



Europäische Schulen

Büro des Generalsekretärs

Abteilung für Pädagogische
Entwicklung

Az.: 2013-04-D-10-de-2

Orig. : FR

Lehrplan Kunsterziehung (Primarbereich)

**BESTÄTIGT DURCH DEN GEMISCHTEN PÄDAGOGISCHEN AUSSCHUSS
AM 10. UND 11. OKTOBER 2013 IN BRÜSSEL**

**Sofortige Inkraftsetzung für eine einjährige Übergangszeit ab 12. Oktober 2013
Endgültig ab 1. September 2014**

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Ziele der Europäischen Schulen	4
1.1	Allgemeines	4
1.2	Kompetenz 8: Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit	4
1.2.1	Definition	5
1.2.2	Wesentliche Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen im Zusammenhang mit dieser Kompetenz:	5
1.3	Spezifische Ziele für die Europäischen Schulen im Kunstbereich	5
2	Didaktische Grundsätze	6
2.1	Allgemeine Grundsätze	6
2.1.1	Herangehensweise in Kompetenzstufen.....	6
2.1.2	Vorgehensweise	9
2.1.3	Eine ganzheitliche Herangehensweise	10
2.1.4	Didaktische Prinzipien.....	10
2.1.5	Empfohlene Unterstützung für die Schüler.....	13
2.1.6	Die Rolle des Lehrers	13
2.1.7	Die Rolle der Eltern.....	15
2.1.8	Partnerschaften.....	15
3	Lernziele.....	16
3.1	Kompetenzen	16
3.2	Wissen.....	16
3.3	Fertigkeiten.....	16
3.4	Fächerübergreifende Kompetenzen	17
3.5	Die Lernstandserhebung	17
4	Inhalt.....	28
5	Evaluation.....	28
5.1	Evaluationsformen.....	28
5.1.1	Die Selbstbeurteilung und das Portfolio	29
5.2	Beurteilen in der Kunsterziehung.....	29
5.2.1	Aufgaben des Lehrers:.....	29
5.2.2	Aufgaben des Schülers:	29
5.2.3	Die Ausdrucksfähigkeit beurteilen.....	30
5.2.4	Die Schaffenskompetenz beurteilen	30
5.2.5	Fertigkeiten evaluieren.....	30
5.2.6	Werkkenntnis beurteilen	31
5.3	Die Passseiten des Portfolios: ein Vorschlag	31
6	Pädagogischen Unterstützungsmaßnahmen.....	32

EINLEITUNG

Als Folge der Kunstinspektion im Verlauf des Schuljahrs 2009-2010, erscheint eine Überarbeitung des Kunstlehrplans als dringend erforderlich. Was die Kompetenzen betrifft, erscheint es nötig, eine genaueres Fortschreiten vorzuschlagen und die erwünschten Lernerfolge, für die verschiedenen Stufen, zu präzisieren. Es erscheint auch wichtig, die Ziele des Kunstunterrichts neu zu definieren. In diesem Zusammenhang sollten auch die Lernbereiche, die den Kunstunterricht ausmachen, neu zusammengestellt werden.

Dieses Programm ersetzt das Dokument 2002-D-19-de-3 „*Kunstlehrplan (Grundschule)*“, genehmigt durch den *Obersten Rat* am 6., 7. und 8. Mai in Shannon, vorübergehend in Kraft getreten im September 2003 und bindend seit September 2005.

Es beinhaltet:

- 2008-D-5510-de-2 Gruppeninspektion des Kunstunterrichts
- 2011-01-D-72-de-2 Vorschlag zur Fortführung der Kunstinspektionen und Anhang
- 2012-01-D-42-de-1 Abschlussbericht über die Fortführung der Kunstinspektionen
- 2011-09-D-47-de-3 Neue Strukturen für alle Programme innerhalb des Systems der Europäischen Schulen
- 2013-01-D-71-de-3 Evaluation innerhalb des Primarbereiches der Europäischen Schulen
- 2013-01-D-61-de-3 Zeugnisprojekt für den Primarbereich der Europäischen Schulen
- 2011-01-D-15-de-3 Programme *Frühförderung* (Early Education), Anlage 2011-01-D-15-de-3 Anlagen zum Programm *Early Education*, 2011-01-D-14-de-3 Portfolio Programm *Early Education*
- 2009-D-579-de-2 Lehrplan Kunst – Jahre 1 bis 7
- Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18. Dezember 2006 zu Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen (2006/962/EG)

Dieses Programm stellt eine ganzheitliche Kunsterziehung vor, um das Unterrichten nicht auf die reine Vermittlung von Wissen und Technik zu reduzieren. Durch die regelmäßige Anwendung der unterschiedlichen künstlerischen Ausdrucksformen, in immer neuen Situationen, schafft ein Kind sich die Grundlage, die seine künstlerische Kreativität nährt.

Mit dem Ziel, ein ausgeglichenes Fortschreiten in den verschiedenen Bereichen zu erleichtern, bietet dieses Programm, Wissen, Fähigkeiten und Handlungen an, die die künstlerischen Kompetenzen ausmachen.

1 Allgemeine Ziele der Europäischen Schulen

1.1 Allgemeines

Die Europäischen Schulen verfolgen zwei Zielsetzungen, die darin bestehen, einerseits eine offizielle Erziehung zu bieten und andererseits die persönliche Entwicklung der Kinder in einem breiten sozio-kulturellen Umfeld zu fördern. Die formelle Erziehung beinhaltet die Aneignung von Kompetenzen – Wissen, Fertigkeiten und Verhaltensweisen in zahlreichen Gebieten. Die persönliche Entwicklung findet in vielfältigen geistigen, moralischen, sozialen und kulturellen Kontexten statt. Sie setzt das Bewusstsein des angemessenen Verhaltens, das Verständnis der Umwelt, in der die Schüler leben, sowie die Entwicklung ihrer persönlichen Identität voraus.

Diese beiden Zielsetzungen reifen in einem Kontext einer verstärkten Sensibilisierung für den Reichtum der europäischen Kultur. Das Bewusstsein und die Erfahrung eines gemeinsamen europäischen Zusammenlebens sollten den Schülern helfen, die Tradition jedes einzelnen europäischen Landes bzw. jeder Region zu achten und gleichzeitig ihre eigene Identität zu festigen.

Die Schüler der Europäischen Schulen sind künftige Bürger Europas und der Welt. Deshalb benötigen sie eine Reihe von Kompetenzen, um den Herausforderungen einer sich rasch ändernden Welt begegnen zu können. 2006 haben der Europäische Rat und das Europäische Parlament den Europäischen Referenzrahmen für Schlüsselkompetenzen für Lebenslanges Lernen verabschiedet. Er benennt acht Schlüsselkompetenzen, die jeder Einzelne zur persönlichen Entfaltung und Entwicklung, zu aktivem Handeln als Staatsbürger, zu sozialer Eingliederung und für das Berufsleben erlangen sollte:

1. Muttersprachliche Kompetenz
2. Fremdsprachliche Kompetenz
3. Mathematische Kompetenz und grundlegende naturwissenschaftlich-technische Kompetenz
4. Computerkompetenz
5. Lernkompetenz
6. Soziale Kompetenz und Bürgerkompetenz
7. Eigeninitiative und unternehmerische Kompetenz
8. Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit

Die Lehrpläne der Europäischen Schulen verfolgen das Ziel, all diese Schlüsselkompetenzen der Schüler zu entwickeln.

1.2 Kompetenz 8: Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit

Der Lehrplan für das Fach Kunst basiert vor allem auf der 8. Kompetenz des Europäischen Referenzrahmens.

1.2.1 *Definition*

„Anerkennung der Bedeutung des künstlerischen Ausdrucks von Ideen, Erfahrungen und Gefühlen durch verschiedene Medien, wie Musik, darstellende Künste, Literatur und visuelle Künste.“

1.2.2 *Wesentliche Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen im Zusammenhang mit dieser Kompetenz:*

„Kulturelle **Kompetenz** setzt ein Bewusstsein für das lokale, nationale und europäische Kulturerbe und dessen Stellung in der Welt voraus. Sie umfasst grundlegende Kenntnisse der kulturellen Hauptwerke, einschließlich der populären Gegenwartskunst. Es ist äußerst wichtig, die kulturelle und sprachliche Vielfalt in Europa und anderen Teilen der Welt, die Notwendigkeit, diese zu bewahren, und die Bedeutung ästhetischer Faktoren im Alltag zu verstehen.“

Zu den **Fähigkeiten** zählen sowohl Anerkennung als auch Ausdruck: Die Anerkennung und der Genuss von Kunstwerken und künstlerischen Darbietungen sowie der Selbstausdruck durch die Vielfalt der Medien mit den ureigenen Möglichkeiten des Einzelnen. Ferner die Fähigkeit, seine eigenen kreativen und künstlerischen Äußerungen mit denen anderer zu vergleichen und soziale und wirtschaftliche Möglichkeiten einer kulturellen Aktivität zu erkennen und umzusetzen. Kulturelle Ausdrucksfähigkeit ist von zentraler Bedeutung für die Entwicklung kreativer Fähigkeiten, die auf zahlreiche berufliche Kontexte übertragen werden können.

Ein gutes Verständnis der eigenen Kultur und ein Identitätsgefühl können die Grundlage für Respekt und eine offene Haltung gegenüber der Vielfalt des kulturellen Ausdrucks sein. Eine positive **Einstellung** umfasst ferner Kreativität und die Bereitschaft, die ästhetischen Möglichkeiten durch künstlerische Betätigung und Teilnahme am kulturellen Leben zu kultivieren.“

1.3 Spezifische Ziele für die Europäischen Schulen im Kunstbereich

Die Kunsterziehung in den Europäischen Schulen hat den Schwerpunkt Ausdrucksfähigkeit: Ausdruck von Gefühlen und Gedanken bei der Begegnung mit Kunstwerken, aber auch freie Ausdrucksfähigkeit bei der Ausübung der verschiedenen Künste.

Die Kunsterziehung fördert die Anerkennung des Individuums im kreativen Schaffen. Sie trägt dazu bei, die Entschlusskraft zu entwickeln, Sachen zu antizipieren, sowohl unabhängig als auch innovativ zu sein und dies im Privatleben und in der Gesellschaft.

Die Künste ermöglichen Begegnungen mit anderen, mit ihren Ideen, ihren Gefühlen und ihren kreativen Erfahrungen in Bild, Musik, Gestik und Bewegungen. Diese Begegnungen bereichern das Kind und erlauben es ihm, das eigene Weltbild zu hinterfragen, den Horizont zu erweitern und sich einen eigenen kulturellen und ästhetischen Referenzrahmen zu schaffen.

