

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Fachgerechtes Arbeiten im Haushalt

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich in haushaltsbezogenen Arbeitsbereichen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gerüche und Geräusche wahrnehmen • Funktionsbereiche kennen • Gegenstände und Geräte kennen • sich an Beschriftungen, Piktogrammen und Bildern orientieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Vorratsbereich, Spülbereich etc. o Suchspiele, Kimspiele o Sortierspiele
bereiten einen Arbeitsplatz vor.	<ul style="list-style-type: none"> • Hygienemaßnahmen einhalten • Arbeitsplatz organisieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Hände und Fingernägel säubern, Haare zusammenbinden, Schürze umbinden o frische Spültücher, Geschirrtücher und Handtücher bereitlegen o Arbeitsmaterialien nacheinander holen und auf dem Arbeitstisch anordnen o Abfallbehälter bereitstellen
arbeiten an einem Arbeitsplatz.	<ul style="list-style-type: none"> • wiederkehrende Ordnungsmaßnahmen kennen und erledigen • individuelle Ordnung am eigenen Arbeitsplatz entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> o tägliche Verrichtungen (Tische decken und abräumen, Tische abwischen, Geschirr spülen, fegen etc.) im Rahmen eines Ämterplans durchführen o verschmutzte und saubere Arbeitsmaterialien getrennt voneinander ablegen
bewahren Nahrungsmittel sachgerecht auf.	<ul style="list-style-type: none"> • geeignete Behältnisse kennen • geeignete Aufbewahrungsorte kennen • notwendige Hygienemaßnahmen beachten • die Bedeutung eines Verfallsdatums kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Ein- und Umfüllübungen o Vorratsschrank, Kühlschrank, Gefrierfach o Nahrungsmittel in saubere Behältnisse füllen und sachgerecht verschließen o Nahrungsmittel nach Verfallsdatum sortieren
entwickeln Sicherheitsbewusstsein beim Arbeiten im Haushalt.	<ul style="list-style-type: none"> • mögliche Gefahrenquellen erkennen • sich gegenüber Gefahrenquellen sachgerecht verhalten • auf die Sicherheit anderer achten 	<ul style="list-style-type: none"> o heißer Dampf, scharfe Schneidewerkzeuge, elektrischer Strom, giftige Putzmittel o Werkzeuge sachgerecht tragen (zum Beispiel Messerklinge beim Tragen nach unten halten)

	<ul style="list-style-type: none"> • Unfallverhütungsmaßnahmen einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Topflappen verwenden o lange Haare zusammenstecken o geeignete Schuhe tragen o Fußboden sauber halten o Gefahrenhinweise beachten
--	---	---

4.2 Ernährung

Mahlzeiten und Esskultur

Die Einnahme gemeinsamer Mahlzeiten nimmt im Schulalltag einen besonderen Raum ein. Die Schülerinnen und Schüler erfahren Mahlzeiten nicht nur als Befriedigung grundlegender Bedürfnisse, sondern als ein wesentliches gesellschaftliches Ereignis unserer Kultur. Dies erstreckt sich von der Einnahme von Mahlzeiten im Schulalltag bis hin zur Einnahme von Mahlzeiten im öffentlichen Raum. Durch die Ausgestaltung der Mahlzeiten, das gemeinsame Vorbereiten, die Möglichkeit zum Gespräch und zur Entspannung und das Erleben von Gemeinschaft erhalten Mahlzeiten einen besonderen sozial-emotionalen Stellenwert.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler bereiten Mahlzeiten im Schulalltag vor.	<ul style="list-style-type: none"> • Esszubehör kennen • Funktionen von verschiedenem Besteck und Geschirr kennen • den Tisch decken • Grundregeln des Tischdeckens einhalten • Tischdekoration und Tischschmuck auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> o Besteck und Geschirr, Servietten, Tisch-Sets, ggf. besonderes Besteck und Geschirr für Linkshänder bzw. aus dem Reha-Bedarf o Auflegebestecke, flache Teller / tiefe Teller, Dessertschalen etc. o Eins-zu-Eins-Zuordnungen üben, Zusammenhang zwischen Teilnehmenden und notwendigem Gedeck herstellen o Tischsets als Hilfestellung
nehmen Mahlzeiten im Schulalltag ein.	<ul style="list-style-type: none"> • regelmäßig Mahlzeiten einnehmen • sich Essen geben lassen 	<ul style="list-style-type: none"> o Frühstückszeiten, Teepausen, Mittagessenzeiten etc. o Bereitschaft wecken, sich das Essen in den Mund geben zu lassen o Essen auf den Teller portionieren lassen

	<ul style="list-style-type: none"> • Tischregeln erstellen • Tischregeln einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> o gemeinsame Erarbeitung von Essensregeln
bereiten Mahlzeiten im Schulalltag nach.	<ul style="list-style-type: none"> • Tisch abräumen • Tisch und Tischsets abwischen • Geschirr spülen und abtrocknen 	<ul style="list-style-type: none"> o Abräumhilfen wie Wagen, Geschirr- oder Besteckkisten etc. anbieten o Ämterplan einführen
unterscheiden Mahlzeiten zu besonderen Anlässen von regelmäßigen Mahlzeiten im Schulalltag.	<ul style="list-style-type: none"> • besondere Anlässe erkennen • entsprechende Vorhaben planen und umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Geburtstagsfeiern, Besuche der Partnerklasse, Besuche bei Mitschülern oder Lehrern, Picknick, Sportfeste etc.
bereiten den Besuch in einem gastronomischen Betrieb vor (Essen gehen).	<ul style="list-style-type: none"> • gastronomischen Betrieb auswählen • Tischreservierung vornehmen • angemessene Bekleidung auswählen • notwendigen Geldbetrag überschlagen und Portemonnaie vorbereiten 	<ul style="list-style-type: none"> o Café, Restaurant, Eisdielen, Größe des Lokals, auf Barrierefreiheit achten etc. o telefonische Anfragen stellen, vor Ort Tisch reservieren lassen etc. o siehe KC Textiles Gestalten o siehe KC Mathematik
nehmen Mahlzeiten in gastronomischen Betrieben ein.	<ul style="list-style-type: none"> • Speisekarte lesen und selbständig Auswahl treffen • Gericht selbständig bestellen • Tischregeln einhalten • sich im öffentlichen Raum angemessen verhalten • die Rechnung bezahlen 	<ul style="list-style-type: none"> o siehe KC Kommunikation/Deutsch o ggf. Hilfestellungen geben o Kommunikationsregeln beachten o Trinkgeld thematisieren o Rechnung und Rückgeld kontrollieren
	<ul style="list-style-type: none"> • andere Essgewohnheiten von den eigenen unterscheiden • andere Essgewohnheiten und -rituale nachempfinden • typische Gerichte anderer Kulturen kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Bilder oder Filme anderer Kulturen anbieten und entsprechend auswerten o Schülerinnen und Schüler/Eltern aus anderen Kulturkreisen als Experten einbeziehen o mit Händen oder Stäbchen essen o typische Gerichte kochen

Grunderfahrungen mit Nahrungsmitteln

Die Einnahme, das Schmecken und das Erkennen der Eigenschaften von Nahrungsmitteln bilden die Grundlage für die Bereitschaft zur Nahrungsaufnahme, das Differenzieren verschiedener Nahrungsmittel und die Ausbildung eines Geschmacksempfindens, um Vorlieben und Abneigungen für Nahrungsmittel entwickeln zu können.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler machen grundlegende Erfahrungen mit Nahrungsmitteln.	<ul style="list-style-type: none">• Nahrungsmittel fühlen, riechen, schmecken• Nahrungsmittel lutschen, beißen, kauen, schlucken• flüssige Nahrungsmittel zu sich nehmen• feste Nahrungsmittel zu sich nehmen• Hunger/Durst/Sättigungsgefühl bemerken und äußern	<ul style="list-style-type: none">o Nahrungsmittel durch Fühlen, Riechen oder Schmecken erkennen; Fühlsäckchen, Geruchsspieleo eine Vielzahl von Nahrungsmitteln mit unterschiedlichen Geschmacksrichtungen und Konsistenzen anbieteno Hunger-/Sättigungsgefühl bewusst machen
erkennen Eigenschaften von Nahrungsmitteln.	<ul style="list-style-type: none">• feste und flüssige Nahrungsmittel unterscheiden• weiche und harte Nahrungsmittel unterscheiden• heiß – kalt erkennen und benennen• rohe und gekochte Nahrungsmittel unterscheiden• natürliche und künstliche Nahrungsmittel unterscheiden• verdorbene Lebensmittel erkennen• Unterscheidung von Essbarem und Nicht-Essbarem• ökologisch angebaute/hergestellte Lebensmittel erkennen	<ul style="list-style-type: none">o rohe und gekochte Nahrungsmittel verzehren und vergleichen

schmecken Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • süß, sauer, bitter, scharf, salzig erkennen und benennen • Vorlieben und Abneigungen ausbilden 	<ul style="list-style-type: none"> o Nahrungsmittel im natürlichen und gewürzten Zustand schmecken, Nahrungsmittel nach Geschmacksrichtungen sortieren o künstliche Aromen z.B. in Kaugummis mit dem natürlichen Geschmack vergleichen o Geschmacksrichtungen zu Bildkarten von Nahrungsmitteln zuordnen
---------------------------	---	---

Gesunde Ernährung

Die Übernahme von Verantwortung für eine ausgewogene Ernährung hat einen entscheidenden Einfluss auf die Gesundheit, das Wohlbefinden und die Leistungsfähigkeit des Einzelnen. Dabei spielen sowohl die Kenntnisse von Nährstoffen in bestimmten Lebensmitteln als auch die empfohlene Menge für den Verzehr bestimmter Nahrungsmittel pro Tag eine wesentliche Rolle. Bei der Planung von Unterricht sind die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse zum Thema „Gesunde Ernährung“ zu beachten. (vgl. FB Sachunterricht)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erkennen gesunde und ungesunde Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • Obst, Gemüse, Milch- und Vollkornprodukte als gesunde Nahrungsmittel erkennen • fett- und zuckerhaltige Nahrungsmittel als ungesunde Nahrungsmittel erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Lebensmittel bewerten o Lebensmittel nach „gesund“, „nicht zu viel davon essen“ und „meiden“ bewerten
kennen Nährstoffe und ordnen sie entsprechenden Nahrungsmitteln zu.	<ul style="list-style-type: none"> • Eiweiße als Baumaterial für den Körper und in Nahrungsmitteln erkennen • Kohlehydrate als Brennstofflieferanten in Nahrungsmitteln erkennen • Fette als Brennstofflieferanten in Nahrungsmitteln erkennen • Vitamine als Schützer des Körpers erkennen und vitaminhaltige Nahrungsmittel benennen können • mineralstoffhaltige Nahrungsmittel als Schützer des Körpers erkennen und mineralstoffhaltige Nahrungsmittel benennen können • wissen, dass der Körper Wasser benötigt 	<ul style="list-style-type: none"> o Fleisch, Milch, Eier als eiweißhaltige Produkte vorstellen o Brot, Teigwaren, Reis, Kartoffeln als kohlehydrathaltige Produkte vorstellen o Fette, Öle, Butter, Margarine als fetthaltige Produkte vorstellen o Obst und Gemüse als vitaminhaltige Produkte vorstellen o Vollkornprodukte, Milchprodukte als mineralstoffhaltige Produkte vorstellen o Zuordnungsspiele

setzen sich mit Essverhalten auseinander.	<ul style="list-style-type: none"> • Hunger- und Sättigungsgefühl erleben und entsprechend handeln • sich mit eigenem Essverhalten auseinandersetzen • sich mit gestörtem Essverhalten auseinandersetzen • verschiedene Diäten vergleichen und beurteilen • Verantwortung für die eigene Ernährung übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o angemessene Mengen essen o Adipositas, Anorexie, Bulimie
---	--	---

4.3 Zubereitung von Speisen

Grundfertigkeiten zur Verarbeitung von Nahrungsmitteln.

