

KUNST

K O M M T V O N

KÖNNEN

NICHT VON WOLLEN
SONST MÜSSTE ES
JA WUNST HEISSEN

KARL VALENTIN

WAS IST WAHRNEHMUNG?

sehen

beschreiben

empfinden

Gegenstandsbereich
Bildende Kunst

Joan Miró: Karneval der Harlekine



fantasievoll, Körperlichkeit
vorhanden



gute
Binnendifferenzierung
räumliche Anmutung



detailreich, gelungene
Proportionen

Gegenstandsbereich

Bildende Kunst

Rembrandt:
Die Anatomie
des Dr. Tulp
1632

Jan Steen:
Der Zahnzieher
1651

Inhalte

- Gegenstand (und seine Funktionen/ Kontexte)
- wichtige Begriffe
- Gestaltungselemente und –prinzipien (Komposition)
- Verfahren
- Techniken
- (Werkzeuge und) Materialien

Gegenstandsbereich
Gestaltete Umwelt 1/2



Gestaltete Umwelt 3/4

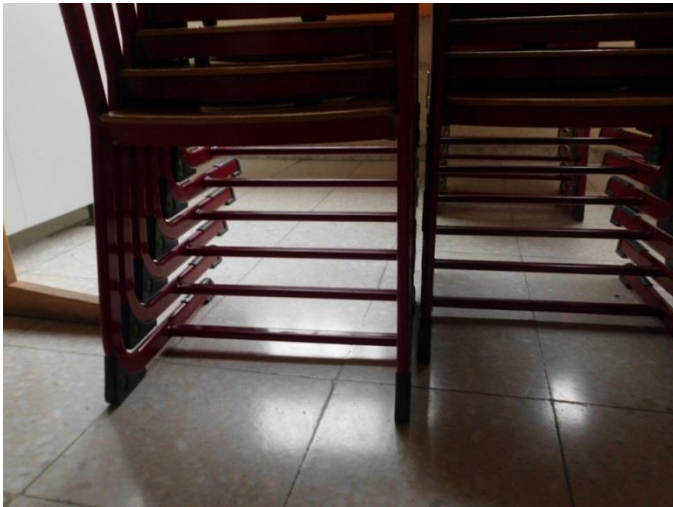


Beispiele für Gegenstandsbereich „Visuelle Medien“



Fotosafari:
Ich sehe was,
was du nicht
siehst.