Die Kunsterziehung in den Europäischen Schulen betrachtet die Kunst als wichtigen Träger von sozialer und kultureller Integration, der den Austausch und den Zusammenhalt von Individuen einer Gruppe bei gemeinsamen Projekten und künstlerischen Begegnungen befördern kann.

Die Künste haben einen Anteil an der allgemeinen Entwicklung des Kindes in den vier Bereichen: psychologische, soziokulturelle, physische und kognitive Entwicklung. Sie tragen zur Persönlichkeitsentwicklung des Kindes bei und fördern das individuelle Engagement in einer Gruppe.

Das Vergnügen ist von zentraler Bedeutung in der Kunsterziehung. Es wirkt motivierend und regt die Kreativität an.

2 Didaktische Grundsätze

2.1 Allgemeine Grundsätze

2.1.1 *Herangehensweise in Kompetenzstufen*

Die Herangehensweise in Kompetenzstufen setzt voraus, dass die Person die Fähigkeit entwickelt, gleichzeitig eine Reihe von Kenntnissen, Fertigkeiten und eine gewisse Haltung im Kontakt mit einem Kunstwerk oder bei der erstmaligen Darstellung einer Situation einzusetzen. Allerdings verfügt der junge Schüler nur über sehr begrenzte Möglichkeiten, die es ihm nicht erlauben, sich mit schwierigen Situationen zu befassen. Es ist daher angebracht, die Übungen der jeweiligen Kompetenzstufen den Kenntnissen, Fertigkeiten und der Haltung des Schülers anzupassen. Die nachstehende Tabelle schlägt ein Vorgehen in Stufen vor.

Die Vorschulerziehung und das erste Schuljahr wurden in dieser Darstellung bewusst zusammengefasst. Denn die Ziele der vorschulischen Erziehung sind oft nicht vollständig zur Einschulung erreicht, weil sie von der Entwicklung des Kindes abhängig sind (motorische und sprachliche Fähigkeiten, Konzentrationsfähigkeit etc.)

Vorschulerziehung/ 1. Schuljahr	3. Schuljahr	5. Schuljahr	Nächster Abschnitt Sekundarschule
Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3	Vielseitige Kompetenz
Kunstwerke in den verschiedenen Bereichen beurteilen: Malerei, Bildhauerei, Architektur, Medienbilder, Kunstwerke, Bühnenkunst.			
Die künstlerischen Intentionen der Werke entschlüsseln, die in den verschiedenen künstlerischen Ausdrucksweisen enthalten sind			
-sagen, was man mag oder nicht und warum; -ein einfaches typisches Element unter Verwendung des gegebenen Wortschatzes beschreiben;	-die typischen Elemente eines Werkes unter Verwendung des gegebenen Wortschatzes beschreiben; -ein Element einer	- die typischen Elemente eines Werkes und die durch Elemente erzielten visuellen Effekte unter Verwendung des gegebenen	-über ein Werk sprechen, seine Eindrücke und Gefühle ausdrücken; -die Wahl des Künstlers oder des Schauspielers besprechen ; - das Werk oder die Bühnendarstellung mit anderen vergleichen;

<ul style="list-style-type: none"> -die in einem Werk enthaltene allgemeine Aussage in Worte fassen; -eine einfache Erklärung geben; -eine Fiktion von der Wirklichkeit unterscheiden; -eine wichtige Szene einer Darbietung erzählen. 	<p>Komposition benennen, das eine Emotion, ein Gefühl oder einen Eindruck hervorruft und darüber sprechen;</p> <ul style="list-style-type: none"> -seine Vorlieben aus seinen Beobachtungen heraus erklären; -Bedeutungen und soziokulturelle Elemente ausfindig machen; - eine Vorstellung nacherzählen, - gewisse vermittelte Ideen oder Gefühle aufzählen; -erklären, was eine Fiktion kennzeichnet, -erklären, warum die Figur eine Wirkung auf den Zuschauer hat ; -die kontextabhängigen Elemente des Werkes ausfindig machen (Ort, Zeit, Raum, darstellende Situation, usw.) 	<p>Wortschatzes beschreiben oder Hypothesen aufstellen;</p> <ul style="list-style-type: none"> -eine Emotion, ein Gefühl einen Eindruck oder ein Szenario ausdrücken, die ein Werk hervorgerufen hat; -einen Vergleich mit einem Werk, das das gleiche Thema behandelt, anstellen; -eine kritische oder ästhetische Beurteilung formulieren und diese rechtfertigen und argumentieren, - die Elemente oder Verfahren benennen, die eine besondere Wirkung hervorrufen; -seinen Standpunkt zu den behandelten Ideen geben und argumentieren. 	<ul style="list-style-type: none"> -die in den Werken vermittelten Aussagen ausdrücken ; -die Nuancen, den Stil wahrnehmen.
--	--	--	---

Kreieren unter Verwendung verschiedener Kunst-Ausdrucksweisen.

<ul style="list-style-type: none"> -kreative Experimente mit den zur Verfügung gestellten Techniken und Materialien machen; -bei einem kreativen Experiment erneut eine Technik oder einen festgelegten Ablauf einer bekannten Situation benutzen – begrenzt und ohne Schwierigkeit; -ein handwerkliches Objekt nach einer Vorlage anfertigen. 	<ul style="list-style-type: none"> -Kreieren unter Verwendung einer Reihe von Techniken oder festgelegten und schon bekannten Abläufen in einer neuen Situation, die aber denen ähnelt, die in der Klasse angetroffen wurden; -ein ähnliches handwerkliches Objekt anfertigen; -eine Wahl mit Bezug auf ein Projekt treffen; -ein individuell entworfenes handwerkliches Objekt anfertigen; -das Endresultat verbessern, um es vorzustellen. 	<ul style="list-style-type: none"> -ein kreatives Projekt ausdenken und ausführen, indem man andere Techniken oder festgelegte Abläufe als die schon angewandten verwendet; -eine Wahl mit Bezug auf ein Projekt treffen; -ein individuell entworfenes handwerkliches Objekt anfertigen; -das Endresultat verbessern, um es vorzustellen. 	<ul style="list-style-type: none"> -ein kreatives Projekt ausdenken, verschiedene Techniken auswählen und kombinieren, um eine komplexe Situation zu meistern ; -seine auf anderen Gebieten angeeigneten Kompetenzen anwenden, um ein Projekt zu entwickeln; -sein Werk überarbeiten und verbessern oder mehrere Modelle vorstellen; -das Endresultat zur Geltung bringen.
---	---	---	--

Sich ein Kunstbewusstsein als Bezugswert aneignen

<ul style="list-style-type: none"> -einige berühmte Kunstwerke oder Kunstwerke des lokalen oder europäischen Kulturerbes kennen. 	<ul style="list-style-type: none"> - einige berühmte Kunstwerke und Künstler oder Kunstwerke und Künstler des lokalen 	<ul style="list-style-type: none"> -einige berühmte Kunstwerke und Künstler oder Kunstwerke und Künstler des lokalen 	<ul style="list-style-type: none"> -die wichtigsten Kunstwerke und berühmten Künstler oder Kunstwerke und Künstler des lokalen und europäischen Kulturerbes in jeder der 5
---	--	---	---

	<p>und europäischen Kulturerbes in verschiedenen künstlerischen Bereichen kennen. -besprochene Kunstwerke mit anderen berühmten Kunstwerken vergleichen.</p>	<p>und europäischen Kulturerbes in jeder der 5 Geschichtsepochen und in verschiedenen künstlerischen Bereichen kennen. -besprochene Kunstwerke mit anderen berühmten Kunstwerken vergleichen. -einige berühmte Stilrichtungen einordnen (Impressionismus, Moderne Kunst...).</p>	<p>Geschichtsepochen und in verschiedenen künstlerischen Bereichen kennen; -einige Stilrichtungen kennen ; -besprochene Kunstwerke mit anderen berühmten Kunstwerken vergleichen; -mit der Kunst verbundene Berufe kennen ; -seine künstlerischen Kenntnisse mit denen anderer Bereiche verknüpfen (Geschichte, Literatur, usw.).</p>
--	---	--	---

Die künstlerischen Kompetenzen eines Schülers entwickeln sich durch 3 Formen von Aktivitäten:

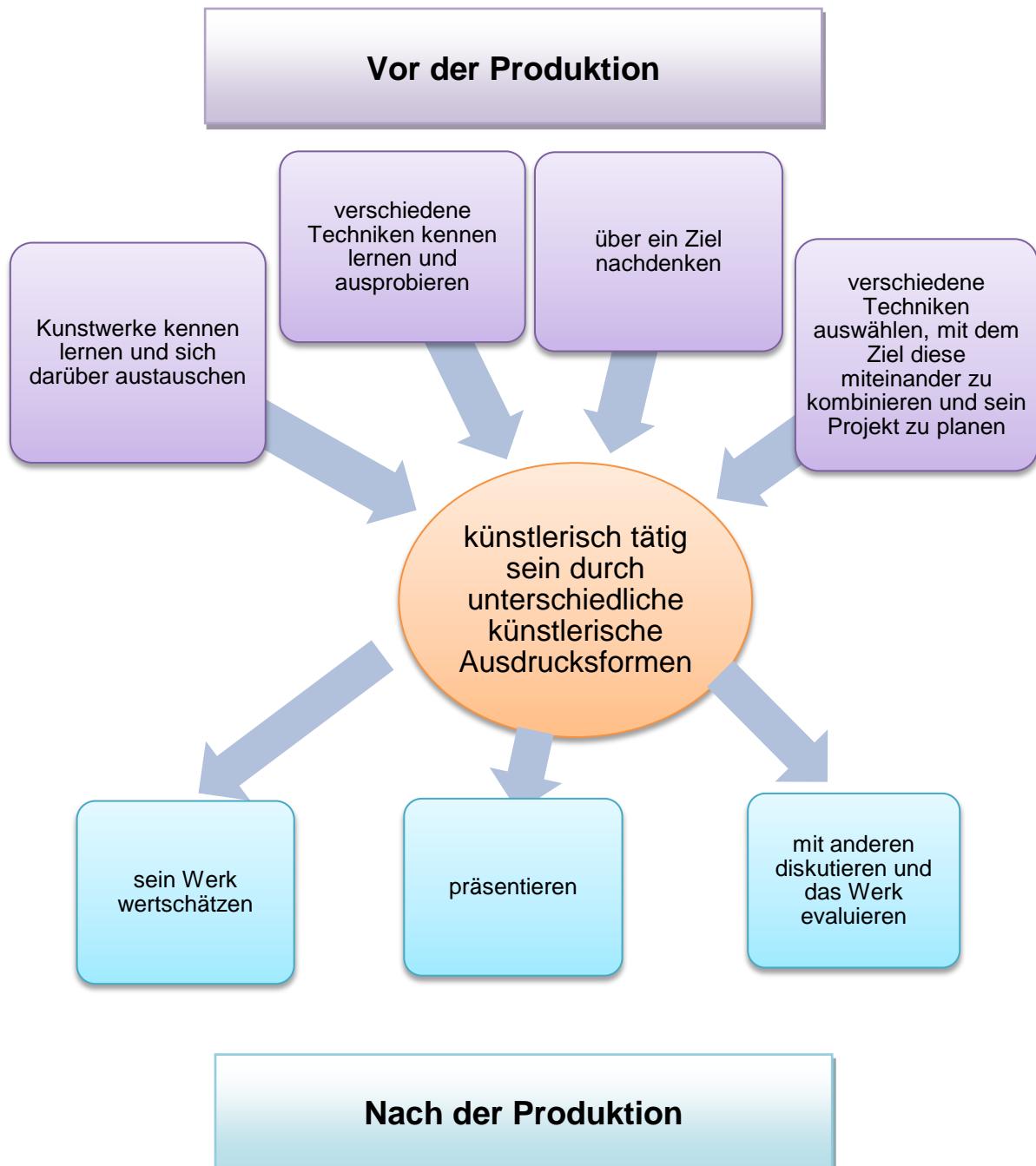
- Wahrnehmen, Verstehen, Nachdenken
- Entwicklung der Techniken und Schaffung einer Sammlung von Referenzwerken
- den Herstellungsprozess/Kreative Aktivitäten.