Die Vermittlung der Grundfertigkeiten erfolgt entsprechend den Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler. Es ist darauf zu achten, dass die genannten Grundfertigkeiten nicht isoliert, sondern innerhalb eines Themas geübt werden. Im Umgang mit Geräten müssen individuelle Hilfen, wie z.B. feststehende Schüsseln oder Reiben, gefunden werden. Kleingeräte wie Eiertrenner, Zwiebelhalter, Rettich- oder Ananasschneider erleichtern die Verarbeitung von Nahrungsmitteln. Beim Üben von Messvorgängen kann je nach den individuellen mathematischen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler sowohl mit nicht normierten als auch mit normierten Maßen gearbeitet werden.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler entnehmen Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • Nahrungsmittel festhalten, greifen, loslassen • verschiedene Verpackungen öffnen • Nahrungsmittel sachgerecht entnehmen • Verpackungen sachgerecht entsorgen • Nahrungsmittel transportieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Deckel von Gläsern aufschrauben, Dosenöffner benutzen, Plastik- und Papierverpackungen öffnen o Ausgießen, Umfüllen, mit Besteck entnehmen etc. o Sortierspiele o mit dem Servierwagen, auf dem Rollstuhltisch, auf dem Tablett
reinigen Nahrungsmittel sachgerecht.	<ul style="list-style-type: none"> • die Notwendigkeit der Reinigung von Nahrungsmitteln kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Obst im Ganzen waschen; Lauch, Blattsalat erst zerkleinern, dann waschen; stark verschmutzte Nahrungsmittel abbürsten
bearbeiten Nahrungsmittel mit der Hand.	<ul style="list-style-type: none"> • Nahrungsmittel schälen • Nahrungsmittel zupfen • Nahrungsmittel brechen • Nahrungsmittel streuen 	<ul style="list-style-type: none"> o Mandarine, Banane o Kräuter, Johannisbeeren, Salat o Bohnen, Brot o Gewürze, Käse

	<ul style="list-style-type: none"> • Nahrungsmittel kneten • Nahrungsmittel formen 	<ul style="list-style-type: none"> o Teige o Bouletten, Knödel, Plätzchen
kennen die Handhabung von Messern.	<ul style="list-style-type: none"> • die scharfe Seite des Messers kennen • das Messer sachgerecht halten • verschiedene Messer verwenden und sie bedarfsbezogen kennen 	
bestreichen Nahrungsmittel mit dem Messer.	<ul style="list-style-type: none"> • das Tafelmesser kennen und verwenden • Halte- und Aktionshand koordinieren • Menge des Aufstrichs portionieren 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Brotsorten bestreichen: Vollkornbrot, Knäckebrot, Brötchen o das Brot festhalten und den Aufstrich mit ausreichendem Druck verteilen
zerkleinern Nahrungsmittel mit dem Messer.	<ul style="list-style-type: none"> • Nahrungsmittel beim Schneiden mit dem Tunnelgriff festhalten • Sägebewegungen ausführen • in verschieden große Stücke schneiden • in verschiedene Formen schneiden • mit dem Wiegemesser umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Scheiben, Würfel o Zwiebeln, Kräuter
schneiden Nahrungsmittel aus.	<ul style="list-style-type: none"> • verdorbene Stellen an Obst und Gemüse entfernen • Kerngehäuse ausschneiden • Obst entsteinen • mit verschiedenen Ausstechern umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Äpfel, Birnen o mit Messer, mit Entsteiner o Kernhausausstecher
schaben und schälen Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • Gemüse schaben • Arbeitsrichtung beachten • Gemüse mit verschiedenen Schälmessern schälen 	<ul style="list-style-type: none"> o Möhre, Rettich o vom Körper weg arbeiten o Kartoffeln, Äpfel, Möhren
zerdrücken Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • mit der Gabel zerdrücken • mit dem Mörser zerdrücken 	<ul style="list-style-type: none"> o Bananen, Kartoffeln o Kräuter, Gewürze
pressen Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • Handhabung einer Zitruspresse kennen (Drehbewegung und Krafteinsatz) • mit einer elektrischen Presse umgehen • Kartoffeln durch eine Presse drücken 	<ul style="list-style-type: none"> o Saft herstellen, mit Zitronensaft würzen o Saftbar o Knödel, Kartoffelbrei
reiben und hobeln Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • mit unterschiedlichen Reiben reiben • unterschiedliche Reibeflächen verwenden • verschiedene Nahrungsmittel reiben • Nahrungsmittel hobeln 	<ul style="list-style-type: none"> o feststehende, bewegliche, elektrische Reiben o rohe Kartoffeln, getrocknete Brötchen, Käse, etc. o Gurken, Rettich, Zwiebeln

verwenden das Nudelholz und Ausstechformen.	<ul style="list-style-type: none"> • das Ausrollen vorbereiten • verschiedene Teigsorten ausrollen • Druck beim Ausrollen dosieren • auf unterschiedlichem Untergrund ausrollen • Formen aus dem ausgerollten Teig ausstechen 	<ul style="list-style-type: none"> o Nudelholz und Untergrund mit Mehl bestreuen o Mürbeteig, Quark-Öl-Teig, Hefeteig o auf dem Brett, auf dem Tisch, auf dem Blech o Plätzchen, Dekorationen aus Marzipan, Obst als Dekoration ausstechen
messen Nahrungsmittel ab.	<ul style="list-style-type: none"> • mit nicht normierten Maßen messen • den Messbecher verwenden • verschiedene Skalen auf dem Messbecher finden und lesen • wiederholte Kontrolle beim Einfüllen der Flüssigkeiten durchführen • mit der Waage wiegen • die Mengenangaben im Rezept mit den Mengenangaben auf dem Messgerät vergleichen • erkennen, ob die abgemessene Menge zu groß, zu klein oder passend ist • Konsequenzen aus einer falsch gemessenen Menge ziehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Löffel, Tasse, gehäufte und normale Löffelmenge o (vgl. FB Mathematik Kap. 4.3) o als Hilfe Markierungen anbringen o auf Null stellen, Nahrungsmittel einfüllen o dazugeben oder abnehmen

Zubereitung von Speisen

Der Zubereitung von Speisen liegt jeweils ein Rezept zu Grunde. Es enthält Angaben zu den benötigten Nahrungsmitteln und ihren Mengen, zu den einzelnen Arbeitsmitteln und Küchengeräten. Die Darstellung der Inhalte orientiert sich an den Lesefähigkeiten der Schülerinnen und Schüler z.B. als Bildrezept, kombiniertes Bild-Wort-Rezept, kombiniertes Bild-Satz-Rezept oder Textrezept. Die Komplexität des Rezepts muss sich an den kognitiven Möglichkeiten der Schülerinnen und Schüler orientieren.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Zubereitung von Speisen wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • das Zubereiten verschiedener Speisen erleben 	<ul style="list-style-type: none"> o Zutaten schmecken, Umrührgeräusche hören, Vibrationen des Handrührgeräts spüren
kennen Grundfertigkeiten für die Zubereitung von Speisen.	<ul style="list-style-type: none"> • Speisen belegen • Speisen bestreichen 	<ul style="list-style-type: none"> o Brote, Brötchen belegen, Kuchen mit Obst belegen etc. o Brote bestreichen, Pausenimbiss etc.

	<ul style="list-style-type: none"> • Speisen garnieren • Speisen mischen • Speisen rühren • Speisen unterheben • führen die verschiedenen Arbeitsschritte fachgerecht aus 	<ul style="list-style-type: none"> o Kalte Platten, Buffet etc. o Salat, Obstsalat etc. o Quarkspeisen, Kuchenteig etc. o Eischnee unterheben etc.
bereiten eine kalte Speise nach Rezept zu.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene kalte Speisen kennen • ein Rezept lesen • erforderliche Arbeitsschritte planen • Arbeitsschritte fachgerecht umsetzen • eine Speise abschmecken 	<ul style="list-style-type: none"> o Müsli, Desserts, Salate, Mixgetränke o Bildrezepte, Textrezepte o mit Hilfe von Fotos, Bildern und Bildreihen, Texten, auf denen Zutaten und Tätigkeiten abgebildet sind o Bilder in die Reihenfolge der Arbeitsschritte ordnen, Tätigkeit – Gegenstand – Bild – Text zuordnen, Bilder mit Wörtern und Texten versehen o probieren, Geschmack beschreiben, bei Bedarf nachwürzen
bereiten eine warme Speise nach Rezept zu.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene warme Speisen kennen. • Rezept lesen, Arbeitsschritte planen (siehe kalte Speisen) 	<ul style="list-style-type: none"> o Suppen, Eintöpfe, Aufläufe, Pizza, Fertiggerichte etc.
erwärmen und garen im Backofen.	<ul style="list-style-type: none"> • die Bestandteile des Backofens kennen • Speisen kennen, die im Backofen zubereitet werden • geeignete Gefäße auswählen • den Backofen einstellen • Backzeit kennen und einhalten • Gefahrenquellen beim Umgang mit heißen Nahrungsmitteln kennen und vermeiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Schalter-Zuordnung, Kontrolllampen o Fertigpizza, Toasts, Gebäck, Backapfel, Aufläufe o hitzefeste Pfannen, Auflaufformen, Garfolien o Auswahl des Rosts oder Backblechs, Gradzahl, Ober- und Unterhitze, Umluft o Kurzzeitwecker o Topflappen verwenden, Untersetzer zum Abstellen benutzen, Umgang mit überhitztem Fett
erwärmen und garen auf dem Herd.	<ul style="list-style-type: none"> • die Bestandteile eines Herds kennen • verschiedene Speisen kennen, die gekocht werden • verschiedene Speisen kennen, die gebraten werden • geeignete Gefäße auswählen • den Siedepunkt von Flüssigkeiten erkennen • den Kochvorgang kontrollieren • Anbrennen und Überkochen verschiedener Nahrungsmittel vermeiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Schalter und Herdplatten einander zuordnen, Kontrolllampen o Reis, Nudeln, Kartoffeln, Gemüse, Suppen o Kartoffelpuffer, Fischstäbchen, Bratwurst, Schnitzel o Topf, Pfanne o Dampfentwicklung, Blasenbildung o Topf von der Herdplatte nehmen, Temperatur rechtzeitig reduzieren