Wir entdecken
unsere Schule
neu

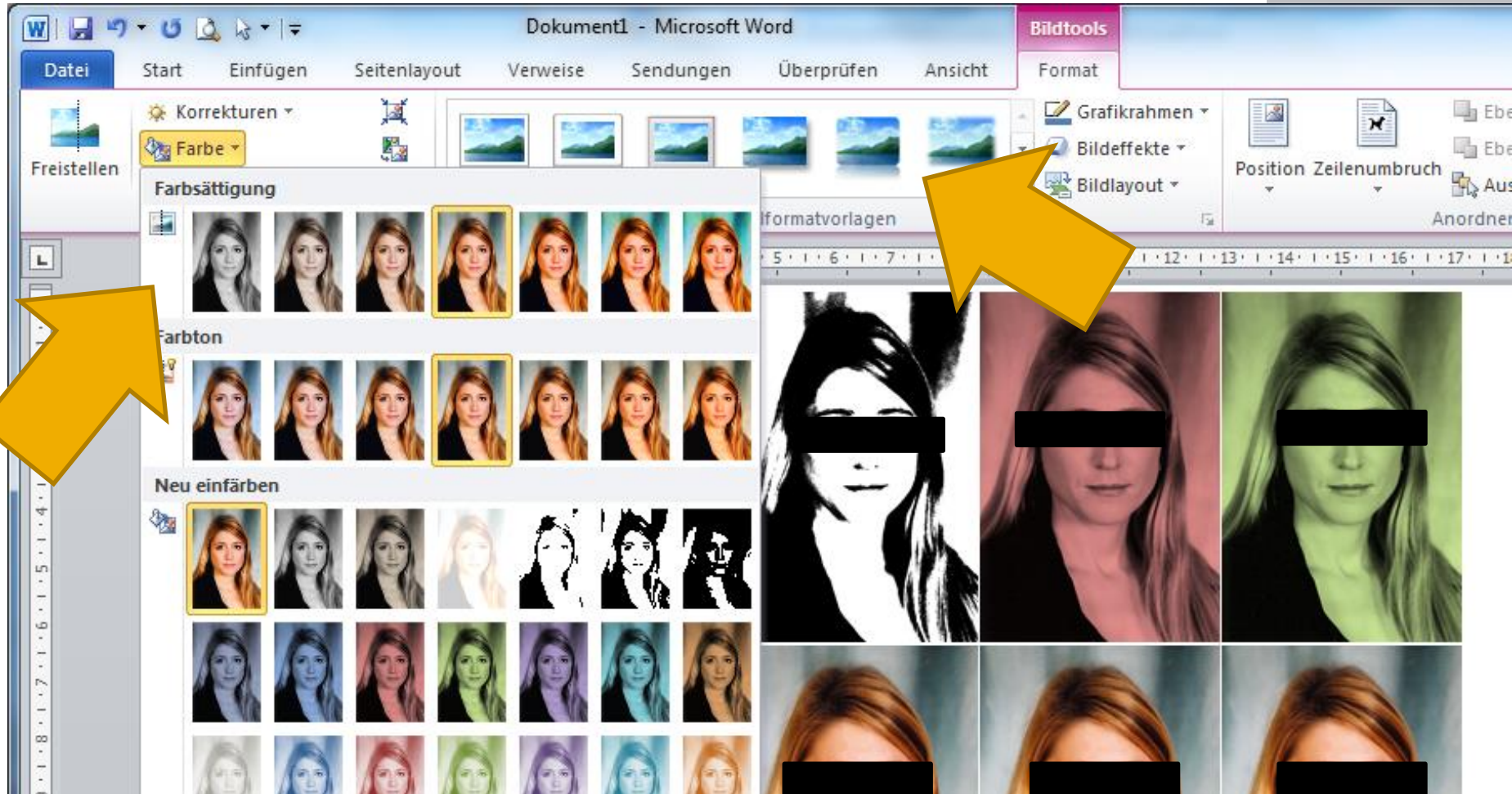


ungewöhnliche
Blickwinkel

Multi-Team
Unterallgäu

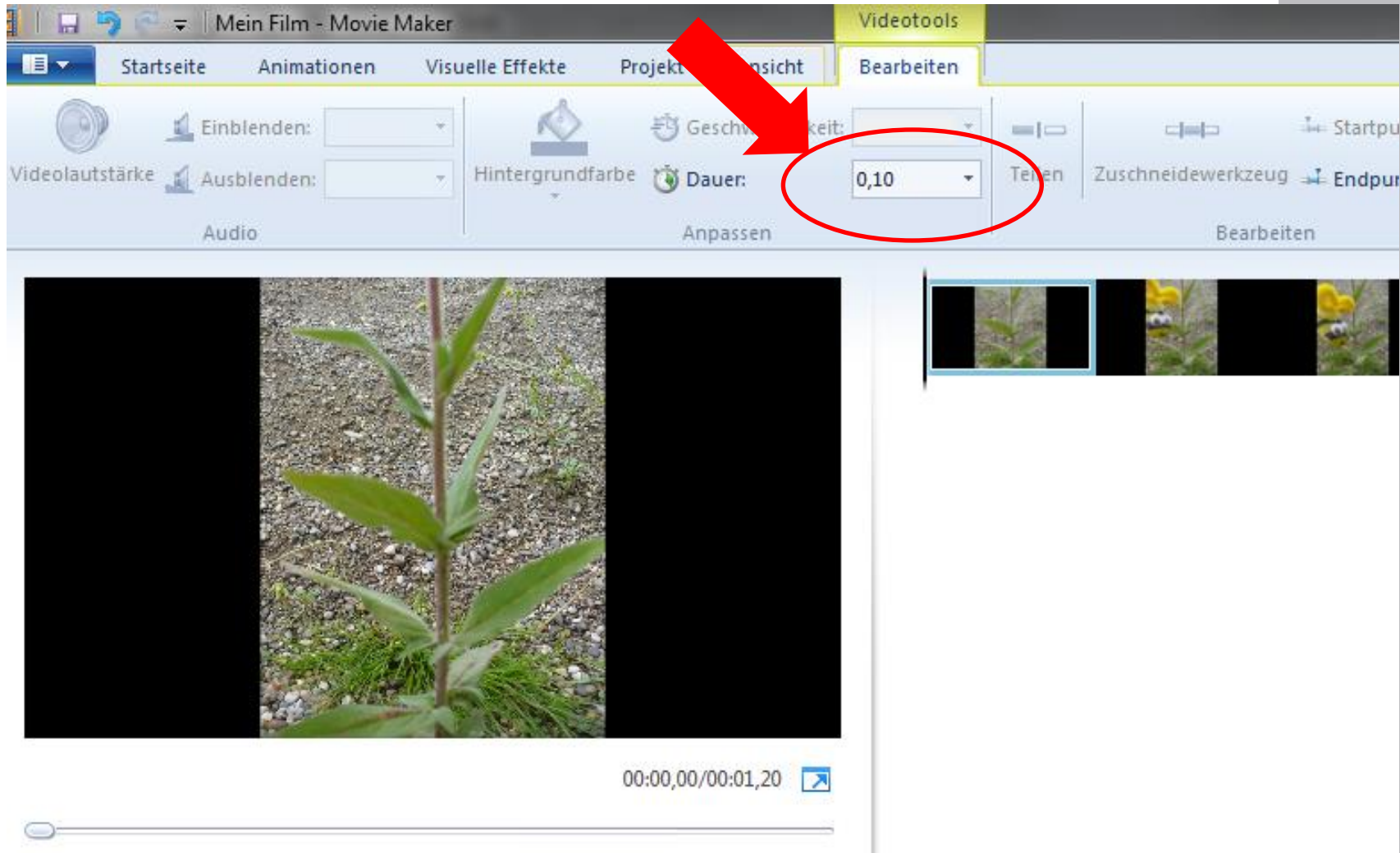
Visuelle Medien

Selbstportrait



Visuelle Medien

Stop motion





Stop motion

Rezept Knete

1/8 Liter Wasser zum Kochen bringen, mit
125 g Mehl,
50 g Salz,
1 EL Öl,
1 gehäufter EL Zitronensäure
und Farbpigmenten ¹ verkneten.