Diese Aktivitäten sind abhängig vom Ausdrucksbereich.

Im Programm der Kunsterziehung sind die Inhalte in zwei Bereiche unterteilt:

- Statische Kunst : Bilder, Foto, Malerei, Modellierung, Bildhauerei, Handwerk, Architektur, usw.
- Kinetische Kunst: Schauspiel, Bühnendarstellungen (Marionettentheater, Schattenspiel), Filmtheater, usw.

2.1.2 Vorgehensweise



Es ist auch möglich, eine Idee in ein spontanes künstlerisches Werk umzusetzen, anschließend eine vergleichende Analyse der verschiedenen Arbeiten durchzuführen, die Schüler mit Kunstwerken zu demselben Thema oder Archetyp zu konfrontieren, aus diesem einige zentrale Merkmale herauszuarbeiten und ein neues Werk zu schaffen.

2.1.3 *Eine ganzheitliche Herangehensweise*

Kunsterziehung benötigt eine ganzheitliche Herangehensweise. Die Methode der ganzheitlichen Erarbeitung gemeinsamer künstlerischer Projekte ist voll und ganz angemessen, da bei der Realisierung des Kunstwerkes gleichzeitig alle notwendigen Kompetenzen angesprochen werden. Der Kunstunterricht darf sich nicht auf das reine Erlernen von Techniken beschränken, da dies einen segmentierten Unterricht bedeutete, welcher nicht vereinbar mit der ganzheitlichen künstlerischen Entwicklung des Schülers wäre. Zudem wird der Schüler während der Arbeit an ganzheitlichen Projekten mit einer Vielfalt an künstlerischen Techniken konfrontiert. Er hat die Möglichkeit, diese zu üben und unterschiedliche Materialien zu bearbeiten, welche die fünf Sinne ansprechen.

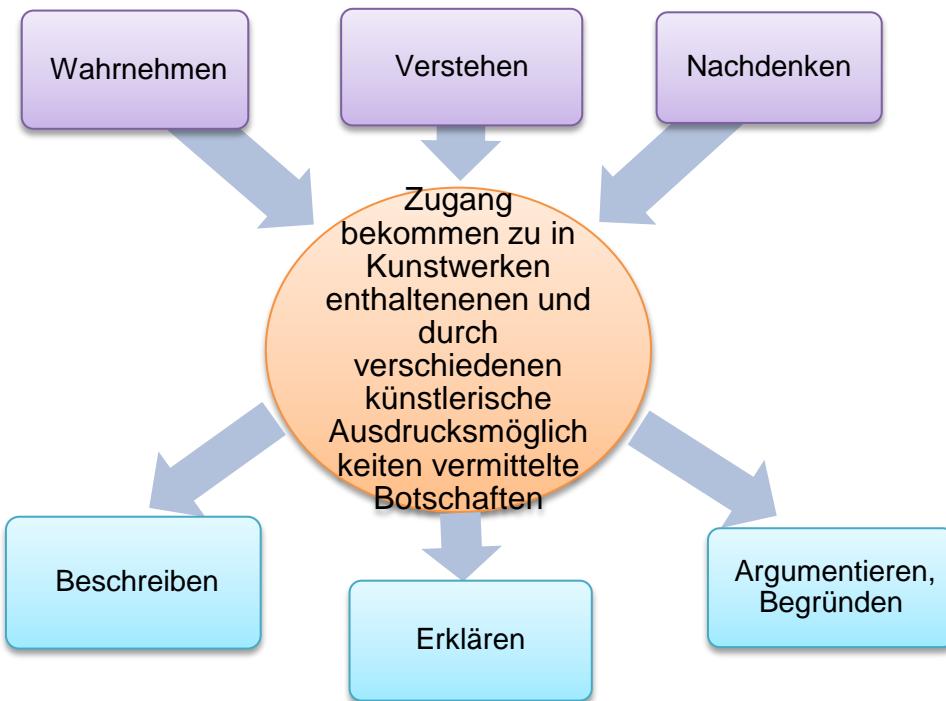
2.1.4 *Didaktische Prinzipien*

2.1.4.1 *Kunst und Freude*

Man kann nicht von Kunst sprechen ohne von Freude zu sprechen. Die Kunststunden sind privilegierte Momente in der Schullaufbahn, da sie Momente des Glücks erlauben - verbunden mit der Entdeckung von Werken - aber auch Momente der Freude im Rahmen des Experimentierens mit verschiedenen Techniken und des kreativen Schaffens. Diese intensiven Momente sind ein wesentlicher Bestandteil der Kunststunden. Sie sind entscheidend in Bezug auf andere Aktivitäten.

2.1.4.2 *Mündlicher und schriftlicher Ausdruck*

Die Wahrnehmung und Analyse von Kunstwerken verlangt den Gebrauch und die Entwicklung einer Sprache mit entsprechendem Vokabular, welche sich in den Bereichen Beschreibung, Erklärung, Argumentation, Erzählung oder Ausdruck von Gefühlen immer mehr dem Vokabular der Fachsprache annähert. Dieser Schritt - reich an Akkulturation und mündlichem Ausdruck - findet notwendigerweise nicht ab der ersten Kunststunde statt, sondern kann in den Sprachunterricht der ersten und zweiten Sprache integriert werden. Die Kontextualisierung des Werkes kann somit um Hintergrundwissen über den Künstler, den geschichtlichen Hintergrund, Kunstbewegungen etc. erweitert werden. Diese Elemente können Gegenstand weiterer dokumentarischer Nachforschungen sein, welche anschließend in Form eines Vortrags oder eines schriftlichen Berichts präsentiert werden.



Es gilt die einzelnen Bereiche des Projektes im Stundenplan auf die verschiedenen Fächer zu verteilen. Der sprachliche Ausdruck in Bezug auf das Kunstwerk, ebenso wie das Erlesen und die schriftliche Erarbeitung eines darzustellenden Textes oder eines Schauspiels finden ihren Platz im Sprachunterricht der ersten oder zweiten Sprache. Einige Werke können auch im Rahmen der Besprechung einer geschichtlichen Epoche, einer berühmten Persönlichkeit oder eines geschichtlichen Ereignisses im Geschichtsunterricht präsentiert werden.

2.1.4.3 Kunstkultur

Indem sie für die verschiedenen künstlerischen Bereiche spezifische Sprachen verwenden, lernen die Schüler durch die Künste auf eine andere Art und Weise miteinander zu kommunizieren. Die Kunst lädt den Schüler ein, sich Werken anzunähern, welche die gleichen

- künstlerische Ausdrucksmittel (Zeichnung, Malerei, Architektur, Skulptur, darstellendes Spiel oder Theater etc.),
- Kunstströmungen,
- künstlerischen Techniken,
- Methoden...

ansprechen.

Das nachhaltige Einprägen von Bildern und Skulpturen kann durch eine Inszenierung dieser vereinfacht werden: Imitation der Körperhaltung einer menschlischen Skulptur (z.B. der « Denker » von Rodin), Komposition eines lebendigen Bildes, indem die

Positionen und Körperhaltungen der Personen auf dem Bild imitiert werden (z.B. die « Meninen » von Velasquez)...

Die Kontextualisierung des Werkes und des Künstlers (historisch, geografisch, kulturell) erlaubt eine bessere Wahrnehmung von diesem sowie eine Verbindung der einzelnen Elemente. Die Lehrkraft achtet hierbei darauf, vielfältige Werke zu präsentieren, welche alle historischen Epochen abdecken: Ur-und Frühgeschichte sowie Antike, Mittelalter, Moderne, 19. Jahrhundert, 20. Jahrhundert bis zur heutigen Zeit

2.1.4.4 Einübung der verschiedenen Techniken

Der Schüler macht durch die Einübung verschiedener Arbeitstechniken Lernfortschritte und wird sich dieser bewusst. Er macht Studien, Versuche und Zeichnungen und lernt, diese zu überarbeiten und zu verbessern. Er hantiert und experimentiert mit verschiedenen Materialien, Techniken und Werkzeugen. Er reproduziert und imitiert. Er übt. Die Übungszeit in der Kunststunde sollte überwiegen. Sie erlaubt es dem Schüler, immer genauer zu arbeiten und Automatismen zu erwerben, welche anschließend auf den Akt des Schaffens neuer Werke übertragen werden können.

2.1.4.5 Die Planung

Während der Realisierung seiner künstlerischen Werke wird sich der Schüler der Notwendigkeit bewusst, seine Arbeit zu organisieren und sein Projekt zu einem Ziel hinzuführen. Er stellt sich seine abschließende Arbeit vor, plant und bereitet die benötigten Materialien vor, organisiert die einzelnen Arbeitsschritte, macht sich einen Zeitplan und realisiert sein Kunstwerk. Er wird nach und nach selbstständiger – in Bezug auf Einzel- und Gruppenarbeiten. Zunächst realisiert er Projekte, die durch die Lehrkraft ausgearbeitet oder gemeinsam vorbereitet wurden, dann zieht sich die Lehrkraft nach und nach zurück, um den Schülern mehr und mehr Autonomie bei der Durchführung ihrer Projekte zu gewähren.

