

LehrplanPLUS für die Grundschule

Fachlehrplan Kunst

Überarbeitete Lehrplanfassung im Rahmen der Flexibilisierung der Stundentafel der Grundschule:

Das **Fach Kunst** wurde in den **Jahrgangsstufen 3/4 bisher einstündig** erteilt. Seit dem **Schuljahr 2024/2025** kann es im Rahmen der **Flexibilisierung der Stundentafel** der Grundschule **wie bisher einstündig oder neu zweistündig** erteilt werden.

Hinweise:

- Sofern das Fach Kunst zweistündig erteilt wird, werden die **grau hinterlegten optionalen Kompetenzerwartungen und Inhalte** ergänzend thematisiert.
- Die mit **grünem Pfeil (→)** und durch **grüne Schrift** gekennzeichneten **Querverweise** zeigen Möglichkeiten eines fächerübergreifenden Arbeitens auf.
- Die mit **„z. B.“** gekennzeichneten Inhalte zeigen **Möglichkeiten zur Umsetzung** auf, die als **Auswahl zu verstehen sind**. Je nachdem, ob das Fach einstündig oder zweistündig erteilt wird, können mehr oder weniger Beispiele ausgewählt oder durch andere ergänzt bzw. ersetzt werden.
- Das Wort **„oder“** signalisiert, dass aus den genannten Inhalten ausgewählt werden muss.

Ku3/4 Lernbereich 1: Bildende Kunst

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- nähern sich auf vielfältige Weise (**z. B.** bildnerisch, sprachlich, spielerisch) Kunstwerken möglichst vor dem Original in Atelier oder Museum an, um eine emotionale, verständnisvolle und wertschätzende Beziehung zu diesen aufzubauen.
→ D - LB 1.4, LB 1.5, LB 3.2; HSU - LB 4.2
- beschreiben und deuten Kunstwerke unterschiedlicher Zeiten im Vergleich

und im Hinblick auf ihre Gestaltungselemente und -prinzipien und verwenden dafür passende Fachbegriffe.

→ HSU - LB 4.2; D - LB 3.2

- erkennen und besprechen Gestaltungsprinzipien in Kunstwerken im Hinblick auf ihre Wirkung und experimentieren damit im Rahmen eigener kreativer Vorhaben. Sie wählen Gestaltungsprinzipien gezielt aus und wenden diese an.

→ D - LB 1.4

Inhalte zu den Kompetenzen

- Gegenstand:
Mindestens zwei Kunstwerke von Künstlerinnen und Künstlern aus verschiedenen Zeiten und Kulturkreisen.
- Wichtige Begriffe:
Grund- und Mischfarben, differenzierende Farbbezeichnungen (z. B. ockergelb, altrosa);
Gattungen (z. B. Malerei, Zeichnung, Rauminstallation, Skulptur, Performance);
Farbordnungen (z. B. Licht- und Körperfarben, Farbkreis);
Kontraste (z. B. hell – dunkel, warm – kalt, komplementär);
Formeigenschaften (z. B. eckig, rund)
- Gestaltungselemente und -prinzipien:
Motivwahl (z. B. Personen, Objekte, Tiere);
Blickwinkel/Standpunkt des Betrachters (z. B. Vogelperspektive, Froschperspektive);
Farbigkeit (z. B. leuchtend, matt);
Farbauftrag (z. B. lasierend, deckend);
Formgebung (z. B. eckig, rund);
Lichtführung (z. B. Ort der Lichtquelle, warmes/kaltes Licht);
Darstellungsarten (z. B. naturnah, verzerrt, abstrahierend)
- Verfahren und Techniken:
Bildnerische Verfahren in Fläche und Raum, auch experimentell und in Kombination (z. B. Collage, Frottage, Montage, Zufallsverfahren);
Bildnerische Techniken in Fläche und Raum (z. B. Zeichnen, Malen, Drucken, Formen, Modellieren, Bauen, Fotografieren, Filmen)
- Werkzeuge und Materialien, z. B. Deckfarben, Bleistifte, Buntstifte, Kreiden, Tusche, plastische Werkstoffe, digitales Aufnahmegerät