¹ Farbpigmente z. B. von Gerstäcker (Creativ Pigmente) „Die GERSTAECKER CREATIV Pigmente sind mit dem Ziel entwickelt worden, auch Kindern die Herstellung gesundheitlich unbedenklicher Malfarben sowie einzufärbende Modelliermassen zur ermöglichen.“



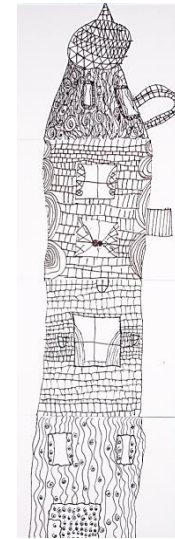
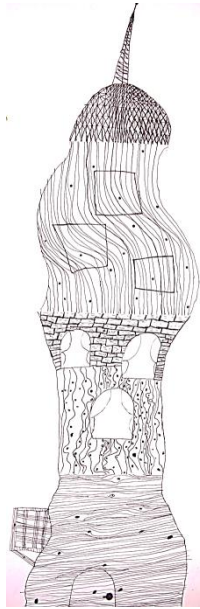
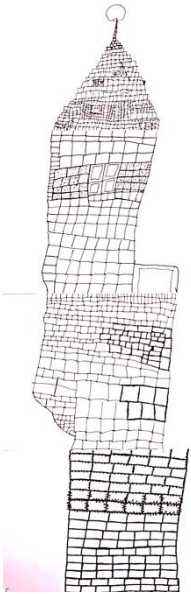
Gegenstandsbereich