2.1.4.6 Einschränkungen

Bei der künstlerischen Arbeit sind Einschränkungen unabdinglich. Diese Einschränkungen erscheinen als Anweisungen, die immer noch einen großen Raum für Kreativität lassen. Indem sie das Augenmerk auf Respekt vor diesen Ratschlägen richten, können die Kinder gemeinsam oder allein ihre eigenen Werke, aber auch die Werke von anderen beurteilen.

2.1.4.7 Fehler

Fehler haben in der Kunst nicht die gleiche Bedeutung wie in anderen Bereichen. Taucht ein Fehler während des künstlerischen Schaffens auf, kann eine kreative Absicht die Ursache sein. Diese kann neue Ideen hervorrufen, die eine Veränderung der ursprünglichen Idee auf kreative Weise bewirkt. Auch kann der Fehler kreative Umwege erzwingen.

Aus diesem Grund kann der Fehler – sollte er in das veränderte Projekt einbezogen werden – ein Ausdruck der künstlerischen Freiheit des Kindes sein und so die Grundidee bereichern.

2.1.4.8 Ästhetik

In der Grundschule wird das Erreichen einer gewissen Ästhetik dadurch erreicht, dass insbesondere auf sorgfältiges und genaues Arbeiten geachtet wird. Andere Punkte können das Streben nach Ausgeglichenheit, Gegensätzlichkeit und Harmonie sein.

Dem fertigen Produkt wird ein größerer Wert beigemessen, indem er ansprechend, z. B. in einem Rahmen oder vor einem passenden Hintergrund präsentiert wird.

Allerdings sind die künstlerischen Kompetenzen in der Primarstufe in der Entwicklung und man darf nicht erwarten, dass die Werke perfekt sind. Sie bleiben Werke von Schülern. Der Lehrer muss auf der Hut sein, seine persönlichen und erwachsenen Vorstellungen auf die Schülerarbeit zu übertragen, um die Schüler nicht zu demotivieren.

2.1.5 Empfohlene Unterstützung für die Schüler

- Das Kunstreheft

Das Kunstreheft kann im Unterricht begonnen und zu Hause vollendet werden. Es dokumentiert die Aneignung von Wissen des Kindes im Bereich der Kunst.

Es kann sich zusammensetzen aus:

- passendem Material zu Werk und Künstler, wie z. B. Bilder, Fotos, Abdrucke der Kunstwerke, Filme, Theaterstücke, Schulaufführungen, Ausstellungen auf CD-ROM oder USB-Stick
- In den Diskussionen rund um das Werk verwendete Elementen: Mitteilungen, Beschreibungen, ...
- Erklärungen über die verwendeten Technik(en)
- einer Auswahl von Texten oder Artikeln
- Berichten über Museumsbesuche, Ausstellungen, Film- oder andere Vorführungen (Theater, Puppentheater etc.)

In diesem Heft können auch Notizen zu den verwandten künstlerischen Disziplinen festgehalten werden (Musik und Tanz, aber auch Poesie und Literatur).

- Das Skizzenheft

Ein weißes, unliniertes Heft, das für Entwürfe und Skizzen während der unterschiedlichen Aktivitäten und für Ideen, aber auch für Beobachtungsstudien (Gebäude oder ein Gebäudedetail, ein Objekt, eine Person, eine Landschaft usw.) genutzt werden kann.

2.1.6 Die Rolle des Lehrers

Der in diesem Programm definierte pädagogische Ansatz erfordert von der Lehrkraft:

- Auf der Ebene der Schule (die Rolle des Kunstkoordinators und des Lehrers)
 - o ein System zur Harmonisierung zu schaffen und dabei

- mögliche Projekte in der Jahres- oder der periodischen Planung festzulegen,
 - den Inhalt eines Jahresprogramm auf der Grundlage des Lehrplans zu vereinbaren. Dabei sollen Aktivitäten aus allen Bereichen vorgeschlagen, die verschiedenen Kunstepochen sollen ohne Redundanz erfasst und der Lernfortschritt gewährleistet werden. In der Tat gibt es zum Ende der 2. und der 4. Klasse der Grundschule keine vorgegebenen Lernziele. Dadurch können die Schulen freier planen, um die Schüler zur nächsten Lernstufe zu bringen,
 - Ressourcen bereitzustellen und mögliche Aktivitäten vorzuschlagen, die auch die individuellen künstlerischen Begabungen der Lehrer berücksichtigen,
 - künstlerische Aktivitäten innerhalb der Europäischen Stunden durchzuführen,
 - Events für die ganze Schule zu organisieren wie z.B. Ausstellungen, Schauspiele, Museumsbesuche, Kunstateliers usw.,
 - die Ausstattung und die Einrichtung der Kunsträume zu organisieren,
 - für Kommunikation und die Bekanntmachung von Kunstereignissen usw. zu sorgen.
- Auf Klassenebene :
 - Eine Umgebung zu schaffen, die reich an ästhetischen Elementen und künstlerisch anregend ist, wie:
 - Ausstellung von Reproduktionen bekannter Kunstwerke,
 - Ausstellung individueller Schülerarbeiten und von Gruppenprojekten,
 - Einrichten eines Museums in der Klasse wobei in einem Raumteil diverse Objekte, Magazine und Bücher über Themen ausgestellt werden, die im Unterricht behandelt wurden.
 - Programmierung und Planung der Harmonisierung :
 - Überblick über die Kunstepochen geben und planen, wie Hauptwerke unseres europäischen Kunsterbes eingeschlossen werden können.
 - Eine ausgeglichene Bereitstellung von Zeit für Aktivitäten statischer und kinetischer Kunst zu ermöglichen,
 - Vorbereiten von Modulen, die fächerübergreifend sind (z.B. Kunstwerke entdecken oder den Text eines Theaterstücks, Arbeit am Schauspiel, Ausdruck usw.; innerhalb der Stunden für L1 oder EdW auf Basis des Inhalts der Fächer; Erwerb praktischer Fertigkeiten in den Kunststunden oder den Europäischen Stunden, usw.)
- Auf der Ebene der Schüler :
 - Eine anspruchsvolle Haltung einnehmen, um jedem Schüler die Entwicklung zu mehr Komplexität zu ermöglichen, ihn Freiheit in Kreation finden zu lassen und mehr Vertrauen zu schaffen, unabhängig

- zu werden und mit anderen an einem gemeinsamen Projekt zu lernen und zu arbeiten.
- Individuelle Kontrolle des Lernprozesses beim Fortschritt der Projektentwicklung und –anpassung,
- Hilfe bei der Selbstevaluation und dem Aufbau eines Portfolios.

2.1.7 *Die Rolle der Eltern*

Die Eltern spielen eine wichtige Rolle bei Entwicklung der künstlerischen Kompetenz der Kinder, wenn sie

- zu Hause künstlerische Arbeiten erlauben – malen, modellieren usw.,
- die Werke der Kinder loben,
- die Kinder in ihrer künstlerischen Entwicklung bei Kunstprojekten unterstützen,

2.1.8 *Partnerschaften*

Kunsterziehung erfordert direkten Kontakt mit Kunstwerken und Künstlern. Die Schule und die Lehrer werden alle möglichen Wege ausschöpfen, um den Alltag mit Kunst zu bereichern:

- Im Klassenraum : Reproduktion diverser Kunstwerke, Vorführung unterschiedlicher Filmtypen (Stummfilm, Cartoon, Dokumentarfilm, Reportagen, Kunstfilm),
- Organisieren spezieller Workshops mit Künstlern,
- Außerhalb des Klassenraums: Besuche, Gespräche, Durchführen besonderer Kunstprojekte in den Europäischen Stunden, Theateraufführungen, Ausstellungen.

Alle Werke haben einen Urheber. Der Schüler wird dazu aufgefordert, seinen Namen auf dem Werk anzugeben, das immer sein geistiges Eigentum bleibt. Das gilt auch für Theateraufführungen und Ausstellungen. In einem solchen Fall dürfen die Organisatoren nicht vergessen, die Namen aller Mitwirkenden zu nennen, die irgendwie zu dieser Veranstaltung beigetragen haben, sei es durch das Schauspielern, die Regieführung, die Kostümherstellung, die Beleuchtung...

Außerdem wird der Künstler immer als Eigentümer des Werkes anerkannt und die Europäischen Schulen tun alles, um diese Urheberrechte zu respektieren.

Die Aufmerksamkeit des Direktors ist auf die Notwendigkeit gerichtet, die Rechtsprechung bezüglich der Urheberrechte einzuhalten, insbesondere bei öffentlichen Aufführungen und bei der Verwendung von Bildern im Internet. Dieser Punkt betrifft zugleich die Verwendung von urheberrechtlich geschützten Bildern ohne Autorisierung oder für kommerzielle Zwecke, Diebstahl, sowie die Veröffentlichung von Kunstwerken von Kindern in sozialen Netzwerken.

3 Lernziele

3.1 Kompetenzen

- Einschätzen können von künstlerischen Arbeiten in verschiedenen Bereichen: Malerei, Skulptur, Architektur, Medienbilder, Kunstobjekte, Bühnenkunst, usw.
- Verstehen der künstlerischen Botschaft von Kunstwerken und einer Vielfalt von Kunstforen,
- Künstlerisches Schaffen unter Anwendung einer Vielzahl von Kunsttechniken und Stilen.

3.2 Wissen

- Erwerben einer künstlerischen Sichtweise unseres lokalen und europäischen Erbes im Kontext der Kunstgeschichte.

Kennen einer Vielzahl von Kunstwerken (Künstler und Kunstbewegungen)

- In jeder der wichtigsten Kunstepochen: Antike, Mittelalter, Moderne, 19. Jahrhundert, 20. Jahrhundert bis zur Gegenwart.
- In den Bereichen der
 - o Statischen Kunst: Bild, Photographie, Malerei, Modellieren, Bildhauerei, Handarbeit, Architektur...
 - o Kinetischen Kunst: Drama, Theater (Marionetten, Schattentheater), Kino.

3.3 Fertigkeiten

- Die Fähigkeit entwickeln, seine Meinung und den Eindruck beim Betrachten eines Kunstwerkes durch Beschreiben, Erklären, Abwägen, Rechtfertigen auszudrücken; Eindrücke und Gefühlsregungen sprachlich auszudrücken, wodurch Wortschatz und Ausdrucksweise bereichert werden.
- Die handwerklichen Fähigkeiten im Teilgebiet der statischen Kunst zu entwickeln:
 - o Zeichnen, Malen, Ausschneiden, Falten, Kleben, Gravieren, Modellieren, Zusammenfügen, Nachfahren, usw.,
 - o Arbeiten mit verschiedenartigen Materialien (Holz, Stoff, Schnüre, Gewebe, verschiedene Papiersorten, Modellierton, Metall, usw.),
 - o Arbeiten mit verschiedenartigen Werkzeugen (Scheren, unterschiedliche Mal- und Zeichenstifte, Pinsel, Hämmer, Zangen, usw.),
 - o Computergestütztes Arbeiten (Rechner, Scanner, Digitalkameras, Softwareprogramme),
 - o durch Ausnutzung des Raumes (Ebenen, Volumen, Perspektiven, Formen, Symmetrien, usw.),
 - o durch Benutzen von Farben (Grundfarben, Mischungen, Nuancen, Gegensätze, usw.).