Mögliche Verknüpfungen des Lernbereichs zu den übergreifenden Bildungs- und Erziehungszielen:

- Kulturelle und Interkulturelle Bildung
- Sprachliche Bildung
- Politische Bildung

Ku3/4 Lernbereich 2: Gestaltete Umwelt

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- nähern sich auf vielfältige Weise (z. B. vor Ort, virtuell) Objekten, Innenräumen, Bauwerken oder Denkmälern an, nehmen deren Wirkung wahr und tauschen sich mit grundlegenden Fachbegriffen darüber aus.
→ D - LB 1.4; HSU - LB 4.2, LB 5.1
- entwickeln Ideen zur Gestaltung von Objekten oder Räumen für bestimmte Anlässe (z. B. Feste, Konzerte, Aufführungen, Schulversammlungen) oder Nutzungen (z. B. Lesecke, Ruheraum), auch unter dem Aspekt der Nachhaltigkeit. Sie setzen diese im zielgerichteten Austausch miteinander modellhaft oder in der Wirklichkeit um.
→ HSU - LB 5.2, LB 6.2; M - LB 2.1, LB 3.1
- präsentieren den Mitschülerinnen und Mitschülern ihre Arbeitsergebnisse und erläutern diese im Hinblick auf das Zusammenwirken von Funktion und Gestaltung.
→ D - LB 1.4, LB 1.2

Inhalte zu den Kompetenzen

- Gegenstand:
(Alltags-)Objekte und Architekturbeispiele aus unterschiedlichen Kulturkreisen
- Wichtige Begriffe:
Oberflächen- und Materialeigenschaften (z. B. schwer – leicht, kalt – warm, trocken – feucht);
Objekt (z. B. Design, Verpackung, Möbel, Mode);
Architektur (z. B. Raum, Gebäude, Turm, Brücke, Sakralbau, Denkmal);
Wirkung von Architektur (z. B. mächtig – bescheiden, verziert – schlicht)
- Objekt- und Architekturfunktionen, z. B. Spielen, Verpacken, Schmücken, Wohnen, Arbeiten, Versammeln, Beten, Lernen, Erinnern
- Gestaltungselemente und -prinzipien, z. B. Aufbau, Verfremdung, Montage, Umgestaltung
- Verfahren und Techniken, z. B. Farbgestaltung, Falten, Knicken, Modellieren, Feilen, Ritzen, Eindrücken, Kleben, Verbinden, Zusammenfügen, Gruppieren, Drapieren, Beleuchten
- Materialien, z. B. Papier, Pappe, feste Metallfolie, Holz, Draht, Ton, Recycling- und Verpackungsmaterialien, Pappmaché

Mögliche Verknüpfungen des Lernbereichs 2 zu den übergreifenden Bildungs- und Erziehungszielen:

- Kulturelle und Interkulturelle Bildung
- Politische Bildung
- Sprachliche Bildung

Ku3/4 Lernbereich 3: Visuelle Medien

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- finden durch Nehmen eines Ausschnitts (z. B. mittels Suchrahmen, Lupe, Display) ungewöhnliche Motive und Motivkonstellationen in ihrer Umgebung und nutzen diese gezielt für die Gestaltung eigener Werke (z. B. Foto, Film-Clip).
- beschreiben und hinterfragen Fotografien oder Film-Clips im Hinblick auf Motivwahl und Gestaltung, verstehen so ihre jeweilige Funktion (z. B. Werbung, Information, Kommunikation in sozialen Netzwerken) und nutzen diese Erkenntnisse für die Gestaltung eigener Werke (z. B. Foto, Film-Clip).
→ D - LB 1.3, LB 1.4; HSU - LB 1.2; LB 4.3; Eth - 4.3
- nutzen ihre gestalterischen Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien um eine Handlung fotografisch (z. B. Bildreihe) oder filmisch (z. B. Legetechnik, Green-Screen-Technik) oder kombiniert (z. B. Stop Motion Technik) darzustellen.
→ D - LB 1.5, LB 2.4, LB 2.5, LB 3.2
- entscheiden sich für eine Präsentation ihrer Fotografien, Fotoreihen oder Film-Clips an bewusst ausgewählten Orten oder zu bewusst ausgewählten Anlässen und kommentieren diese im Hinblick auf ihre Gestaltungsabsicht und den Entstehungsprozess.
→ D - LB 1.2, LB 2.5, LB 3.2