	<ul style="list-style-type: none"> • Speisen sachgerecht zubereiten • den Umgang mit verschiedenen Herdarten kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o kochen, braten, dämpfen o Elektroherd, Gasherd, Ceranfeld, Induktionsherd
erwärmen und garen in der Mikrowelle.	<ul style="list-style-type: none"> • die Bestandteile einer Mikrowelle kennen • geeignetes Geschirr auswählen • verschiedene Speisen kennen, die in der Mikrowelle zubereitet werden • Einstellungen für verschiedene Funktionen und Nahrungsmittel sachgerecht vornehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Schalter zur Zeiteinstellung, Schalter zur Temperatureinstellung o Getränke erwärmen, Fertiggerichte erhitzen
erwärmen Fertig- und Halbfertiggerichte.	<ul style="list-style-type: none"> • Fertig- und Halbfertiggerichte kennen • Anleitungen auf der Verpackung erlesen • die Zubereitungsanleitung ausführen • Gerichte mit Frischkost aufwerten • Kostenvergleich zwischen Fertigprodukten und Frischwaren vornehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Desserts, Suppen, Kartoffelbrei, tiefgefrorene Produkte wie Fischstäbchen, Pommes frites o mit Hilfe der Bilder, des Textes o Gemüse zu Fertiggartoffelbrei, Fertigpizza mit Gemüse belegen, Salat zu Fischstäbchen
servieren Speisen.	<ul style="list-style-type: none"> • Speisen angemessen anrichten • Speisen servieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Brote auf Platten, Desserts in Schalen, Dekorationen anlegen

4.4 Selbständigkeit in der Haushaltsführung

Einkauf

Einkaufen ist ein zentraler Bestandteil selbständiger Haushalts- und Lebensführung. Das Einkaufen wird nach anfänglich spielerischen Einstiegen (z.B. mit dem Einkaufsladen) im Rahmen von Unterrichtsgängen erlernt. Mit zunehmender Sicherheit bewältigen die Schülerinnen und Schüler den Einkaufsgang selbständig.

Eine enge Verknüpfung besteht zu den Lernbereichen Deutsch (Einkaufszettel schreiben und lesen), Mathematik (Umgang mit Geld) und dem Curriculum Mobilität.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler bereiten den Einkauf vor.	<ul style="list-style-type: none"> • Einkaufszettel erstellen • Einkaufsplan (für evtl. unterschiedliche Einkaufsorte) festlegen • Portemonnaie für den Einkauf vorbereiten • Einkaufsbeutel/-korb vorbereiten 	<ul style="list-style-type: none"> o Einkaufszettel in Verbindung mit einem Rezept erarbeiten o mit Fotos/Piktogrammen/schriftlichen Einkaufslisten „Inventarlisten“ abgleichen, Vorräte kontrollieren o Einkaufszettel lesen, überlegen, wo was gekauft werden soll und kann, Warenzuordnungsspiele z.B. mit Bildkarten (Bäckerei, Metzgerei, Gemüseladen, Supermarkt etc) o zu bezahlenden Betrag rechnerisch überschlagen, genügend Geld einpacken o evtl. Plastikmünze für den Einkaufswagen einpacken o evtl. Pfandflaschen einpacken, abschätzen, wie viele Beutel für die Waren benötigt werden
gehen einkaufen.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Einkaufsorte kennen und aufsuchen (Bäckerei, Metzgerei, Supermarkt, Wochenmarkt, Drogerie) • sich in der Öffentlichkeit angemessen verhalten • sich in bekannten und unbekanntem Geschäften orientieren • Einkaufskorb oder -wagen holen 	<ul style="list-style-type: none"> o über Spiele und Unterrichtsgänge verschiedene Warenanbieter und Einkaufsläden kennen lernen o Kommunikationsübungen im Supermarkt: nachfragen, wo Waren zu finden sind, was Waren kosten etc. o Unterrichtsgänge in unterschiedliche Geschäfte, nicht immer denselben Supermarkt aufsuchen o Bedienung des Wagens mit einer Münze oder einem Einkaufschip üben o Sinn und Zweck von Flaschenfächern, Taschenhaken, Kindersitzen an Einkaufswagen erklären

	<ul style="list-style-type: none"> • Waren finden • sich an der Kasse anstellen • bezahlen • Waren für den Transport einpacken 	<ul style="list-style-type: none"> o Orientierungsübungen zu verschiedenen Warengruppen im Supermarkt vor Ort o Rituale bei Einkaufsgängen üben o Übungen im Klassenraum, Simulation von Bezahl-situationen, Spiele mit dem Einkaufsladen o angemessen mit zerbrechlicher/empfindlicher Ware umgehen, z.B. Eier, Gläser, Obst/Gemüse o ökonomisches Packen üben, Taschen nicht zu schwer bepacken
bereiten den Einkauf nach.	<ul style="list-style-type: none"> • Warezzettel kontrollieren • Einkäufe auspacken und einräumen • Geld abrechnen 	<ul style="list-style-type: none"> o Abgleich zwischen Warezzettel und eingekauften Waren o Waren in den Haushalt bzw. in den Klassenraum einsortieren (z.B. Mehl, Eier, Spülmittel), Zuordnungsübungen „Kühlschrank“, „Vorratsschrank“, „Putzmittel“ o Differenzbetrag nachzählen bzw. auf Richtigkeit überprüfen, bei Einkäufen für Rezepte zur Zubereitung von Speisen den „Pro-Kopf-Betrag“ errechnen

Umgang mit Haushaltsgeräten

Die selbständige Bedienung und Handhabung von Haushaltsgeräten sowohl manueller als auch elektrischer Art ermöglicht den Schülerinnen und Schülern eine zunehmend eigenständige Bearbeitung von Rezepten zur Zubereitung von Speisen sowie die eigenständige Reinigung und Pflege des Haushalts. In wachsendem Maße werden die Schülerinnen und Schüler somit auf die weitgehend selbständige Bewirtschaftung eines Haushalts und damit auf das selbständige Wohnen vorbereitet. Durch den ständig wiederkehrenden Einsatz von Geräten z.B. im Rahmen von Speisenzubereitungen oder im Rahmen des Ämterplans wird der sichere Umgang mit Geräten erreicht. Aufgrund ihres geringeren Gefahrenpotenzials sind handbetriebene den elektrischen Haushaltsgeräten zunächst vorzuziehen. Auf Gefahren in der Handhabung elektrischer Geräte wird bei jedem Einsatz hingewiesen. (vgl. *FB Sachunterricht, 5.5.1*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler gehen mit handbetriebenen Haushaltsgeräten um.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Geräte ausprobieren, kennen lernen und situationsgerecht einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Vorstellung von und Übungen mit Geräten wie Ananasschneider, Eiertrenner, Zwiebelhacker, Wassersprudler, Getreidemühle, Pfeffermühle, handbetriebenes Rührgerät etc.

gehen mit elektrischen Haushaltsgeräten um.	<ul style="list-style-type: none"> • Ein-/Ausschalter kennen und bedienen • verschiedene Geräte ausprobieren und kennen lernen • Geräte situationsgerecht einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Schalter mit Handführung bedienen und auf Ursache-Wirkung aufmerksam machen o Geräte vorstellen und mit Handführung bedienen lassen: Wasserkocher, Staubsauger, Handrührgerät, Kaffeemaschine, Toaster, Mikrowelle, Waschmaschine, Geschirrspüler etc. o Situationen: Frühstück, Wäsche, Raumpflege
kennen Gefahren von Haushaltsgeräten.	<ul style="list-style-type: none"> • elektrische Haushaltsgeräte dürfen nicht in Wasser getaucht werden • vor dem Reinigen Stecker ziehen • Gefahren von Kabeln kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Bedienungsanleitungen gemeinsam lesen und besprechen
reinigen und pflegen Haushaltsgeräte.	<ul style="list-style-type: none"> • Geräte reinigen • Geräte zum Reinigen zerlegen und wieder zusammensetzen 	

Grundfertigkeiten bei Reinigung und Pflege

Reinigungs- und Pflögetätigkeiten im Haushalt werden im Rahmen von eigenständigen Unterrichtseinheiten erarbeitet und fließen in alle Lernvorhaben an geeigneter Stelle entsprechend ein. Im Rahmen von Projekten können Schülerinnen und Schüler Reinigungs- und Pflögearbeiten für die Allgemeinheit übernehmen und sich in entsprechenden Arbeitstechniken üben. (vgl. *FB Gestalten, Bereich Textiles Gestalten*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler sorgen für Ordnung und Sauberkeit.	<ul style="list-style-type: none"> • Empfinden für Sauberkeit und Schmutz entwickeln • Empfinden für Ordnung und Unordnung entwickeln • anfallende Aufräumarbeiten selbständig erkennen und durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> o Unterscheidungsübungen: schmutziger Raum/sauberer Raum, gebrauchtes/ungebrauchtes Geschirr o Unterscheidungsübungen: Tisch vor und nach dem Essen, Durcheinanderbringen des Arbeitsplatzes, Dinge „unordentlich“ verstecken o Ämterplan einführen, anfänglich zu einer bestimmten Zeit und von einer bestimmten Person Ämter erledigen, später zeit- und personunabhängiger