- Handfertigkeit und Genauigkeit im Benutzung von künstlerischen Hilfsmitteln/Werkzeugen und Techniken erlernen.
- Die handwerklichen Fähigkeiten im Teilgebiet der Kinetischen Kunst zu entwickeln:
 - Gefühle durch Gestik, Stimme, Bewegung und Mimik mit dem eigenen Körper ausdrücken,
 - mit den dazu passenden Hilfsmitteln: Requisiten, Kostüme, Schminken, Puppen, usw.,
 - Zubehör und technische Geräte: Kameras, Mikrophone, usw.,
 - Ausnutzen des Raumes: Einrichtung, Bildeinstellung, Zoom, usw.,
 - mit Partnern: Gesellschaftsspiele, Duette, Harmonisierung, usw.,
 - Genauigkeit und Ausdrucksweise erwerben.

3.4 Fächerübergreifende Kompetenzen

Die Entwicklung künstlerischer Fertigkeiten wird durch den gleichzeitigen Erwerb anderer wichtiger Kompetenzen unterstützt, um dadurch einen Plan oder ein Projekt in die Wirklichkeit umzusetzen. Ein ganzheitlicher Zugang erleichtert es dem Schüler, sein auf anderen Gebieten und unter anderen Umständen erworbenes Wissen in das jeweilige Projekt mit einzufügen und zu verbinden, z. B. aus den Fächern Geschichte und Mathematik, usw.

Für die Kunst sind folgende Kompetenzen vonnöten:

- Sprachliches Können für eine klare Aussage und Verständigung,
- Gesellschaftliche und soziale Kompetenzen, einschließlich bürgerlicher Art, sind wichtig für eine gemeinsame Bearbeitung von Ideen und für gemeinsames Arbeiten,
- Mathematisches, technisch-technologisches und wissenschaftliches Können: Formen, Farben, Abmessungen, Proportionen, technische Geräte (Foto- und Filmkameras, usw.),
- Computerbezogene Fähigkeiten: Gebrauch dieser Geräte für Forschung und Präsentation dokumentarischer Arbeiten, aber auch das Benutzen von Software zur Gestaltung künstlerischer Arbeiten,
- Der Lernprozess um des Lernens willen und die Entwicklung von Initiative: eine Rolle erlernen, seine Arbeiten planen, Einsatztechniken wählen, den Mut aufbringen, etwas Neues und Originelles zu schaffen, sich filmen lassen und lernen, sich auf der Bühne zu bewegen, usw.,
- Kulturelle Bildung, insbesondere in Geschichte und Literatur.

3.5 Die Lernstandserhebung

Durch die Einführung der Lernstandserhebung erhält der Lehrer die Möglichkeit, den jeweiligen Wissensstand eines Schülers in einem bestimmten Unterrichtsfach zu dokumentieren. Hierdurch ist der Lehrer in der Lage, einerseits den Unterricht bezüglich der angestrebten Ziele zu planen, andererseits aber auch jeden Schüler gemäß seines individuellen Entwicklungs- und Leistungsstandes einzuordnen und zu beurteilen. Somit dient die Lernstandserhebung auch dazu, besser und eindeutiger die Bedürfnisse und Wünsche des Schülers zu erkennen und ihn nicht in seiner Entwicklung einzuschränken. Diese Form der Überprüfung kann vielseitig eingesetzt werden. Zum Beispiel kann der Unterrichtende den Lernfortschritt seiner Schüler

dokumentieren. In diesem Fall dient die Lernstandserhebung ausschließlich dazu, den Eltern und ihrem Kind besser und eindeutiger seine Bedürfnisse aufzuzeigen und Maßnahmen zur Erreichung der Unterrichtsziele zu ergreifen.

Die Erhebungen erfolgen in schriftlicher Form und werden drei Mal durchgeführt:

- Am Ende der Kindergartenzeit vor dem Übergang zur Grundschule oder am Ende des 1. Schuljahres
- Am Ende des 3. Schuljahres
- Am Ende des 5. Schuljahres

Die Inhalte der Erhebung beruhen auf den Inhalten des Bildungsplans im Kindergarten und dem Bildungsplan des Faches Kunst in der Sekundarschule. Die Lernstandserhebung dient auch der Harmonisierung der Stoffverteilungspläne im Fach Kunst innerhalb der Schulen.

STATISCHE KUNST Bilder, Fotos, Computerunterstützte Abbildungen, Gemälde, Plastik, Skulptur, Kunsthandwerk, Architektur		
WAHRNEHMEN, VERSTEHEN, NACHDENKEN		
Vorschulerziehung/ 1.Schuljahr	3. Schuljahr	5. Schuljahr
<ul style="list-style-type: none"> - einen einfachen Gegenstand mithilfe des geübten Wortschatzes beschreiben - eine einfache Erklärung abgeben können - sich mit allen Sinnen einem Gegenstand nähern 	<ul style="list-style-type: none"> - mithilfe eines geübten Wortschatzes Elemente eines Werkes beschreiben: Formen, Linien, Farben, Farbabstufungen, Beschaffenheit und Material, Motive, Körper, Bildaufbau. 	<ul style="list-style-type: none"> - unter umfassender Verwendung eines geübten Wortschatzes ein Werk sehr genau beschreiben können: Formen, Linien, Farben, Farbabstufungen, Beschaffenheit und Material, Motive, Körper, Bildaufbau. - Wirkung der bildnerischen Mittel erkennen und beschreiben können: Formen, Linien usw. - Vermutungen und Aussagen über verwendete bildnerische Mittel äußern können
<ul style="list-style-type: none"> - Bildwirkung erklären und begründen können 	<ul style="list-style-type: none"> - ein Bildelement benennen können, das einen besonderen Eindruck oder Gefühl beim Betrachten hervorruft. 	<p>In der Lage sein, eine Gefühlsregung, einen besonderen Eindruck oder die Fortführung des Werkes zu beschreiben und deuten. Zudem soll es mit einem anderen Werk zum gleichen Thema in Beziehung gesetzt werden können.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Aufgrund der Auseinandersetzung mit dem Werk, seine Meinung erläutern können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aufgrund der intensiven und genauen Auseinandersetzung mit dem Werk, seine Meinung begründen und rechtfertigen können, im Hinblick auf kritisches und ästhetisches Urteil.
<ul style="list-style-type: none"> - Die Aspekte der Wirklichkeit in der Darstellung erkennen. 	<ul style="list-style-type: none"> - die bedeutsamen Elemente eines Werkes nennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Die aussagekräftigsten Elemente eines Werkes aufzeigen und interpretieren sowie im Hinblick auf soziokulturelle Aussage und Bedeutung erläutern.
<ul style="list-style-type: none"> - Erkennen, dass die Darstellungen in Kinderbüchern auch dazu dienen, eine Person, einen Ort, ein Gefühl oder eine Vorliebe zu verdeutlichen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Beim Lesen eines Kinderbuches erkennen, dass Bild- und Textteil in gegenseitiger Abhängigkeit stehen und so ihre Wirkung verstärken. 	<ul style="list-style-type: none"> - Begutachtung künstlerischer Umsetzungen von Quellentexten in verschiedenen Epochen unter Berücksichtigung von Interpretationsmerkmalen. (Mythologische oder historische Ereignisse usw.)

<p style="text-align: center;">STATISCHE KUNST : Bilder, Fotos, Computerunterstützte Abbildungen, Gemälde, Plastik, Skulptur, Kunsthandwerk, Architektur.....</p>		
<p style="text-align: center;">KENNTNIS DER VERSCHIEDENEN TECHNIKEN : Zeichnen, Malen, verschiedene Materialien und Utensilien verwenden, Drucken/Schrift, Aufbau, Skulptur, Foto, Digitaltechnik, usw.</p>		
<p style="text-align: center;">KUNSTWERKE KENNEN LERNEN</p>		
Vorschulerziehung und Klasse 1	3. Schuljahr	5. Schuljahr
Stabilisieren der Schreibhand – den Stift korrekt halten	- freies Zeichnen mit dem Bleistift	- seine Skizze überarbeiten
eine ausreichende Augen-Hand-Koordination besitzen, um die vorgeschlagenen feinmotorischen Aktivitäten zu bewältigen.	- eine begrenzte Fläche mit Farbe bedecken.	- dem Bild eine Kontur geben.
-mit immer genauerer Präzision kleine Werkzeuge wie Pinsel, Schere, Stift, Modellierknete etc. anwenden. -wissen, wo das Material im Klassensaal zu finden ist.	-die folgenden Techniken/Handgriffe benennen und anwenden können: kleben, zeichnen, modellieren, malen, zerreißen, ausschneiden, drucken, falten, gravieren usw.	-bei der Ausführung verschiedene Handgriffe und Techniken präzise benutzen
	-mannigfaltige Kunstelemente benutzen: Formen, Linien, Konturen, Texturen.	- bei der Ausführung eine Kombination von Kunstelementen benutzen.
	- folgende Materialien benennen und gebrauchen können: Wachsmalkreide, Filzstift, Gouache, Papier und Karton, Pastell und Modellierknete, Ton, Kohle.	- bei der Ausführung verschiedene Materialien und Werkzeuge mit Präzision benutzen.
-Erkennen und Gebrauchen der gebräuchlichsten audiovisuellen Geräte: Fotoapparat, Kopiergerät, Computer.....	- mit Einschränkung, der Gebrauch von audiovisuellem Material: Anpassung, Klar/Unscharf, Tiefe, Farbe und Schwarz und Weiß, usw.	-Kombinieren von mehreren audiovisuellen Techniken.
- Farben und Formen, Bilder, Fotos, usw. einordnen können - sie verändern und anwenden.	- Formen und Linien benennen und erstellen: abgerundete Ecken, breit, schmal ,horizontal, vertikal - die Primärfarben benennen und gebrauchen können: Blau, Gelb, Rot, Sekundärfarben : Grün, Orange, Lila, der Töne: Schwarz und Weiß, der Farbtöne: Grau und Rosa, - Erstellen von Sekundärfarben: Grau und Rosa.	- Formen und Linien benennen und erstellen: kurz, schräg, gebrochen, parallel, senkrecht. - diese Farben benennen und gebrauchen: Zyan , Magenta, - Einordnen der warmen und kalten Farben, der Farbtöne : Smaragd, Kirsche, Zitrone usw. - Herstellen von Farbtönen.
	- Einordnen von hell und dunkel, ausprobieren der Techniken zum Aufhellen und Verdunkeln.	- Differenzieren von Werten und sie in einer Produktion einsetzen.
	- Einordnen von 3D-Formen, sie bei einer Produktion einsetzen : Würfel,	-verschiedenen 3D-Formen in einer Produktion benutzen.