Inhalte zu den Kompetenzen

- Gegenstand:
Fotografie und Film als Kommunikationsmittel in Kunst, Werbung, Alltag und sozialen Medien sowie ihre Wirkungen und Möglichkeiten
- Wichtige Begriffe:
Motiv, Ausschnitt, Zoom, Beleuchtung/Gegenlicht/Blitz, Standpunkt/Blickwinkel, Szene, Schnitt
- Gestaltungselemente und -prinzipien:
Motive, Farben, Kombination Bild/Text/Ton;
Umdeutungen von Motiven (z. B. Gesichter in Baumrinden oder Gegenständen);
ungewöhnliche Aufnahmewinkel (z. B. Froschperspektive, Vogelperspektive);
Geschwindigkeitseffekte (z. B. Zeitraffer, Zeitlupe)
- Verfahren und Techniken:
Kamerabedienung (z. B. Formatwahl, Zoomen, Sichern, Löschen);
Weiterverarbeitung (z. B. Ausdrucken, Zuschneiden, Schneiden, Anordnen);
Präsentation von Arbeitsergebnissen (z. B. Projizieren in verschiedenen Größen, variantenreiche Hängung, Filmvorführung)
- Werkzeuge und Materialien:
digitales Aufnahmegerät (z. B. Tablet);

leicht zu bedienendes Bildbearbeitungs- bzw. Schnittprogramm;
Präsentationsmedium (z. B. Dokumentenkamera, Whiteboard, Beamer);
Drucker

Mögliche Verknüpfungen des Lernbereichs 3 zu den übergreifenden Bildungs- und Erziehungszielen:

- Medienbildung
- Politische Bildung
- Sprachliche Bildung
- Digitale Bildung

Ku3/4 Lernbereich 4: Erfahrungswelten

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- nehmen Menschen, Tiere, Pflanzen **oder** Objekte aus ihrer Umwelt in ihren charakteristischen Eigenschaften wahr und beschreiben diese.
→ D - LB 1.2, LB 3.2; HSU - LB. 3.1; Eth - LB 4.1, LB 4.2
- stellen Menschen, Tiere, Pflanzen **oder** Objekte altersgemäß **variantenreich und differenziert** dar (z. B. in Zeichnungen, Bildern, Modellen, Spielszenen).
→ D - LB 1.5; HSU - LB. 3.1, LB 6.2
- arbeiten gestalterisch so, dass das gewählte Thema bzw. die Gestaltungsabsicht für die Mitschülerinnen und Mitschüler erkennbar sind.
- erläutern den Mitschülerinnen und Mitschülern die eigenen **Herangehensweisen und** Lösungen.
→ D - LB 1.2, LB 1.4
- nehmen Feedback und die Ergebnisse der Mitschülerinnen und Mitschüler wertschätzend wahr, um die eigenen Vorstellungen und die eigene Bildsprache zu erweitern.
→ D - LB 1.4