	<ul style="list-style-type: none"> • individuelle Ordnung entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> o Arbeitsplätze unter Anleitung einrichten, Ideen für individuelle Ordnung einstreuen, z.B. Stifthalter, Linkshänderplatz etc.
gehen mit Abfall um. (vg. FB Sachunterricht, 5.4.2)	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Abfallsorten erkennen und trennen • Abfall beseitigen • Abfall vermeiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Zuordnungsübungen von Abfallsorten, verschiedenfarbige Behälter zur Trennung nutzen, Behälter mit Piktogrammen/Ganzwörtern beschildern o örtliche Abfallbeseitigungsverordnung lesen, Abfall entsprechend sortieren o Unterrichtsgänge zum Recyclinghof, zur Mülldeponie, zu Containern unternehmen o bei Einkaufsgängen etc. Beutel mitnehmen o im Supermarkt auf geringe Verpackungsmengen achten
führen Reinigungsarbeiten aus.	<ul style="list-style-type: none"> • Reinigungsmittel kennen, dosieren und verwenden • Trockenreinigung wie trocken wischen oder bürsten, Staub saugen, ausreiben, kehren und polieren kennen und ausführen • Nassreinigung wie spülen und abtrocknen, reiben und nass wischen oder bürsten kennen und ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gefahren von Reinigungsmitteln bearbeiten (nicht essen, trinken, einatmen) o Aufbewahrung von Reinigungsmitteln thematisieren o Dosierungsanweisungen von Reinigungsmitteln lesen und anwenden o Tische, Tafel, Boden, Möbel trocken abwischen o Kleidung trocken ausbürsten, Schuhe trocken ausbürsten o Staub saugen o Sand ausreiben o Boden, Schulhof, Tische mit verschiedenen Besen und Kehrgarnitur kehren o Besteck oder Holz (Möbel) polieren, Politur verwenden o mit Lappen, Bürsten, Schwämmen abwaschen o Töpfe reinigen o Fußböden, Arbeitsplatten reinigen o Kleidung feucht ausbürsten

führen Pflegearbeiten aus.	<ul style="list-style-type: none"> • Pflegemittel kennen, dosieren und verwenden • Räume pflegen • Kleidung und Wäsche pflegen • Schuhe pflegen 	<ul style="list-style-type: none"> o siehe Reinigungsmittel o Sanitäreinrichtungen reinigen und pflegen o Böden z.B. Holz, Laminat etc. pflegen o Betten im Schlafzimmer aufschütteln und machen, z.B. im Schullandheim, Klassenfahrt, Schulübernachtung o Möbel im Klassenraum durch Reinigung pflegen o Fenster putzen o waschen, trocknen, bügeln, zusammenlegen, aufbewahren, reinigen, lüften etc. (vgl. <i>FB Gestalten, 4.3</i>) o Sport-/Stoffschuhe ausbürsten o Lederschuhe eincremen und polieren o je nach Anlass Schuhe putzen, z.B. Nikolaus, Fußballspiel, Wandertag o Einrichten eines Schuhputz-Dienstes
----------------------------	---	--

4.5 Verbraucherverhalten

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler kennen ihre Rechte als Verbraucher.	<ul style="list-style-type: none"> • wissen, dass mangelhafte Ware reklamiert werden kann • wissen, welche Waren bei Nichtgefallen umgetauscht werden können • den Ablauf der Reklamation, des Umtauschs kennen und durchführen • über die eigene Geschäftsfähigkeit Bescheid wissen • zeitliche Rahmenbedingungen von Garantieansprüchen kennen • Kulanzverhalten im Alltag erleben 	<ul style="list-style-type: none"> o Besuch in der Verbraucherzentrale o Rollenspiel einer Warenbeanstandung o Beschwerde über einen Mangel im Geschäft vorbringen o Garantietexte lesen

<p>kennen die Ziele und die Wirkung von Werbung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sprachliche und gestalterische Merkmale der Werbung kennen • zwischen Informationen und Werbung unterscheiden • sich eine Meinung über ein beworbenes Produkt bilden • eigene Bedürfnisse entwickeln und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Werbebeispiele im alltäglichen Leben sammeln o Werbefilme ansehen o Werbungen lesen o Werbeagentur besuchen o eigenes Produkt bewerben
--	--	--

Kerncurriculum
für den Förderschwerpunkt
Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

Fachbereich Gestalten

Inhalt

1 Bildungsbeitrag

2 Unterrichtsgestaltung

3 Kompetenzbereiche

3.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

3.2.1 Kunst

3.2.2 Gestaltendes Werken

3.2.3 Textiles Gestalten

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Kunst

4.1.1 Spielen, Agieren, Inszenieren

4.1.2 Gestaltung im Raum

4.1.3 Gestaltung von Flächen

4.1.4 Gestaltung mit technisch-visuellen Medien

4.2 Gestaltendes Werken

4.2.1 Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten

4.2.2 Gestaltung mit Papier

4.2.3 Gestaltung mit Holz

4.2.4 Gestaltung mit Metall

4.2.5 Gestaltung mit Ton

4.2.6 Produktgestaltung

4.3 Textiles Gestalten

4.3.1 Erkundung von Textilien

4.3.2 Gestaltung von und mit Textilien

4.3.3 Herstellung von Textilien

4.3.4 Verarbeitung von Textilien

4.3.5 Textilien in kulturellen Zusammenhängen

4.3.6 Selbständiger Umgang mit Textilien

1 Bildungsbeitrag

Der Fachbereich Gestalten umfasst die Bereiche Kunst, Gestaltendes Werken und Textiles Gestalten. Durch den handelnden Umgang mit verschiedenen Materialien und Medien sowie die Vermittlung spezifischer gestalterischer Mittel zum Aufbau eines eigenen ästhetischen Ausdrucksvermögens leistet der Fachbereich Gestalten einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung von Schülerinnen und Schülern und trägt in bedeutender Weise zur gesellschaftlichen Teilhabe bei.

Der Fachbereich Gestalten zielt auf eine ästhetisch-kulturelle Erziehung und Bildung ab. Im Sinne der ursprünglichen Wortbedeutung (Aisthesis = Wahrnehmung) stehen die Förderung und Schulung der Wahrnehmung (visuelle, haptische und auditive Erfahrungen, Figur-Grund-Wahrnehmung, Wahrnehmung der Form- und Farbkonstanz, Wahrnehmung räumlicher Beziehungen) und die damit zunehmende Differenzierungsleistung auf kognitiver und emotionaler Ebene im Vordergrund. Dabei kommt der Erfahrung, Gegenstände der Umwelt mit Körpermitteln, Gestaltungsmitteln und Werkzeugen zu verändern, besondere Bedeutung zu. Durch die gezielte Gestaltung der Umwelt und durch die gegenseitige Durchdringung von praktisch-produktivem Handeln (Produktion) und theoretischer Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Gegenständen (Betrachtung, Reflexion) im Unterricht entwickelt sich die systematische Erweiterung des ästhetischen Ausdrucksvermögens. Im Hinblick auf die Förderung der Motorik trägt der Unterricht im Fachbereich Gestalten durch vielfältige Übungsmöglichkeiten insbesondere zur Festigung und Erweiterung der Fertigkeiten in den Bereichen Handgeschicklichkeit (Beweglichkeit, Kraftdosierung und -steuerung, Bewegungsgenauigkeit/Präzision), visuomotorische Koordination und Sensomotorik bei.

Des Weiteren zielt der Unterricht im Fachbereich Gestalten auf eine Entwicklung und Förderung der Selbstbestimmung. Jeder Gestaltungsprozess beinhaltet eine Vielzahl von Entscheidungserfordernissen. Ausgehend von der Entscheidung für eine spezifische Produkt- oder Bildidee wählen die Schülerinnen und Schüler geeignete Gestaltungsmittel und Vorgehensweisen aus. Durch die Vermittlung spezifischer Techniken und Fertigkeiten sowie den zunehmenden Einblick in Produktionsprozesse und in Verfahren erfolgen eine Differenzierung und Weiterentwicklung der vorhandenen ästhetischen Ausdrucks- und Umsetzungsmöglichkeiten. Die Fantasie und Kreativität werden angeregt. Die Schülerinnen und Schüler werden zur Selbsttätigkeit motiviert und nehmen sich als fortschreitend selbstbestimmt handelnd wahr.

Neben der Förderung der Selbstbestimmung trägt der Unterricht im Fachbereich Gestalten in bedeutender Weise zur Erweiterung der Selbstständigkeit von Schülerinnen und Schülern bei. Eine wesentliche Bedeutung kommt dabei der Planung und Organisation des Gestaltungsprozesses zu. Ausgehend von einer spezifischen Produkt- oder Bildidee ist es Aufgabe der Schülerinnen und Schüler, den Herstellungsvorgang nach ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten vorzubereiten und durchzuführen.

Die Produktionsschritte müssen geplant, das Material beschafft, der Arbeitsplatz eingerichtet und das Herstellungsverfahren sachgerecht durchgeführt werden. Unterricht im Fachbereich Gestalten fördert somit auch die Planungs- und Handlungskompetenz und damit die Selbständigkeit.

Über die individuelle Kompetenzebene hinaus ermöglicht der Unterricht im Fachbereich Gestalten die Zusammenarbeit von Schülerinnen und Schülern und nimmt somit Einfluss auf ihre Kompetenzen im Bereich der Interaktion. Im Rahmen von Gemeinschaftsarbeiten haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, gemeinsam Ideen zu entwickeln, zu diskutieren und gemäß ihren individuellen Fähigkeiten umzusetzen. Durch den Einsatz persönlicher Stärken erfährt sich die oder der Einzelne dabei als bedeutsames Mitglied einer Gruppe. Der gemeinsame Entwicklungs- und Herstellungsprozess sowie die Präsentation des fertigen Werks fördern die Sozialkompetenz und das Selbstwertgefühl. Das Aufgreifen kultureller und historischer Zusammenhänge ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, sich innerhalb der Gesellschaft zu orientieren, individuelle Vorstellungen auszubilden, Bedürfnisse auszudrücken und aktiv am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen.

Interaktionsprozesse im Unterricht des Fachbereichs Gestalten fördern soziale Kompetenzen und liefern einen wesentlichen Beitrag zur Ausbildung der Kommunikationsfähigkeit. Die Sicherung und der Ausbau gestalterischer Fähigkeiten und Fertigkeiten führen zu einer Erweiterung der Mitteilungsmöglichkeiten insbesondere für Schülerinnen und Schüler mit eingeschränkten sprachlichen Kompetenzen. Erfahrungen und Empfindungen erhalten ihren Ausdruck auf verbaler und nonverbaler Ebene in ästhetischen Produkten. Neben der Vermittlung spezifischer Grundlagen des Herstellens eigener Produkte schafft der Unterricht im Fachbereich Gestalten auch Zugangsweisen für das Verstehen von Objekten und Bildern und den Umgang mit ihnen. Die zunehmende Aneignung der spezifischen Fachsprache erweitert dabei die sprachlichen Mitteilungsmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler.