	Pflaster, Zylinder, Sphäre, Kegel und Pyramide mit quadratischen Fundament	- mit verschiedenen Materialien (Papier, Modellierung Skulptur und Holz) die einfachsten 3D-Formen herstellen.
- seine Raumwahrnehmung benutzen	- Formen erkennen und ausprobieren, um Elemente im Raum einzuteilen: Aneinanderreihung, Wiederholung, Überlagerung, Axialsymmetrie, Asymmetrie.	- bei einer Produktion auf verschiedene Formen zurückgreifen, um Elemente im Raum einzuteilen.
	- eine überschneidende Perspektive benennen und herstellen	- eine Perspektive und Senkung benennen und herstellen
- das spezifische Vokabular der Aufgabe kennen	- das eingesetzte Vokabular verstehen und während der Besprechung benutzen.	- das eingesetzte Vokabular verstehen und präzise benutzen.
- einige Kunstwerke seines Landes oder Europas kennen	- einige bekannte Kunstwerke und einige Künstler der 5 großen Zeitabschnitte (Antike, Mittelalter, 15.-18. Jh., 19. Jh., 20. Jh. bis heute) kennen	- mehr und mehr Kunstwerke und Künstler der 5 großen Zeitabschnitte (Antike, Mittelalter, 15.-18. Jh., 19. Jh., 20. Jh. bis heute) kennen und fähig sein, sie einer Epoche, einem Land oder einer Kunstrichtung (z.B. Römische Kunst, Renaissance, Barock, Impressionismus) zuzuordnen

STATISCHE KUNST : Bild, Foto, Komposition per Computer, Zeichnen, Modellieren, Skulptur, Kunsthandwerk, Architektur.....		
DER HERSTELLUNGSPROZESS		
Vorschulerziehung/ 1. Schuljahr	3. Schuljahr	5. Schuljahr
-die Zeichnung als Mittel zur Kreativität benutzen: freies Zeichnen	- eine Idee in Form einer Skizze festhalten	- die Varianten einer Idee in Form von Skizzen darstellen
- all seine Sinne nutzen, um kreativ zu sein: zur Herstellung verschiedene Materialien benutzen: Ton, Stoffe, Körper, Gips usw.	- anhand einer Skizze und mit zur Verfügung stehenden Materialien/Utensilien ein Projekt herstellen.	- anhand varierten, adaptierten Arbeitstechniken, Utensilien und Materialien ein Projekt klarer abzeichnen. - verschiedene Varianten vorschlagen
- Fotos kreativ verändern.	- Fotos produzieren. - das Foto auf kreative Weise bearbeiten (Umstrukturierung, Skizzen, Kollagen, Abdeckungen, Montagen, mit oder ohne Computer).	- Fotos mit Kunstelementen zu einer Auswahl kombinieren, um eine kreative Komposition zu erhalten
- bei einer Produktion die in der Klasse erlernten Techniken verwenden: kreative	- eine Intention definieren, die Utensilien, Techniken auswählen und die Erstellung dem Startentwurf	-verschiedenen Aspekte hervorheben, um die gewünschte Intention zu

Zusammenstellung von Formen, Linien, Farben usw.	anpassen.	erhalten. - Ausschneidekollagen durch den Beitrag von Tinten, Falttechnik etc. erweitern. - räumliche Wirkung verbessern
Von seinen Werken erzählen		
- kurz seinen Arbeitsablauf vorstellen - erzählen, was gefiel oder was nicht und dies begründen.	- die einzelnen Arbeitsschritte mitsamt seinen Utensilien und Materialien vorstellen. - Zufriedenheit, Entdeckungen und Schwierigkeiten äußern.	- mündlich oder schriftlich die Etappen seiner Arbeitsschritte vorstellen. - seine Zufriedenheit ausdrücken, - aufgetretene Probleme, sowie gefundene Lösungsstrategien erklären.
- ein paar Elemente beschreiben und erklären. - erzählen, was man getan hat oder tun wollte.	- die wichtigsten Aspekte seiner Erfahrungen bei der Werkgestaltung beschreiben, - sein Vorhaben/Absicht in Worte fassen und erzählen ob sie erfüllt ist.	- die gewählten Arbeitsschritte begründen und von den gemachten Erfahrungen berichten.
- seine Meinung über sein Werk oder das eines Mitschülers äußern.	- seine Ansicht über sein Werk oder das eines Kameraden äußern und erklären.	- seine kritische Meinung über sein Werk oder das eines Mitschülers in Bezug auf die Vorgaben äußern.

KINETISCHE KUNST : Darstellende Kunst und Schauspiel		
WAHRNEHMEN, VERSTEHEN, NACHDENKEN		
Vorschulerziehung/ 1.Schuljahr	3. Schuljahr	5. Schuljahr
-Formen verschiedener Arten von Aufführungen unterscheiden: Film, Zeichentrickfilm, Theater, Marionettentheater, Pantomime, etc.	-der Bühnenaufführung verbundene Nebenbereiche ausfindig machen und kennen lernen : -Ausstattung : Kostüme, Licht, Ton, Raumaufteilung, Kulissen, etc., -Berufe rund um die Bühne : Schauspieler, Techniker, Regisseur, Kameramann, Choreograph, Gewandmeister, Visagist, Souffleur, etc., -Schriftliche Unterstützung : Texte des Theaterstückes, Scenario.	- Wahl der Regieanweisung und der Interpretation kritisch hinterfragen, -Auswirkungen beschreiben die bestimmte Berufe auf die Aufführung haben (Kameramann, Lichttechniker...), -sich zu der Textauswahl, der Rollenverteilung und der Inszenierung äußern.
-sagen, ob es einem gefällt und warum es einem gefällt.	- sich über einen Ausschnitt äußern, der eine Rührung, ein Gefühl oder einen Eindruck	-eine Rührung, ein Gefühl oder einen Eindruck ausdrücken, -eigenen Standpunkt

	<p>hervorruft.</p> <p>-eigene Vorlieben erklären.</p>	<p>rechtfertigen und argumentieren(kritische und ästhetische Beurteilung),</p> <p>-mit einem anderen Werk, welches sich mit dem gleichen Thema befasst, vergleichen,</p> <p>-den Originaltext mit den Regieanweisungen vergleichen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -einen wichtigen Abschnitt der Aufführung nacherzählen, -eine Szene oder eine Person beschreiben, -die Hauptrolle über ihre Merkmale erkennen, -die Aussage des Werkes in Worte fassen, -Fiktion und Wirklichkeit unterscheiden, -die Wirkung einer Figur in Worte fassen (der Clown bringt mich zum Lachen...). 	<ul style="list-style-type: none"> - eine Aufführung nacherzählen, unter Berücksichtigung des chronologischen Ablaufes, -den Zusammenhang zwischen den gespielten Charakteren deren Kostüme und der Zusatzausstattung erkennen, -Hauptrolle und Nebenrollen benennen, -Elemente des Kontextes bestimmen (Ort, Zeit, Raum, dramatische Situation, etc.), - soziokulturelle Elemente herausfinden, - übermittelte Ideen und Gefühle herausfinden, -erklären was die Fiktion charakterisiert, -ergründen warum eine Figur gewisse Wirkung auf den Zuschauer erzielt. 	<ul style="list-style-type: none"> -nach der Aufführung Kritik ausüben, -seine Meinung zu der schauspielerischen Umsetzung abgeben, -die Auswirkung der Umstände (Zeit, Ort, Raum, dramatische Situation) bezüglich des Ablaufes des Schauspiels erklären, -kritische Meinung zur schauspielerischen Leistung bezüglich der Entwicklung der Figur bilden, -eine Erklärung oder eine Interpretation bezüglich der eingesetzten symbolischen Elemente abgeben, -seine Sichtweise zu den entwickelten Ideen abgeben und darüber argumentieren, -erklären, inwieweit der Einsatz von Fiktion dem Werk dienlich ist, -Spezialeffekte auffindig machen, -die Mittel kritisch analysieren, die der Schauspieler entwickelt um seine Absicht zu verfolgen, -eine Erklärung oder eine Interpretation bezüglich der Rolle soziokultureller Elemente des Werkes abgeben.
<ul style="list-style-type: none"> -die verschiedenen Formen des Ausdruckes und der Kommunikation unterscheiden: Gestik, Mimik Sprache... 	<ul style="list-style-type: none"> -die Parameter des verbalen Ausdrucks unterscheiden: Tonfall, Lautstärke, Rhythmus, Stimmlage, -die Bedeutung der nonverbalen Kommunikation auffindig machen (Mimik, Haltung, Gestik,...). 	<ul style="list-style-type: none"> -Wahl der schauspielerischen Ausdrucksmittel bezüglich der Intention des Werkes erklären: sprachliche Nuancen, Gesten, Platzierung im Raum, Bewegung...
- Unterscheidung stehender und	-einige Techniken kennen	-Verfahren erklären, die die

bewegter Bilder (Unterschied Photographie/Film, Film/ Zeichentrickfilm).	lernen die den Eindruck bewegter Bilder erwecken: Daumenkino, Bilderkarussell (aufeinanderfolgende Zeichnungen geben, durch Rotation oder schnelles Durchblättern der Zeichnungen, den Eindruck bewegter Bilder).	Bewegung der Bilder beeinflussen: Ablaufgeschwindigkeit, Ablauf der Einzelaufnahmen auf dem Filmband, Einsatz von Standbildern, Zoomeinstellungen, Panoramaeinstellungen, etc.
--	---	--