Visuelle Medien

Stop motion

- Storyboard entwerfen
- Testlauf ohne Kamera
- Aufbau: je eine Gruppe um einen Tisch, Kamera auf Stativ
- Durchführung
- Gruppen, die schneller fertig sind, können noch einen Vorspann und/oder Abspann aufnehmen
- Datenübertragung auf Rechner
- Zum Film zusammenführen





Türme zeichnen

Name:

So ist mir mein Bild gelungen: 😊 😐 😞



	Du hast durch unterschiedliche Schattierungen erreicht. (hell - dunkel)	Das Baumaterial deines Turmes ist gut erkennbar.	Du hast sauber gearbeitet.	Gesamteindruck (Ist dein Turm phantasievoll? Hast du das Format ausgenutzt?)
Das meine ich:				
Das meint Frau Henle:				

Gesamtnote:

Gegenstandsbereich
Erfahrungswelten

Türme zeichnen



Prinzessin auf
der Erbse

Multi-Team
Unterallgäu

Gegenstandsbereich

Fantasiewelten 1/2

Malen zur
Musik



Multi-Team
Unterallgäu

Gegenstandsbereich
Fantasiewelten

Flugobjekte



Fabelwesen

Multi-Team
Unterallgäu

Kompetenzerwartung Ende 2. Jgst. „Fantasiewelten“

Die Schülerinnen und Schüler ...

entnehmen Anregungen aus fremden oder selbsterfundene Geschichten, um daraus Elemente und Ideen für eigene Bilder und Objekte (z.B. Figuren) zu gewinnen.

erproben einfache gestalterische Verfahren in Fläche und Raum, auch im Hinblick auf Verbindungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten verschiedener Materialien, **um daraus ausdrucksvolle Objekte oder Figuren fantasievoll zu gestalten.**

setzen optische und akustische Eindrücke in charakteristische, auch gegenstandslose Bildelemente um.

präsentieren ihre selbst gestalteten Bilder und Objekte, erklären ihre Vorgehensweise und vergleichen ihre Arbeiten mit denen der Mitschülerinnen und Mitschüler.



erzählte
Geschichte;
szenisch
nachgespielt

Teile eines
Ungeheuers
gezeichnet;
mit leuchtenden
Farben gestaltet;
ausgeschnitten

farbiger Hintergrund
ausgewählt
(rot, schwarz, blau,
grün);
Foto davon über
Beamer gezeigt;
Kärtchenbewertung

Inhalte Ende 2. Jgst. „Fantasiewelten“



Gegenstand und seine Funktionen/Kontexte:

Geschichten aus den Gattungen Märchen, **Fantasiegeschichten**, Traumreisen aus verschiedenen Kulturkreisen; **Elemente: handelnde Figuren**, Ort, Zeit, **Atmosphäre**

Dreidimensionale Objekte (z. B. Fantasietiere, Bauwerke, Traumwesen)

Wichtige Begriffe: Materialeigenschaften: z. B. weich, glatt, biegsam;
Motiv/Thema eines Bildes, Farbwirkungen: hell – dunkel, kalt – warm

Gestaltungselemente und -prinzipien (Komposition):

dreidimensionaler Körper (z. B. Würfel, Zylinder, Kugel, Quader);

Farbwirkungen je nach Kontext: dunkle Farben (z. B. **Angst, Gefahr**, Grusel, Traurigkeit, Geborgenheit, Wärme), **helle und leuchtende Farben** (z. B. Fröhlichkeit, Zufriedenheit, Sorglosigkeit, **Gefahr, Schrecken**); **Linien, Spuren von Stiften und Pinseln**

Inhalte Ende 2. Jgst. „Fantasiewelten“



Verfahren und Techniken:

Formen und Modellieren (z. B. Veränderung weicher Werkstoffe durch Druck, Hinzufügen, Wegnehmen von Masse); **Farbmischungen; Farbauftrag** (z. B. **durch** Schwämme, Finger, **Pinsel**); Schablonentechnik mit Sieb und Bürste; **Zeichnen mit** Stiften, **Kreiden**; Drucken mit einfachen Stempelverfahren;