Der Unterricht im Bereich Kunst zielt durch die Gestaltung von Bildern auf die Entwicklung eines eigenen ästhetischen Ausdrucksvermögens. Bilder dienen in allen gesellschaftlichen Bereichen und in allen Unterrichtsfächern als Medium der Verständigung. Die Ver- und Entschlüsselung bildhafter Botschaften bilden somit weitere Schwerpunkte des Unterrichts im Bereich Kunst. Der Begriff Bilder meint nicht nur statische, zweidimensionale, sondern auch mehrdimensionale Objekte.

Der Unterricht im Bereich Gestaltendes Werken zielt auf die Gestaltung von Objekten und die Raum- und Umweltgestaltung durch spezifische Bearbeitungstechniken. Er orientiert sich neben dem ästhetischen Anspruch von Produkten auch an ihrem Nutzwert.

Der Unterricht im Bereich Textiles Gestalten zielt auf die Gestaltung und auf den verantwortungsbewussten Umgang mit Bekleidung und textilen Objekten im Hinblick auf den persönlichen Ausdruck, ästhetische Merkmale, den Nutzwert, Fertigungsverfahren, gesellschaftliche und kulturelle Gepflogenheiten, ökonomische und ökologische Faktoren.

2 Unterrichtsgestaltung

Schülerinnen und Schüler verfügen über unterschiedlich ausgeprägte Vorerfahrungen im Hinblick auf gestalterische Prozesse. Ihre Lebenswelt ist von Gegenständen geprägt, die Ausdruck gestalterischen Handelns sind und in besonderer Weise ästhetisch erfahren werden, darunter Symbole, Bildsprachen, Werkerzeugnisse, Bekleidung und textile Objekte. Die unmittelbare Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler bildet somit den Ausgangspunkt jeglicher ästhetischer Auseinandersetzung und allen produktiven Schaffens.

Ausgehend von den erworbenen individuellen ästhetischen Vorerfahrungen ist der Unterricht auf die Förderung der Wahrnehmung ausgerichtet. Der ganzheitlichen Ansprache der Schülerinnen und Schüler kommt dabei eine tragende Bedeutung zu. Initiierte ästhetische Erfahrungssituationen und Produktionsprozesse sollen zum Erleben, Begreifen, Entdecken, Untersuchen, Vergleichen, Bewerten und Gestalten anregen.

Wesentliches Prinzip der Unterrichtsgestaltung stellt darüber hinaus das Ausgehen von experimentellen Prozessen dar. Der Unterricht soll den Schülerinnen und Schülern Freiräume bieten, um entsprechend ihren Fähigkeiten eigene Gestaltungsideen und -absichten zu entwickeln und erprobend umzusetzen. Schülerinnen und Schüler erfahren so, dass das Entdecken und Nutzen des Zufälligen Bestandteil ästhetischer und produktionsorientierter Lernprozesse ist und entwickeln zunehmend eine erprobende und entdeckende Grundhaltung. Die Aufgabe der Lehrkraft besteht dabei nach der gezielten Initiierung des Lernprozesses vorrangig weniger in der Lenkung, sondern vielmehr in der Begleitung des individuellen Gestaltungs- und Handlungsprozesses.

Schülerinnen und Schüler sollen angeregt, unterstützt und ermutigt werden, durch gestalterisches Tun Zutrauen zu den eigenen schöpferischen Fähigkeiten zu gewinnen. Ein weiteres bedeutsames Unterrichtsprinzip stellt die Individualisierung dar. Der Fachbereich Gestalten berücksichtigt die Eigenständigkeit aller Schülerinnen und Schüler hinsichtlich ihrer ästhetischen Vorerfahrungen, ihrer praktischen Handlungskompetenz, ihres individuellen Lerntempos, ihrer eigenen Zugangsweisen sowie ihrer gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten. Zur Förderung der Selbständigkeit wird die Organisation des Arbeitsprozesses (Materialbeschaffung, Einrichtung der Arbeitsplätze, sachgerechte Pflege und Verwahrung der Arbeitsmittel, sorgfältige Aufbewahrung der Arbeitsergebnisse) den Schülerinnen und Schülern entsprechend ihrer Fähigkeiten weitgehend eigenverantwortlich übertragen.

Diverse Organisationsformen des Unterrichts sollen angeboten werden: Neben intensiver Einzelarbeit sollen innere und äußere Differenzierung (Klein- und Großgruppen) bis hin zur Werkstattarbeit ermöglicht werden. Außerschulische Räume wie urbane und industrielle Räume, Räume für Begegnungen in und mit der Natur sowie kulturell bedeutsame Orte (Künstlerwerkstätten, Denkmäler, Museen, Geschäfte) sind als Lernorte zu berücksichtigen.

Die Präsentationsform trägt zur Wertschätzung der Arbeitsergebnisse bei und nimmt somit einen bedeutenden Stellenwert ein. Schaukästen, Bilderrahmen und Bilderleisten sowie Stellwände gewährleisten eine wertschätzende und pflegliche Darbietung der Schülerwerke. Die Einbeziehung repräsentativer Orte inner- und außerhalb des Schulgeländes (Eingangs-, Pausenhallen, Verwaltungsbereich der Schule, kleine Ausstellungen in öffentlichen Gebäuden) erweitert den Adressatenkreis und erhöht zudem die Außenwirkung der Schule.

Die Leistungsbewertung berücksichtigt die Lernfortschritte des Einzelnen und stellt das individuelle ästhetische Ausdrucksvermögen, spezifische Fertigkeiten und eigenständige Handlungsplanung in den Mittelpunkt.

Um individuelle Lernprozesse zu ermöglichen, werden die zeitliche Strukturierung, die Aufgabenstellungen und die Materialauswahl im Unterricht des Fachbereichs Gestalten flexibel gehalten.

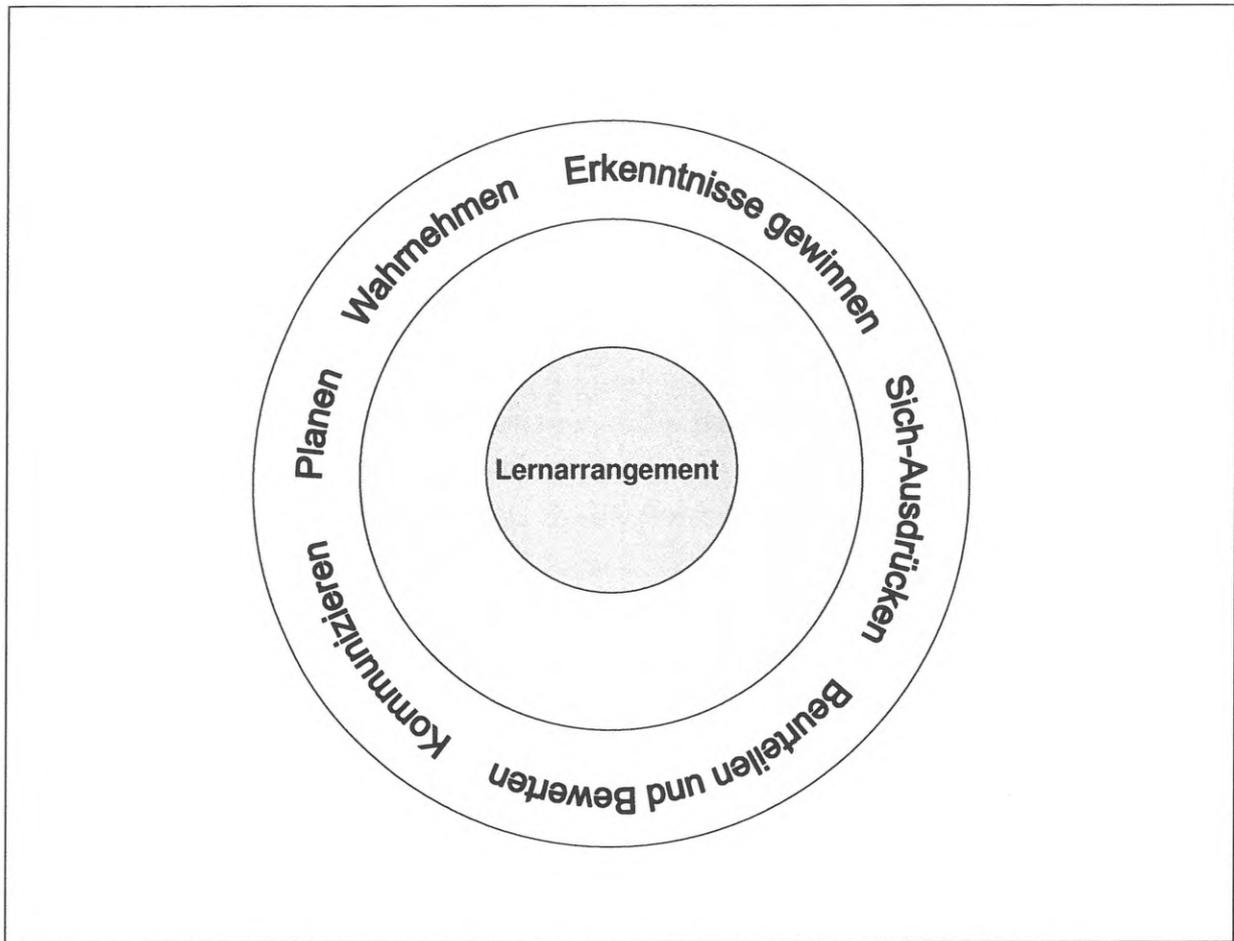
Darüber hinaus finden fächerverbindende Inhalte im projektorientierten Unterricht Anwendung. In der Bearbeitung konkreter fachlicher Themen sollen übergreifende Bezüge innerhalb des Fachbereichs und zu einem anderen Fachbereich oder mehreren Fachbereichen hergestellt werden, um das Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler für Zusammenhänge zu wecken und über Vernetzung von Inhaltsbereichen die Nachhaltigkeit des Kompetenzerwerbs zu fördern.

