gut benahmen. Da wäre es sehr merkwürdig, wenn auf einmal Fell anstatt der Tasse am Mund einer feinen Dame wäre. Durch den Pelz kann man nicht mehr aus der Tasse trinken. 	Mündliche Hilfestellungen	anhand der Überprüfung der mündlichen Aufgaben nach Richtigkeit und im Unterrichtsgespräch

<p><u>Verwenden:</u> verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern kennen und anwenden</p> <p><u>Herstellen:</u> Arbeitsprozesse organisieren: Im Vorfeld des Gestaltens Überlegungen zur Umsetzung/zum Ziel anstellen</p> <p><u>Gestalten:</u> Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren Imagination, Originalität und Individualität einbringen</p> <p><u>K3 Entwickeln und Produzieren</u> (Nutzen der Film-Funktion des Tablets, um eine Situation darzustellen, in die ein Kunstwerk integriert wird)</p>	<p>Spiel/Aktion</p> <p>erste Planung und Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben</p> <p>einen Alltagsgegenstand nach eigenen Vorstellungen umgestalten/verfremden</p> <p>digitale Medien anwenden: die Film-Funktion des Tablets und Tipps zum Umgang mit ihr kennenlernen</p>	<p>Sie ist jetzt ein Kunstwerk und keine Tasse mehr.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mutige S. spielen die Szene beim Frühstückstee mit der Pelztasse nach (an einem Tisch mit Stühlen vor der Tafel). Derjenige, der aus der Tasse trinken soll wundert sich/ist erschrocken. - S. erhalten den Arbeitsauftrag: - Stellt Euch vor, Ihr seid selbst Künstler und wollt eure Tasse und Untertasse gestalten. Überlegt Euch ein Motto für Eure Tasse. Zu der gestalteten Tasse sollt Ihr Euch eine Situation überlegen, die man durch ein kleines Theaterstück darstellen kann. - S. nennen Beispiele für Tassen: Wolkentasse/Blumentasse/ Weltalltasse - S. gestalten ihre Tasse und Untertasse. Es stehen verschiedene Materialien zur Verfügung: Stoffe, Papiere, Alufolie/Watte/Wolle/... - L. erklärt (evtl. mit Hilfe eines Tutorials im Internet) den Umgang mit der Filmfunktion des Tablets und was dabei beachtet werden muss: - Querformat - Gegenlicht vermeiden und bei Tageslicht filmen 	<ul style="list-style-type: none"> - gegenseitige Unterstützung innerhalb der Lerngruppe 	<p>Handhabung und Umgang mit Materialien</p> <p><u>Werkbetrachtung:</u> <u>Tasse/Untertasse:</u> Wie wurde das Kunstwerk erstellt? Was ist besonders gut</p>
---	--	---	---	---

<p><u>Beurteilen:</u> Über eignen und fremde Arbeitsergebnisse sprechen</p>	<p>Spiel/Aktion</p> <p>Reflexion der Arbeiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Schärfe regelmäßig überprüfen - Ton mit externem Mikrofon (evtl. mit Adapter) nutzen - S. überlegen sich in Partnerarbeit eine Situation und spielen sie auf dem Schulhof nach. Ein drittes Kind filmt. - Die Kunstwerke/Filme werden reflektiert. 	<ul style="list-style-type: none"> - gegenseitige Unterstützung in der Partnerarbeit 	<p>gelingen (Originalität /Individualität)? Wie war der Umgang mit dem Material? <u>Film:</u> Wurden die Tipps beachtet? Wurde die Situation gut im Spiel umgesetzt? Passt die Situation gut zu der Tasse/dem Kunstwerk?</p>
<p>Materialhinweise: <i>Déjeuner en fourrure</i> („Frühstück im Pelz“). 1936, Museum of Modern Art, New York¹</p>				