Werkzeuge und Materialien:

Weiche Materialien , z.B. Schnee, Wachs, Pappmaché, Modellier-/ Knetmasse, Ton; optische und akustische Impulse, z. B. Musik, Bilder, **Geschichten, Farben** (z.B. **Deckfarben**, Farben aus Naturmaterialien, Stifte, **Kreiden**, Stempel)

Kompetenzerwartung Ende 4. Jgst. „Fantasiewelten“

Die Schülerinnen und Schüler ...

beschreiben wichtige Motive, Gegenstände, Atmosphären einer Geschichte, um daraus Elemente für eigene Bilder und Objekte zu entwickeln.

erproben und kombinieren gezielt verschiedene gestalterische Verfahren, gebunden an eine Aufgabe oder im spielerischen Experiment, **um das handwerkliche Repertoire zu erlernen, zu systematisieren und zu erweitern.**

nutzen ihre Erfahrungen und Ergebnisse aus den bildnerischen Experimenten für die eigene Gestaltung, um bestimmte Bildwirkungen zu erzielen.



Sage über einen
Drachen
→ D/ Lesen
wilde See, gefährlicher
Wald, dunkle Höhle,...

Nass in Nass mit
Deckfarben & pastoser
Auftrag mit Deckweiß
& Buntstift für Details;
Räumlichkeit durch
Überschneidung

Maltechniken zur
Unterscheidung von
Himmel /Umgebung;
Farbwahl und Muster
passend zum Charakter
des Drachen

Multi-Team
Unterallgäu

Kompetenzerwartung Ende 4. Jgst. „Fantasiewelten“



bauen mit geeigneten Materialien und Techniken Modelle oder gestalten fantasievolle Szenen (z. B. Alltagsszenen, futuristische Figuren und Bauwerke), um die Wechselbeziehung zwischen Darstellungsabsicht und Gestaltung zu erkennen.

beschreiben und erklären die Gestaltung und die beabsichtigte Bildwirkung an eigenen Arbeiten sowie an Ergebnissen von Mitschülern.

bewusster Einsatz von Maltechnik, Farbwahl & räumlicher Darstellung

Inhalte Ende 4. Jgst. „Fantasiewelten“



Gegenstand:

z. B. Türme, Marktstände, Kuppeln/Dächer, Burgen, „Stadt 3010“,

Fantasiewelten z. B. Träume, Zukunftsvisionen, **Erzählungen aus der Vergangenheit, Sagen, Legenden, Mythen**

(Fach-)Begriffe:

Bildwirkungen, Kontraste (z.B. Hell-Dunkel, Kalt-Warm);

Größenverhältnisse, Bildraum (Vorder-, Hintergrund), Überschneidung

Gestaltungselemente und -prinzipien (Komposition):

Bildwirksame und kompositorische Elemente: Gestalt und Aussehen der Bildmotive, Proportionen, Farben, Platzierung in Vorder- und Hintergrund, Überschneidungen, Größe; Anordnung von Gebäudeteilen;

Inhalte Ende 4. Jgst. „Fantasiewelten“



Verfahren und Techniken:

Bauen und Montieren mit Materialien; **Ausgestaltung durch Farbe; mindestens zwei Techniken, z. B. Malen mit pastoser oder wässriger Farbe**, mit verschiedenen Pinseln, Schwämmen; **Zeichnen mit verschiedenen Stiften**; Drucken mit verschiedenen Materialien; Scherenschnitt; Collagen oder Frottagen; szenisches Spiel

Werkzeuge und Materialien:

Aufbauende Materialien z. B. Bauklötze, Karton, Alltagsmaterialien, Draht,...etc. z. B. **Deckfarben**, Gouache, Acryl, Kreiden, **Farbstifte**, Bleistifte, Kohle

Progression



Wo ist der Unterschied zwischen beiden Bildern?