3 Kompetenzbereiche

Der Unterricht im Fachbereich Gestalten dient der Entwicklung sowohl prozessbezogener als auch inhaltsbezogener Kompetenzen. Die prozessbezogenen Kompetenzbereiche sind Wahrnehmen, Planen, Erkenntnisse gewinnen, Beurteilen und Bewerten, Kommunizieren, Sich-Ausdrücken. Sie charakterisieren für alle Fächer des Fachbereichs Gestalten die Verfahrensweisen beim Erarbeiten von Inhalten und beim weiteren Umgang mit den Inhalten und sind bedeutsam für ein lebenslanges Lernen. Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche richten sich nach den fachspezifischen Inhalten der Bereiche Kunst, Gestaltendes Werken und Textiles Gestalten (siehe Kapitel 3.2). Ausgehend von dem individuellen Kompetenzerwerb der einzelnen Schülerin oder des einzelnen Schülers legt die Lehrkraft im Rahmen der Förderplanung den Förderbedarf im Hinblick auf die prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen fest. Aus diesen Fördererfordernissen leitet sie unter Berücksichtigung der Lerngruppe das jeweilige Lernarrangement ab.

3.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

Das folgende Strukturmodell bildet das Verhältnis der prozessbezogenen Kompetenzbereiche zu den jeweiligen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen ab.



Prozessbezogene Kompetenzbereiche im Fachbereich Gestalten

Wahrnehmen

Im Fachbereich Gestalten wird Wahrnehmungsfähigkeit als Fähigkeit der verstehenden, Bedeutung erfassenden Erkundung und Erfahrung der Welt mittels der Sinne entwickelt. Erst das intensive Erleben und Ergreifen von Wahrnehmungen verschafft Schülerinnen und Schülern einen Zugang zur Welt und im Weiteren einen Zugang zu eigenem gestalterischen Tun. Die ganzheitliche ästhetische Erfassung eines Phänomens erfordert eine Auseinandersetzung mit vielen Sinnen. Neben dem visuellen kommen hier insbesondere der auditive und der haptische Sinneskanal zum Tragen. Regelmäßige, systematische und vielfältige Wahrnehmungsübungen schärfen die Empfindungsfähigkeit und führen zu einer schrittweisen Differenzierung des Wahrnehmungsvermögens.

Eine besondere Bedeutung kommt in diesem Zusammenhang der Förderung von Schülerinnen und Schülern zu, die aufgrund der Schwere ihrer Beeinträchtigungen dauerhaft auf Unterstützung ange-

wiesen sind. Für die Entwicklung und Umsetzung eigener gestalterischer Ideen bieten sich im Kompetenzbereich der Wahrnehmung vielfältige Möglichkeiten zu basalen Sinneserfahrungen an.

Planen

Anknüpfend an die Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler werden elementare Kompetenzen im Umgang mit verschiedenen Materialien, Werkzeugen und Medien für den Einsatz in Gestaltungsprozessen auf- und ausgebaut. Auf diese Weise gelangen die Schülerinnen und Schüler entsprechend ihrer individuellen Fähigkeiten zu einem Repertoire an Gestaltungsmöglichkeiten, die sie sach- und situationsangemessen einsetzen können. Basierend auf den im erprobenden oder angeleiteten Umgang gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnissen leisten die Schülerinnen und Schüler zunehmend eine Systematisierung dieser Tätigkeiten in Handlungsschritten. Die Entwicklung der Handlungskompetenz vollzieht sich in der planvollen Übertragung, Umsetzung und ggf. Modifikation einzelner Handlungsschritte auf neue Situationen und Anforderungen.

Erkenntnisse gewinnen

Im Fachbereich Gestalten werden Erfahrungssituationen initiiert, die die Schülerinnen und Schüler gezielt zum Erproben, Entdecken und Begreifen anregen. Nach der Erfassung eines ersten allgemeinen ästhetischen Eindrucks bildet die Erkenntnis einzelner bildnerischer Komponenten - Materialien, Medien und Werkzeuge – eine wichtige Voraussetzung für die Umsetzung eigener ästhetischer Gestaltungsprozesse. Ausgehend vom Vorwissen der Schülerinnen und Schüler schafft der Unterricht gezielt strukturierte, erkenntnisfördernde Erfahrungsräume, die die Schülerinnen und Schüler zum selbsttätigen handelnden Umgang mit Materialien, Werkzeugen und Medien motivieren und ihnen ermöglichen, eigene Erkenntnisse über deren Rolle im Gestaltungsprozess zu gewinnen. Die Aneignung dieser Erkenntnisse vollzieht sich wesentlich im reflektierten gestaltenden Handeln.

Beurteilen und Bewerten

Der Unterricht im Fachbereich Gestalten trägt zur Entwicklung der Fähigkeit bei, ästhetische Prozesse zu reflektieren und Produkte zu beurteilen. Er fördert die Kompetenz, individuelle Sichtweisen in der Auseinandersetzung mit Fremdem und Ungewöhnlichem einzuordnen, unterschiedliche kulturhistorische Kontexte in Ansätzen zu unterscheiden und zu vergleichen. Das Identifizieren des eigenen Produkts aus einer Auswahl bildet hier einen ersten Entwicklungsschritt im Hinblick auf die Ausbildung von Bewertungs- und Beurteilungskompetenzen. Das Überprüfen von ästhetischen Phänomenen im Hinblick auf vorgegebene und eigene Beurteilungskriterien stellt ein weiteres wesentliches Element der Entwicklung dieser Kompetenzen dar. Zu diesem Zweck beinhaltet der Unterricht im Fachbereich Gestalten regelmäßige Phasen der Präsentation und Wertschätzung der angefertigten Produkte.

Kommunizieren

Der Unterricht im Fachbereich Gestalten leistet in der Auseinandersetzung über Materialien, Werkstücke, Objekte und Bilder einen bedeutsamen Beitrag zur Förderung der nonverbalen und verbalen Ausdrucksfähigkeit. Er zielt auf die Erweiterung kommunikativer Kompetenzen ab. Die Beschreibung

der subjektiven Wahrnehmung ästhetischer Phänomene sowie die Versprachlichung des eigenen Handelns im Rahmen des Unterrichts im Fachbereich Gestalten bieten hierzu vielfältige Anlässe und Möglichkeiten. Die Schülerinnen und Schüler erwerben auf der Basis ihrer individuellen Kommunikationsmöglichkeiten zunehmend eine Fachsprache, die einen sachgerechteren Austausch über ästhetische Phänomene ermöglicht.

Im Bereich Kunst beinhaltet die Förderung der Kommunikationsfähigkeit in ausgeprägtem Maß auch die Vermittlung von Bild- und Symbolsprachen. Die Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern ist von Objekten, Bildern und Bildwelten geprägt. Durch den täglichen Umgang mit visuellen Medien ist ihr Alltag durch die Begegnung mit visuellen Botschaften bestimmt. Der Kunstunterricht schafft einen systematischen Zugang zur Decodierung bildsprachlicher Aussagen.

Sich-Ausdrücken

Der Unterricht im Fachbereich Gestalten fördert spezifische Arbeits-, Sicht- und Denkweisen in der Auseinandersetzung mit der eigenen Person und der Welt, die über sachorientierte Zugänge hinausgehen. Ausgehend von den individuellen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler wird die Kompetenz angebahnt, diese besonderen Herangehensweisen für den individuellen Ausdruck zu nutzen. Durch den Aufbau eines Repertoires an vielfältigen Gestaltungstechniken erhalten die Schülerinnen und Schüler eine große Bandbreite von Mitteln zum Ausdruck von Erlebnissen, Gefühlen, Bedürfnissen und Wünschen.

3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

3.2.1 Kunst

Im Mittelpunkt des Kunstunterrichts steht das bildhafte Gestalten. Die Verfahren zum bildhaften Gestalten lassen sich in folgende Kompetenzbereiche unterteilen: „Spielen, Agieren, Inszenieren“, „Gestaltung im Raum“, „Gestaltung von Flächen“ sowie „Gestaltung mit technisch-visuellen Medien“.



Strukturmodell Kunst

Spielen, Agieren, Inszenieren

Der Bereich „Spielen, Agieren, Inszenieren“ knüpft an das Verhaltensrepertoire der Schülerinnen und Schüler an. Im kindlichen Spiel finden sie eine Zugangsweise zur Erschließung ihrer Umwelt und zu sich selbst. Ausgehend von den kindlichen Bedürfnissen, sich zu schmücken, zu verkleiden, durch Schminke oder Maske zu verwandeln, können spielerische Prozesse entwickelt werden, die sowohl improvisierte als auch inszenierte Elemente enthalten. Dabei wird der ganze Körper als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel eingesetzt. Im Rahmen von Szenischem Spiel mit Masken, Puppen, Körperschatten oder Schattenfiguren sowie in Verkleidungs- oder Schminkaktionen können vielfältige bildnerische Aktivitäten fachübergreifend mit Musik, Bewegung und Sprache verbunden werden. Mit zunehmender Erfahrung wird das gemeinsame Spiel zum „Darstellenden Spiel“ erweitert. Für die sozia-

len Beziehungen in der Klasse wie für das gesamte Schulleben kommt diesem Bereich des Spiels und der Aktion besondere Bedeutung zu. Im Mittelpunkt steht hier die aktive körperbezogene Auseinandersetzung mit Situationen aus der Alltagswelt der Schülerinnen und Schüler, nicht eine aufführungsgerechte Darstellung.

Gestaltung im Raum

In einer von Technik und Medien geprägten Welt kommt dem Entdecken und Gestalten des räumlichen Umfelds große Bedeutung zu. Durch den handelnden Umgang mit unterschiedlichen Materialien im Raum können sich Schülerinnen und Schüler ihre räumliche Umwelt erschließen und eine Vorstellung von Wirklichkeit entwickeln. Gestaltung im Raum umfasst alle dreidimensionalen Gestaltungsformen wie Montieren, Installieren, Bauen, Formen und Konstruieren.