KINETISCHE KUNST Darstellende Kunst und Schauspiel		
Die Techniken kennen und benutzen, die Kunstwerke kennen		
Vorschulerziehung/ 1. Schuljahr	3. Schuljahr	5. Schuljahr
- an dem Aufbau eines Bühnenbildes teilnehmen.	- Ideen entwickeln, um ein Bühnenbild aufzubauen.	- ein Bühnenbild konzipieren und aufbauen; das Aufstellen von Requisiten vor der Präsentation koordinieren, - sich um einen Aspekt der Darstellung kümmern (Licht, Ton, Möbel, Kostüme, Maske etc.).
- Elemente der Ausstattung und der Requisiten einer Rolle identifizieren und diese Elemente frei benutzen.	- Kostüme und Accessoires kombinieren und benutzen, damit sie zu einer Rolle passen und sie im Spiel benutzen.	- Kostüme, Accessoires und Maske auswählen und abwandeln, damit sie zu der gewählten Rolle, Epoche und Stimmung passen.
- eine Charaktereigenschaft der eigenen Rolle herausfinden.	- mehrere Charaktereigenschaften der eigenen Rolle herausfinden.	- die Charaktereigenschaften der eigenen Rolle auswählen und diese einhalten.
- Stimme, Gesten, Bewegungen, die zur eigenen Rolle passen, herausfinden - Eine Stimmung oder ein Gefühl durch Gesten, Stimme oder Körpersprache ausdrücken (Angst, Kälte, Sorge, Überraschung etc.).	- die Intensität der Stimme und die Gesten variieren, um sie besser der eigenen Rolle anzupassen; - eine Handlungsabfolge mimisch darstellen; - eine Stimmung oder ein Gefühl durch Gesten, Stimme oder Körpersprache darstellen (Angst, Kälte, Sorge, Überraschung etc.) und dabei mit den Variablen: Atmung, Haltung, Intonation und Redefluss experimentieren.	- Stimme, Gesten, Mimik, Bewegungen und Rhythmen auswählen, die zu der gewählten Rolle passen; - Die Parameter: Ton, Volumen, Rhythmus und Klang modifizieren; - das eigene Spiel auf einen Darstellungspartner einstimmen; - individuelle Gestaltung der Darstellung einer Stimmung oder eines Gefühls durch Geste, Stimme oder Körpersprache (Angst, Kälte, Sorge, Überraschung etc.) unter Akzentuierung der Variablen: Atmung, Haltung, Intonation, Redefluss, Rhythmus, Sprachmelodie...

<ul style="list-style-type: none"> - üben, eine Rolle zu spielen, indem man sich auf der Bühne einfach bewegt. 	<ul style="list-style-type: none"> - die Bewegungen auf der Bühne auswendig lernen. 	<ul style="list-style-type: none"> - die eigenen Bewegungen an den Bühnenraum, die Lichtverhältnisse und die Darstellungspartner anpassen.
<ul style="list-style-type: none"> - einige Antworten memorieren, um die Inszenierung zu variieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - kurze Dialoge memorieren, um die Inszenierung kurzer Sketche oder Szenen zu ermöglichen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dialoge memorieren, um Szenen, kleine Theaterstücke oder Ausschnitte daraus zu inszenieren.
<p>Marionetten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit Marionetten spielen und die Basisposition herausfinden, um die Handpuppe im Puppenspiel richtig zu halten. 	<p>Marionetten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Marionette durch eine einzige Stimme verkörpern; - den Blick der Marionette lenken. 	<p>Marionetten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Stimme der Marionetten modulieren; - sie im Puppenspiel bewegen.
<p>Schattenspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit den Schatten in verschiedenen Formen, Farben und Lichtquellen experimentieren. 	<p>Schattenspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - die richtige Basisposition des eigenen Körpers und die Distanz vom Gegenstand zur Leinwand und der Lichtquelle herausfinden; - der eigenen Figur eine einzige Stimme zuteilen. 	<p>Schattenspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Stimme der Figur modulieren; - den Schatten im gesamten Projektionsraum bewegen.
<p>Kino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bilderanimationen durchspielen und ausprobieren: Daumenkino, Drehscheibe (aufeinanderfolgende Zeichnungen geben ein Gefühl von Bewegung durch Rotation oder schnelles Durchblättern eines Heftes); - Den Rollfilm eines Filmes oder eines Trickfilmes entdecken; - ein einfaches Gerät zum Filmen testen (Digitalfotoapparat, Handy oder Tablet-Computer mit Film-Funktion) und das Ergebnis anschauen. 	<p>Kino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kleine Bilderanimationen erstellen: Daumenkino, Drehscheibe (aufeinanderfolgende Zeichnungen geben ein Gefühl von Bewegung durch Rotation oder schnelles Durchblättern eines Heftes); - Bedienen der Drucktasten eines Geräts zur Filmbetrachtung: DVD-Player, Computer (Play, Pause, Zurück etc.); - üben, kleine Bildabfolgen mit einfachen Geräten (Digitalfotoapparat, Handy oder Tablet-PC mit Film-Funktion) zu drehen und danach die eigenen Produktionen durch sukzessive Versuche zu verbessern. 	<p>Kino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich in der Nutzung professioneller Utensilien üben: Kamera, - fortschreitende Versuche machen, - Effekte einsetzen: Travelling, Zoom etc. - mit Hilfe des Lehrers und mit einer kindgerechten Software auf dem Computer die Versuche speichern und die besten auswählen, Montagen machen; - eine Tonspur speichern.
<ul style="list-style-type: none"> - einige altersgemäße Trickfilme, Filme oder Aufführungen kennenlernen. 	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Arten der Bilderanimation kennen lernen: Trickbuch, „Trick-Rad“, Trickfilm, Stummfilm, Tonfilm, SW-Film, Farbfilm; - verschiedene Kinderfilme und Aufführungen kennen lernen, die zum Alter der Kinder 	<ul style="list-style-type: none"> - bedeutende Elemente der Kinogeschichte kennen lernen; - die verschiedene Berufe des Kinos kennenlernen; - verschiedene berühmte europäische Filme aus verschiedenen Epochen kennen lernen, die zum Kindesalter

	passen.	passen; - verschiedene Theaterstücke (oder Ausschnitte) und Autoren des europäisches Kulturerbes kennen lernen, die zum Kindesalter passen; -verschiedene Aufführungen kennen lernen.
--	---------	---

KINETISCHE KUNST : Darstellende Kunst und Schauspiel DER HERSTELLUNGSPROZESS		
Vorschulerziehung/ 1. Schuljahr°	3. Schuljahr	5. Schuljahr
-Schreiben einer kurzen Fabel mit einem Anfang und einem Ende, auf deren Grundlage eine Aufführung inszeniert wird.	-Schreiben einer kurzen Fabel mit einem Anfang und einem Ende sowie einer Wendung und einem Konflikt lösendem Ende, die als Grundlage für eine Inszenierung dient.	-Schreiben einer kurzen Fabel mit einem Anfang und einem Ende sowie einer Wendung und einem Konflikt lösendem Ende, unterteilt in aufeinanderfolgende Segmente, die als Grundlage für eine Inszenierung dienen. -Erstellen einer kurzen Zusammenfassung (Synopse) und einem Aufbauplan als Vorbereitung zur Produktion eines Kurzfilms.
-Erstellung eines Vorschlags für ein szenisches Spiel über eine Figur mit und ohne Requisiten, unter Einsatz von Stimme, Gestik, Bewegung und Mimik.	-Spielen einer Figur aus einem selbst ausgedachten oder vorgegebenen Szenario: unter Zuweisung eines Charakterzugs, einer Stimme , Gestik, Mimik, eines Kostüms aus den Requisiten und einfache Umsetzung auf der Bühne	- Spielen einer Figur aus einem selbst ausgedachten oder vorgegebenen altersgemäßen Szenarios: Zuweisung von Charakterzügen, einer Stimme, Gestik, Mimik, einem Kostüm, Requisiten und , Schminke -Personalisierung der Figur durch Betonungs- und Modulationseffekte -Nutzung des Bühnenraums für die Umsetzung -Koordination des eigenen Spiels mit dem des Partners
-Teilnahme an der Umsetzung einer kollektiven Aufführung innerhalb einer Gruppe -Teilnahme an der Ausarbeitung des Bühnenbilds -Ausführung des Programmablaufs gemäß Vorlage oder Anweisungen innerhalb einer Gruppe: Stimme,	- Teilnahme an der Umsetzung einer kollektiven Aufführung innerhalb einer Gruppe - Anregung von Ideen für die Gestaltung des Bühnenbilds -Wahl der Rolle in der Aufführung -Personalisierung der Figur durch Wahl des Kostüms, der	- Teilnahme an der Umsetzung einer kollektiven Aufführung innerhalb einer Gruppe -Teilnahme an der Planung der Gestaltung des Bühnenbilds -Übernahme der technischen Verantwortung :Ton, Licht, Souffleur, Kostüme, Festlegung des Bühnenbilds

Gestik, Bewegungen	<p>Accessoires und des Make-ups</p> <ul style="list-style-type: none"> -Personalisierung der Figur durch Veränderung der Stimme und Variation der Gesten zur besseren Anpassung an die Figur -Anerkennung der vorab definierten Umsetzung - passende und konstruktive Rückmeldung geben in einem kurzen Gespräch 	<ul style="list-style-type: none"> -Wahl einer Figur, Zuweisung eines Charakters durch die Wahl von Kostüm, Make-up, Accessoires/Requisiten, aber auch durch die Wahl der Stimme, der Gesten, der Mimik, Bewegungen und Rhythmen., -Änderung der Parameter : Ton, Lautstärke, Rhythmus; Klang, im Verlauf des Stücks, -Abstimmung des Spiels mit einem Partner, Rückmeldung, Umsetzung.
-Durchführung eines freien Spiels mit Marionetten in einem Figurentheater.	-Durchführung einer kleinen Marionettenaufführung mit kurzen, auswendig gelernten Dialogen, indem der Marionette eine permanente Stimme zugewiesen und der Blick entsprechend ausgerichtet wird	-Durchführung einer kleinen Marionettenaufführung mit kurzen auswendig gelernten Dialogen wobei die Marionette personalisiert wird durch Veränderung der Stimme, entsprechende Umsetzung und Koordination mit anderen Marionetten.
-Freies Schattenspiel	-Durchführung einer kleinen Schattentheateraufführung mit kurzen auswendig gelernten Dialogen indem einer Figur eine permanente Stimme zugewiesen wird.	- Durchführung einer kleinen Schattentheateraufführung mit kurzen, auswendig gelernten Dialogen, indem eine Figur durch Veränderung der Stimme, entsprechende Umsetzung und Koordination mit anderen Figuren personalisiert wird.
	<ul style="list-style-type: none"> -Erstellung einer kleinen Bildanimationseinheit, eines Bildanimationsbuchs oder Bildanimationsrads (aufeinander folgende Zeichnungen scheinen animiert durch die schnelle Bewegung der einzelnen Blätter eines Heftchens), -Filmen von kleinen Sequenzen mit einfachen Mitteln (Fotoapparat, Handy, Tablet-PC etc., die über eine Filmfunktion verfügen) 	-Teilnahme an der Erstellung eines kleinen Films mit Hilfe einer Animationssoftware unter Nutzung einer Webcam.