Die Idee des Kunst-LP+

Gegenstandsbereiche orientieren sich an der Lebenswelt der 6 – 10jährigen Grundschüler

Visuelle Medien als neuer Gegenstandsbereich (Medienerziehung als Bildungsaufgabe)

konsequentes Nutzen der Fächerverbindungen aufgrund Einstündigkeit des Faches (Werken und Gestalten, Deutsch, Musik, HSU....)

Keine Einengung durch Technikvorgaben, Technik orientiert sich an der gestalterischen Aufgabe

Bildende Kunst
Gestaltete Umwelt
Erfahrungswelten
Fantasiewelten
Visuelle Medien

Multi-Team
Unterallgäu

Die Idee des Kunst-LP+

Die Kompetenzen lassen sich mit wenigen Themen verbinden (siehe Beispiel „Fabelwesen“)

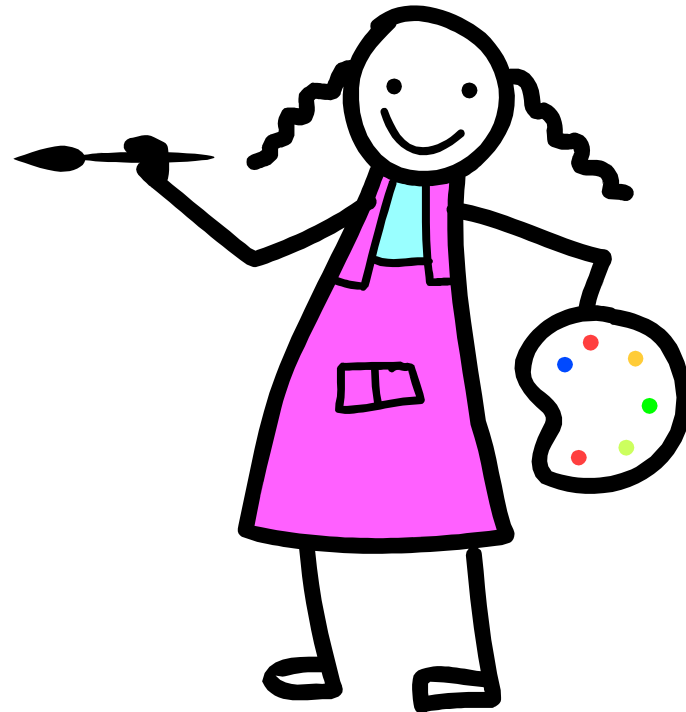
Wahrnehmung als ästhetisches Prinzip findet seinen Schwerpunkt im Kunstunterricht; aber auch in allen anderen Fächern der GS (vgl. Grundlegende Kompetenzen weiterer Fächer)

Glossar: Begriffserläuterung

Bildende Kunst
Gestaltete Umwelt
Erfahrungswelten
Fantasiewelten
Visuelle Medien

Als Kind ist jeder ein Künstler.
Die Schwierigkeit liegt
darin, als Erwachsener
einer zu bleiben.

(P. Picasso)



Literatur:

Eid, K./Langer, M./Ruprecht, H.: Grundlagen des Kunstunterrichts, 6. Auflage, Paderborn 2002

Etschmann, W./Hahne, R./Tlusty, V.: Kammerlohr. Kunst im Überblick. Stile – Künstler – Werke, München 2000

Grundschule Kunst. Fachzeitschrift für den Kunstunterricht in der Grundschule. Seelze

Thomas, K./Seydel, F./ Sowa,H.: Kunst Bildatlas: Sich in der Welt der Bilder orientieren - Zugänge zur Kunst, November 2007

Empfehlenswerte Internetseiten:

www.pinterest.com

(viele amerikanische Beiträge) – Suchbegriffe wie „art primary school“ etc. eingeben

Weitere Literatur:

Bauer, Jutta: Die Königin der Farben, 2013

Heller Eva: Die wahre Geschichte von allen Farben, 2007

Lionni, Leo: Das kleine Blau und das klein Gelb, 2004

Lionni, Leo: Pezzettino, 2004

Wehrli, Ursus: Kunst aufräumen, 2004

van Hout, Mies: Heut bin ich, 2012

Weidemann, Funck, Kutschbach: 365 Tage Kunst, 2011