Gestaltung von Flächen

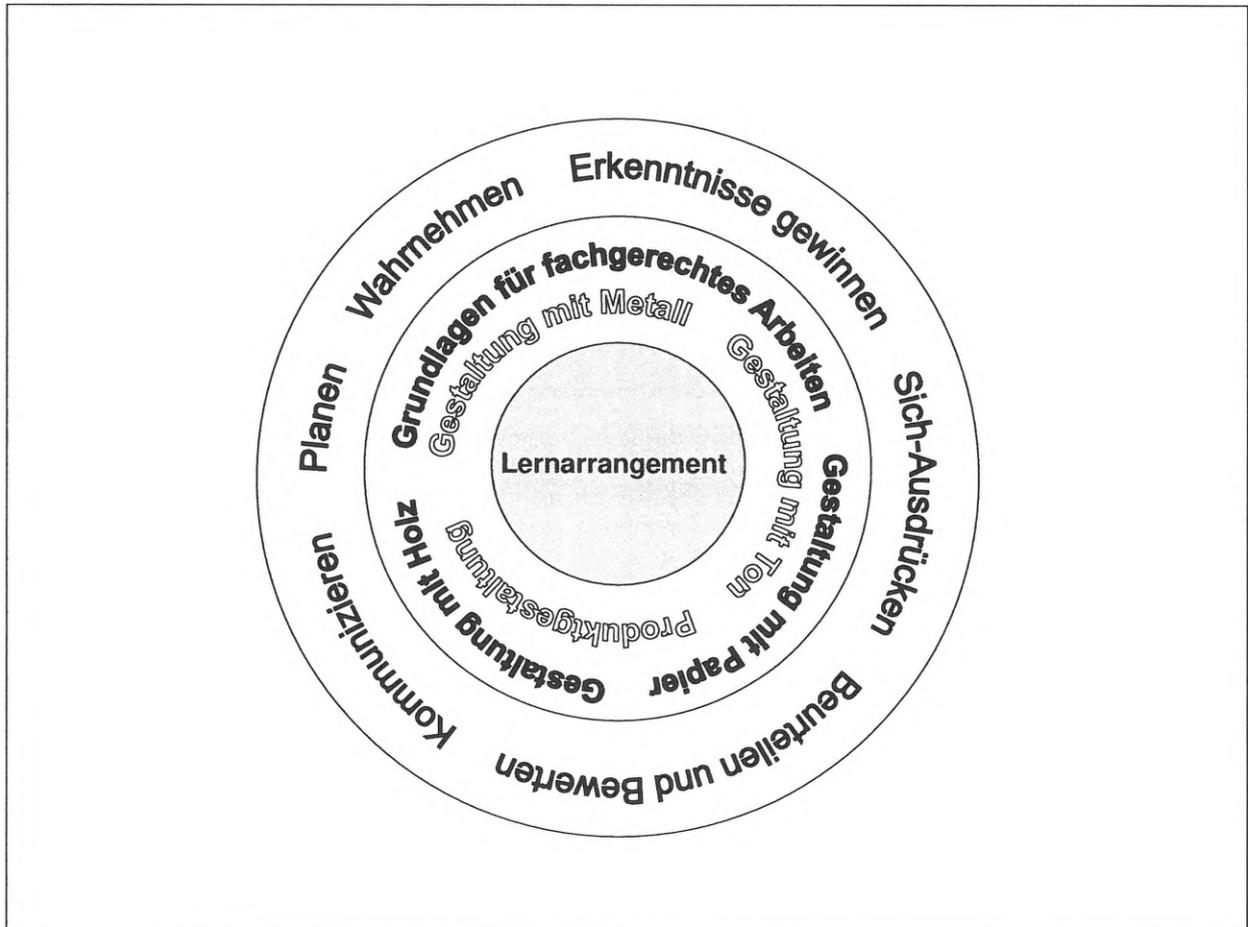
Im Bereich des flächigen Gestaltens bietet sich im Rahmen des Kunstunterrichts eine Fülle von Möglichkeiten. Welches Verfahren jeweils angewendet wird, richtet sich nach den Fähigkeiten, der aktuellen Erlebnissituation und den Wünschen der Schülerinnen und Schüler. Auch das Thema beeinflusst die Auswahl eines Verfahrens in erheblichem Maß. Unbekannte Techniken wecken Neugier und wirken sich positiv auf Motivation und Kreativität aus. Zur Entwicklung ästhetisch ansprechender Ergebnisse ist es dabei von besonderer Bedeutung, den Schülerinnen und Schülern ausreichende Möglichkeiten zur intensiven Erprobung des Gestaltungsverfahrens anzubieten. Die angebotene Vielfalt an Tätigkeiten, Materialien und Themenstellungen orientiert sich direkt an den jeweiligen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler und unterstützt ihre individuelle kreative Entfaltung.

Gestaltung mit technisch-visuellen Medien

Neben dem Erfahren der konkreten Lebenswelt mit allen Sinnen erlangt der Umgang mit technisch-visuellen Medien eine große Bedeutung im Rahmen des Kunstunterrichts. Beide Erfahrungsfelder stehen gleichberechtigt nebeneinander. Die Schülerinnen und Schüler sollen technisch-visuelle Medien als künstlerische Werkzeuge anwenden und den Zusammenhang zwischen Bildherstellung und Bildwirkung erkennen. Sie lernen, Mediengebrauch und Medienkonsum kritisch zu reflektieren.

3.2.2 Gestaltendes Werken

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen im Gestaltenden Werken orientieren sich an verschiedenen Werkstoffen, ihren spezifischen Eigenschaften und Bearbeitungstechniken. In diesem Rahmen eignen sich die Schülerinnen und Schüler grundlegende Kompetenzen für fachgerechtes Arbeiten bis hin zur selbständigen Anfertigung eines Werkstücks an. Der Unterricht im Gestaltenden Werken gliedert sich in folgende Kompetenzbereiche: „Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten“, „Gestaltung mit Papier“, „Gestaltung mit Holz“, „Gestaltung mit Metall“, „Gestaltung mit Ton“ sowie „Produktgestaltung“.



Strukturmodell Gestaltendes Werken

Der Unterricht ermöglicht den Schülerinnen und Schülern schrittweise handelnde und kreative Erfahrungen mit Werkstoffen, von der Erkundung über die gezielte Bearbeitung bis hin zur Herstellung eines bestimmten Werkstücks mittels selbständiger Planung und Durchführung von Arbeitsabläufen. Dabei wird dem Finden eigener Lösungswege ein besonderer Stellenwert zugesprochen. Neben dem Erwerb von Grundfertigkeiten eignen sich die Schülerinnen und Schüler Kenntnisse über die Herstellung und Gewinnung von Rohstoffen an.

Der Unterricht im Bereich Gestaltendes Werken leistet einen wichtigen Beitrag zur Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf die berufsvorbereitenden Fächer der Sekundarstufe II der Förderschule Schwerpunkt Geistige Entwicklung und auf eine möglichst weitgehende zukünftige Teilhabe am Arbeitsleben. Die im Fach Werken erworbenen Kompetenzen können darüber hinaus für die Freizeitgestaltung genutzt werden.

Die werkstoffbezogene Unterteilung der inhaltsbezogenen Kompetenzen schließt nicht aus, dass verschiedene Werkstoffe in einem Werkstück miteinander kombiniert werden können.

Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten

Der Erwerb von Kompetenzen für fachgerechtes Arbeiten findet in allen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen des Gestaltenden Werken statt. Die Orientierung im Werkraum, das Entwickeln des Sicherheitsbewusstseins und das Beachten von Sicherheitsregeln sind wesentliche Kompetenzen im Fach Werken.

Gestaltung mit Papier

Im Alltag begegnen die Schülerinnen und Schüler einer Vielzahl von verschiedenen Papieren und Pappen. Der Werkstoff Papier ist leicht zu beschaffen und bietet eine Fülle von Möglichkeiten der kreativen Gestaltung. Durch die Einfachheit seiner Verarbeitung können Schülerinnen und Schüler schnell selbständig Gestaltungen mit Papier vornehmen und vielfältige Erfahrungen mit dem Werkstoff sammeln.

Gestaltung mit Holz

Schülerinnen und Schüler sind in allen Lebensbereichen stets von Holzprodukten umgeben und erleben den Rohstoff Holz täglich in der Natur. Für Werkarbeiten eignen sich vorwiegend heimische Weichhölzer. Sie lassen sich von Schülerinnen und Schülern leicht in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen bearbeiten. Der Erwerb von Kompetenzen in der Bearbeitung des Werkstoffs Holz fördert in besonderem Maße das Selbstbewusstsein der Schülerinnen und Schüler.

Gestaltung mit Metall

Metall ist ein im Alltag häufig auffindbarer Werkstoff. Er bietet im Unterricht eine Fülle von Gestaltungsmöglichkeiten. Es eignet sich besonders der Einsatz von Folien, Blechen und Drähten aus weichem Metall wie Kupfer, Aluminium oder Messing. Das Werken mit dem kalten, schweren und oft aufwendig zu bearbeitenden Rohstoff Metall erfordert Auseinandersetzung und Übung über einen längeren Zeitraum. Der glänzende Rohstoff Metall übt auf die Schülerinnen und Schüler oftmals eine große Faszination aus. Die Erfolgserlebnisse beim Gelingen der Bearbeitung des harten Werkstoffs sind besonders groß.

Vorsicht ist bei scharfen Metallkanten (z.B. bei Dosen scharfe Kanten entfernen) und bei Spänen geboten. Schutzbrille und Arbeitshandschuhe sind erforderlich.