4 Inhalt

Die Künste decken 2 inhaltliche Bereiche ab:

- Statische Kunst
- Kinetische Kunst: Bühnenkunst und andere Aufführungen

Die statischen, plastischen und visuellen Künste sind u. a.:

- Zeichnen
- Malerei
- Drucken
- Komposition
- Fotografie
- digitale Bildbearbeitung
- Modellieren, Skulpturieren, Gravieren
- Design/praktische Gegenstände
- Architektur
- Kunsthhandwerk und Bastelarbeiten

Kinetische Künste sind u. a.:

- Theater
- Marionettentheater
- Schattenspiel
- Filmtheater/Kino

5 Evaluation

Die Lernzielkontrolle ist ein integraler Bestandteil des Kunsterziehungsprozesses. Sie kann während der Praxis durchgeführt werden: Der Lehrer beobachtet das individuelle Engagement während eines Projektes und die getroffenen Entscheidungen. Er bemerkt Schwierigkeiten, denen der Schüler begegnet und bietet Hilfestellungen an, um die Arbeit weiter voranzubringen oder um ihr eine neue Richtung zu geben.

Fehler bekleiden in der Kunst einen besonderen Stellenwert. Kreativität benötigt Freiräume, um Neues und Innovatives hervorbringen zu können. Die Fähigkeit, Wissen und Fertigkeiten in neue Zusammenhänge zu übertragen, ist eine hervorragende Möglichkeit, den Schaffensprozess zu bereichern. Daher können Irrtümer Ausgangspunkt für kreatives Denken sein.

5.1 Evaluationsformen

Unabhängig von der formativen Evaluation, der Basis einer differenzierten Pädagogik, gibt es weitere Evaluationsformen:

- die kontinuierliche Evaluation während des Unterrichts oder am Ende einer Unterrichtseinheit, für die der Lehrer angemessene Modalitäten finden muss,
- die institutionalisierte Lernzielkontrolle, in diesem Fall das Zeugnis,

- die Selbstbeurteilung (Autoevaluation) oder auch Mitbeurteilung (Koevaluation) im Alltag, direkt im Anschluss an den kreativen Prozess,
- Differenzierte Selbstbeurteilung in Form eines Portfolios.

5.1.1 *Die Selbstbeurteilung und das Portfolio*

Im ganzheitlichen Ansatz des Kunsterziehungsprogramms wird auch die Autoevaluation gefordert. Um diese effizient zu gestalten, muss sie regelmäßig mit den Kindern durchgeführt werden. Das Kind muss bei jeder Gelegenheit und in unterschiedlicher Form dazu aufgefordert werden, seine Arbeiten mit dem Lehrer oder den Klassenkameraden einzuschätzen (Koevaluation). Des Weiteren scheint es unumgänglich, dass ein weiteres Mittel zur Evaluation zur Anwendung kommt. Dafür bietet sich das Portfolio an, denn es ist ein Mittel, gelungene Werke besonders hervorzuheben. Das Portfolio wird von den Kindern selbst gestaltet und diese können es Lehrern, Eltern, Familienmitgliedern, Klassenkameraden oder auch Freunden zeigen, was zu Gesprächen über den Inhalt führen wird.

Das Portfolio besteht aus drei Teilen:

- *Einer Biografie:* Diese zeigt die persönliche künstlerische Entwicklung und Vorlieben auf (z. B. durch Kunstwerke aus dem Kindergarten oder von zu Hause) und spiegelt auch die Interessensschwerpunkte wieder (einer Kunstrichtung gegenüber) und die Herangehensweise an Kunst (Studien, Recherchen, Besuche etc.).
- *Einem Dossier:* Darin befinden sich unterschiedliche Dokumente, die das Kind ausgewählt hat, weil sie seine Fortschritte, Errungenschaften und Kenntnisse reflektieren.
- *Einem Pass:* Dies sind Blätter zur Selbstbeurteilung, auf denen das Kind seine Fortschritte festhalten kann.

5.2 Beurteilen in der Kunsterziehung

5.2.1 *Aufgaben des Lehrers:*

- das Kind während der Aktivitäten beobachten und Diagnosen erstellen, was das Kind kann und weiß, um Hilfen, Aufgaben und Werkzeuge bereitzustellen, die es benötigt, um sich weiterzuentwickeln,
- Notizen während des Beobachtens machen und sie in einer frei gewählten Form dokumentieren, z. B. Beobachtungsbögen, Dokumentation in einer Tabelle,
- Punkte hervorheben (Verbesserungen, eingeführte Techniken und Fachbegriffe, etc.) und sie in Form eines Rasters darstellen,
- mithilfe dieses Rasters mit dem Kind sprechen und es so zur Evaluation und Selbstbeurteilung anleiten.

5.2.2 *Aufgaben des Schülers:*

- von Erfolgen und Schwierigkeiten bei der erbrachten Leistung berichten und sie erklären,

- anderen Kindern bei ihren Berichten zuhören,
- seine Arbeit mit denen anderer Kinder vergleichen oder einem professionellen Vorbild
- einige Punkte herausstellen und auflisten, um voranzukommen.

5.2.3 *Die Ausdrucksfähigkeit beurteilen*

- Kunstwerke der unterschiedlichen Stilrichtungen schätzen lernen: Malerei, Skulptur, Architektur, Medienbilder, Kunstobjekte, Bühnenwerke...,
- sich der künstlerischen Botschaft nähern, die hinter den Werken steht und sich in den künstlerischen Stilrichtungen ausdrücken.

Die Evaluation beruht auf der Fähigkeit, seine Gefühle und Gedanken ausdrücken zu können, Dinge wahrzunehmen und/oder Botschaften zu begreifen. Diese Kompetenzen befördern das kritische Denken.

Evaluation lässt sich durch folgende Fähigkeiten charakterisieren:

- beschreiben,
- erklären,
- argumentieren,
- begründen,
- Gefühle und Gedanken ausdrücken.

5.2.4 *Die Schaffenskompetenz beurteilen*

- Werke schaffen unter Verwendung verschiedenster Stilmittel

Die Schwierigkeit, ein Kunstwerk zu beurteilen, liegt in der Subjektivität. Dieser Lehrplan schlägt vor, die Beurteilung eines Kunstwerks durch vom Lehrer vorgegebene Kriterien einzuschränken:

- Respekt vor dem Thema,
- Berücksichtigung der geforderten Technik oder Techniken,
- Angemessene Auswahl der Arbeitsmittel,
- Qualität der Ausführung hinsichtlich der verwendeten Technik,
- Einhaltung der Zeitvorgaben,
- Sorgfalt und Präsentation.

Originalität und Ästhetik, die für ein Werk typisch sein können, führen zu einer subjektiven Beurteilung, die ungenau bleibt. Anerkennung dafür erfahren die Kinder in Unterrichtsgesprächen durch die Mitschüler.

5.2.5 *Fertigkeiten evaluieren*

Hand- und Bastelarbeiten herstellen

Die Beurteilung beruht auf:

- der Qualität des Endprodukts im Vergleich zur Vorlage,
- der Berücksichtigung der Techniken,
- der Berücksichtigung der Vorgehensweise,
- Einhaltung der Zeitvorgaben,
- der Sorgfalt.

5.2.6 Werkkenntnis beurteilen

Das Wissen über Kunst akkumuliert sich ein Leben lang, während der Begegnung mit Kunst und dem Austausch über Kunst. Bei der Beurteilung dieses Wissens geht es um Werkkenntnis, Wissen über bekannte Künstler und Stilrichtungen und um das Herstellen des Zusammenhangs zwischen einzelnen Kunstwerken basierend auf dem Vorwissen. Diese Evaluation geschieht demnach kontinuierlich und kann beim Betrachten neuer Werke (Museumsbesuche, Vorführungen etc.) geschehen, aber auch bei Gesprächen über das Portfolio und/oder das Kunstheft des Kindes.

5.3 Die Passseiten des Portfolios: ein Vorschlag

Klasse:	<i>Mein Kunypass:</i>					
Art der Aktivität	Zu beurteilende Werke:	+	++	+++	+++ +	
Zeichnung						
Malerei						
Komposition						
Drucken						
Fotografie						
Digitale Bildbearbeitung						
Modellieren, Skulpturieren Gravieren						
Design/ funktionelle Gegenstände						
Architektur						
Kunsthandwerk und Bastelarbeiten						
Schauspiel						
Puppentheater						
Schattentheater						
Kino						
Andere						

6 Pädagogischen Unterstützungsmaßnahmen

Es ist durchaus möglich, dass ein Kind zu einem bestimmten Zeitpunkt während seiner Schulzeit Unterstützung benötigt.

Die Kunsterziehung eröffnet jedem Schüler die Möglichkeit, sich zu entfalten, in seinem eigenen Rhythmus zu arbeiten, seine Sinneswahrnehmung zu schärfen und seine Erfolge anzuerkennen – ganz egal auf welchem Niveau.

Daher spielt die Kunsterziehung eine besondere Rolle bei der Förderung von Schülern mit speziellem Förderbedarf.

- Für die Schüler, die in anderen Bereichen Unterstützung benötigen, bietet der Kunstunterricht die Gelegenheit weiterzukommen, sich zu entfalten und Anerkennung zu erfahren. Es bietet sich ihnen auch die Möglichkeit, sich in Bereichen auszudrücken, in denen es ihnen ansonsten schwerfällt. Die Kunsterziehung hat daher auch positive Auswirkungen auf das Selbstbild des Schülers. Die intrinsische Motivation in der Kunst kann daher einen starken Einfluss auf die Selbstbejahung des Schülers haben.
- Kunsterziehung greift demnach zusammen mit anderen Hilfestellungen als Förderungsmaßnahme. Sie bietet reelle und konkrete Möglichkeiten der Förderung, wie z. B.:
 - o das Modellieren für Kinder mit motorischen Schwierigkeiten,
 - o das strukturierte Planen eines Werkes für Kinder mit Schwierigkeiten in der Methodik,
 - o die Herstellung großformatiger Werke für Kinder, die ein Übermaß an Energie kanalisieren oder abbauen müssen,
 - o das freie Ausdrücken für sensible Kinder oder Kinder in einer Opferrolle, die ihre unterdrückten Gefühle zum Ausdruck bringen können...
- Kunsterziehung erlaubt es zudem auch, hochbegabte Kindern besser auf ihrem Weg zu begleiten, indem man ihnen die Möglichkeit gibt, ambitionierte Projekte zu realisieren, bei denen es eventuelle Hindernisse und komplexe technische Probleme zu überwinden gilt. Diese Begleitung erfordert angepasste Hilfestellungen. Die Lehrkraft muss offen sein für die reellen Bedürfnisse der Kinder und gleichzeitig achtgeben, das Werk des Kindes nicht durch zu starke Unterstützung zu sehr zu beeinflussen.