Inhalte zu den Kompetenzen

- Gegenstand:
Menschen, Tiere, Pflanzen **oder** Objekte
- Wichtige Begriffe:
beobachtete Besonderheiten (z. B. groß – klein, bewegt – starr, eckig – rund);
differenzierende Farbbegriffe (z. B. hellblond, zitronengelb, himmelblau);
Oberflächenbeschaffenheit (z. B. glatt – rau, weich – hart)
- Gestaltungselemente und -prinzipien:
grafische Mittel (z. B. Linien, Punkte, Schraffuren);
Kontraste (z. B. hell – dunkel, kalt – warm, komplementär);
Größenverhältnisse (z. B. größer, kleiner, Proportionen);
Bildraum (z. B. Vorder-, Mittel-, Hintergrund);
Muster und Ornament
- Verfahren und Techniken, z. B. Zeichnen, Malen, Modellieren, Drucken, szenisches

Spiel

- Werkzeuge und Materialien, z. B. Stift, Pinsel, Malkasten, Ton, Modelliermasse, Papier, Kleister, Klebstoff, Schere, Pappe, Naturmaterialien, Stoff

Mögliche Verknüpfungen des Lernbereichs 4 zu den übergreifenden Bildungs- und Erziehungszielen:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung
- Sprachliche Bildung

Ku3/4 Lernbereich 5: Fantasiewelten

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- beschreiben Bilder, Inhalte und Stimmungen (z. B. von Erlebnissen, Träumen, Visionen oder Geschichten), um daraus Gestaltungsideen zu entwickeln.
→ D - LB 1.2, LB 2.4, LB 3.2
- erproben und kombinieren gezielt verschiedene gestalterische Verfahren (z. B. gebunden an eine Aufgabe oder im bildnerischen Experiment), um ihre Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern.
- nutzen ihre Erfahrungen und Ergebnisse aus den bildnerischen Experimenten für die eigene Gestaltung, um bestimmte Bildwirkungen zu erzielen.
- bauen mit geeigneten Materialien und Techniken Modelle oder gestalten fantasievolle Szenen (z. B. Alltagsszenen, futuristische Figuren oder Bauwerke)
→ HSU - LB 6.2; M - LB 3.1
- beschreiben, erklären und reflektieren die Gestaltung und die beabsichtigte Bildwirkung an eigenen Arbeiten sowie an Ergebnissen von Mitschülerinnen und Mitschülern.
→ D – LB 1.2, LB 1.4

Inhalte zu den Kompetenzen

- Gegenstand:
Fantasiewelten (z. B. Träume, Zukunftsvisionen);
Geschichten (z. B. eigene Texte, Erzählungen aus der Vergangenheit, Märchen, Sagen, Legenden, Mythen) aus verschiedenen Kulturkreisen
- Wichtige Begriffe:
Bildwirkungen/Stimmungen (z. B. dramatisch, träumerisch, wild, harmonisch);
Kontraste (z. B. hell – dunkel, kalt – warm, komplementär);
Größenverhältnisse (z. B. höher, kleiner);
Bildraum (z. B. Vorder-, Mittel-, Hintergrund)
- Gestaltungselemente und -prinzipien:

Bildmotive (z. B. Gestalt und Aussehen, Proportionen, Farben);

Platzierung (Vorder-, Mittel-, und Hintergrund);

Perspektive (z. B. Überschneidungen, Größenunterschiede);

- Verfahren und Techniken, z. B. Modellieren, Bauen und Montieren mit Materialien
Ausgestaltung durch Farbe, Malen, Zeichnen, Drucken mit verschiedenen
Materialien, Scherenschnitt, Collage, Frottage, szenisches Spiel
- Werkzeuge und Materialien, z. B. Holz, Papier, Karton, Alltagsmaterialien, Draht,
Deckfarben, Farben aus Naturmaterialien, Schwamm, Kreiden, Farbstifte, Bleistifte

Mögliche Verknüpfungen des Lernbereichs 5 zu den übergreifenden Bildungs- und Erziehungszielen

- Kulturelle und interkulturelle Bildung
- Soziales Lernen
- Sprachliche Bildung
- Bildung für nachhaltige Entwicklung