Gestaltung mit Ton

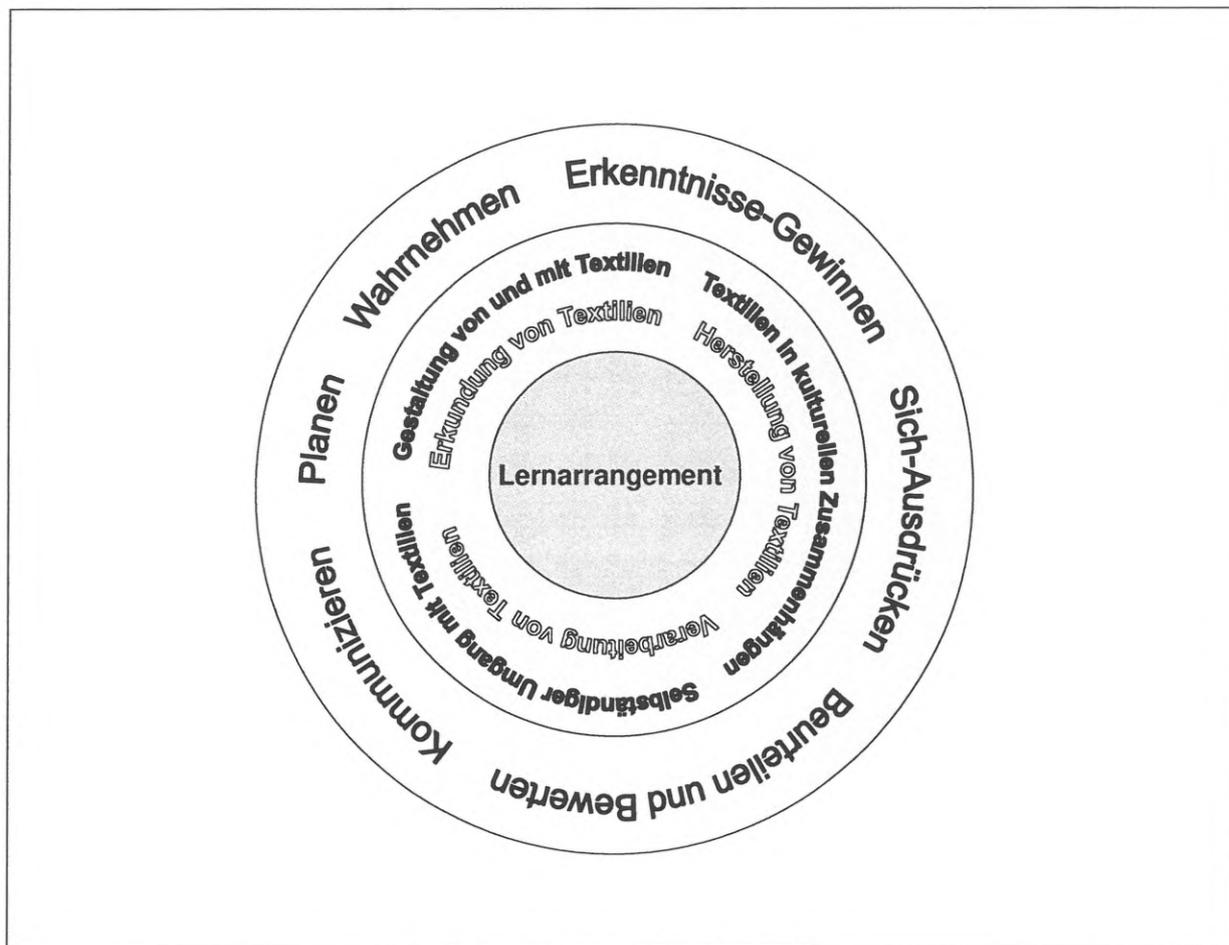
Der Werkstoff Ton kann aufgrund einer Fülle von gestalterischen Möglichkeiten in allen Klassenstufen eingesetzt werden. Er eignet sich besonders als Werkstoff für Schülerinnen und Schüler mit schweren Beeinträchtigungen. Durch seine weiche Konsistenz lässt er sich von Hand leicht bearbeiten. Vielfältige haptische, taktile und propriozeptive Erfahrungen können über den gesamten Gestaltungsprozess gemacht werden. Die Schülerinnen und Schüler erleben unmittelbar, wie sie mit ihren Händen Einfluss auf die Veränderung und damit Gestaltung des Werkstoffs Ton nehmen. Handgeschicklichkeit und Feinmotorik werden besonders gefördert.

Produktgestaltung

Eine große Bedeutung im Fach Werken kommt der selbständigen Entwicklung einer Idee zu, für deren Realisierung die Schülerinnen und Schüler die Planung und Durchführung bis hin zur Präsentation nach ihren individuellen Möglichkeiten weitgehend selbständig vornehmen. Die Schülerinnen und Schüler greifen dabei auf bereits erworbene Handlungskompetenzen und Kenntnisse des sicheren Arbeitens zurück. Im Hinblick auf ihre künftige Selbständigkeit ist es besonders wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler an allen Phasen des Herstellungsprozesses teilhaben.

3.2.3 Textiles Gestalten

Im Mittelpunkt des Textilunterrichts steht der gestaltende Umgang mit Textilien. Die inhaltsbezogenen Kompetenzen richten sich daran aus und gliedern sich in folgende Kompetenzbereiche: „Erkundung von Textilien“, „Gestaltung von und mit Textilien“, „Herstellung von Textilien“, „Verarbeitung von Textilien“, „Textilien in kulturellen Zusammenhängen“ sowie „Selbständiger Umgang mit Textilien“.



Strukturmodell Textiles Gestalten

Erkundung von Textilien

Bei der Erkundung von Textilien geht es vor allem um die Wahrnehmung von Textilien und ihre Eigenschaften in der unmittelbaren Umwelt. Der handelnde und experimentelle Umgang mit Textilien ermöglicht insbesondere die Ansprache und Förderung der haptischen, visuellen, olfaktorischen und auditiven Sinneskanäle der Schülerinnen und Schüler und bahnt darüber hinaus erste grundlegende textile Arbeitstechniken an. Weiterhin steht die Auseinandersetzung mit textilen Rohstoffen im Vordergrund, die zur individuellen Erschließung der textilen Umwelt beiträgt.

Gestaltung von und mit Textilien

Die Gestaltungsmöglichkeiten von und mit Textilien sind vielfältiger Natur. Gestaltungen mit Fäden, Stoffen und ungewöhnlichem Material sind zentral. Die Auswahl des konkreten Unterrichtsinhalts rich-

richtet sich nach den individuellen Fähigkeiten und Interessen der Schülerinnen und Schüler. Den Schülerinnen und Schülern sollte in diesem Bereich ausreichend Zeit zur Anbahnung von Arbeitstechniken eingeräumt werden, um im weiteren Verlauf möglichst selbständig kreativ tätig sein zu können. Anknüpfend an die Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler müssen eventuell Gestaltungsprinzipien wie Farbkontraste etc. erarbeitet werden.

Herstellung von Textilien

Das Erlernen verschiedener Arbeitstechniken zur Herstellung von Textilien gibt den Schülerinnen und Schülern Einblicke in Produktionsverfahren. So erschließt sich für sie der Herstellungsprozess von Textilien durch das eigene produktive Tun. Die Unterrichtsinhalte richten sich nach den individuellen Voraussetzungen zum Erlernen der Techniken sowie den Wünschen der Schülerinnen und Schüler. Schon bei der Anbahnung einer textilen Technik soll den Schülerinnen und Schülern die Anfertigung eines bestimmten Produkts in Aussicht gestellt werden. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, auf mögliche gestalterische Aspekte hinzuweisen.

Verarbeitung von Textilien

Die Verarbeitung von Stoff bis hin zu einem Kleidungsstück oder textilem Objekt ermöglicht den Schülerinnen und Schülern Erkenntnisse bzgl. der Produktion der eigenen Kleidung oder textiler Objekte ihrer Umwelt und trägt somit zur Erschließung von Welt bei. Im Vordergrund steht das Erlernen der Techniken des Hand- und Maschinennähens. Im Hinblick auf den berufsvorbereitenden Unterricht in der Sekundarstufe II und das spätere Berufsleben leistet dieser Lernbereich einen Beitrag im Sinne einer möglichen arbeitsteiligen Produktion bzw. einer Werkstattarbeit. Darüber hinaus werden gestalterische Aspekte bei der Verarbeitung von Textilien berücksichtigt.

Textilien in kulturellen Zusammenhängen

In kulturellen Zusammenhängen stehen Textilien häufig als Bedeutungsträger da. Innerhalb der deutschen Kultur gibt es neben allgemeinen Modetrends Marken- oder Kleidungstrends in Peer-Groups, Trachten, Uniformen, Berufsbekleidung etc. In fremden Kulturen findet sich jeweils ein eigenes Bekleidungsverhalten (z.B. Kopftücher oder Saris). Zur Erschließung der eigenen und zum Verstehen fremder Kulturen ist eine Auseinandersetzung mit entsprechenden Unterrichtsinhalten bedeutsam. Dies trägt zur Weiterentwicklung der eigenen Persönlichkeit maßgeblich bei. Ausgehend vom eigenen Bekleidungsverhalten lernen die Schülerinnen und Schüler die Bedeutung unterschiedlicher Textilien aus verschiedenen kulturellen Zusammenhängen kennen und verstehen.

Selbständiger Umgang mit Textilien

Viele Kompetenzen, die im Bereich Textiles Gestalten erworben werden, dienen der Bewältigung von alltäglichen Lebenssituationen, unterstreichen den Ausdruck der eigenen Persönlichkeit und können zu sinnerfüllter Freizeitgestaltung beitragen. In diesem Lernbereich werden die Schülerinnen und Schüler gezielt auf entsprechende Alltagssituationen vorbereitet, um diese möglichst selbständig zu bewältigen. Dem Prinzip der Übung kommt hier besondere Bedeutung zu.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Kunst

4.1.1 Spielen, Agieren, Inszenieren

Rollenspiel, Figurenspiel, Schattenspiel

Die Übernahme einer Rolle gibt Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, eigenes Verhalten zu überprüfen, zu festigen und Handlungsweisen anderer zu erleben und zu verstehen. Das **Rollenspiel** kann als methodisches Mittel eingesetzt werden, um Inhalte zu veranschaulichen oder erlebte Situationen zu verstehen. Durch das Erproben verschiedener Verhaltensweisen im Spiel kann die Handlungskompetenz für Situationen im Alltag gestärkt werden. Die Kommunikation im Rollenspiel kann dabei sowohl non-verbal (Pantomime, stumme Handlungen) als auch verbunden mit sprachlichem Ausdruck und Dialog erfolgen. Des Weiteren können Requisiten die Rollenübernahme erleichtern, wobei zunächst eine Beschränkung auf ein wesentliches Attribut (Krone, Schwert) erfolgt.

Den Ausgangspunkt für das **Figurenspiel** kann die – zumeist stark emotionale - Beziehung der Schülerinnen und Schüler zu eigenen Puppen oder Stofftieren bilden. Dabei können unterschiedliche Figuren zum Einsatz kommen: Finger- und Handpuppen, Stock- und Stabpuppen, Marionetten.

Das Spiel mit **Körperschatten oder Schattenfiguren** erfordert ein erhöhtes Abstraktionsvermögen (Reduktion auf Fläche, Umrisse, Bewegung und Sprache) und eine Veränderung der Sehweise.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen den eigenen Körper mit seinen Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Bewegungsformen erproben • vorgegebene Bewegungsmuster nachahmen 	<ul style="list-style-type: none"> o einzelne Körperteile bewusst bewegen (Klavierspiel mit den Händen, Zeitlupen- und Staccato-Bewegungen mit verschiedenen Körperteilen) o Stimmübungen machen o ein Bewegungsrepertoire einüben (verschiedene Gangarten, typische Handbewegungen) o Bewegungen mit Hilfe innerer Bilder ausführen (Schleichen wie eine Katze, Stolzieren wie ein Pfau, Galoppieren wie ein Pferd, Laufen wie ein Roboter)
kennen einfache personenbezogene Ausdrucks- und Darstellungsformen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gefühle anderer erkennen • Gefühle durch Gesten und Mimik zum Ausdruck bringen • verschiedene Charaktere gestisch und mimisch darstellen • die Stimme zur Darstellung eines Charakters einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o gestische und mimische Ausdrucksmöglichkeiten erproben o ein ermahnender Polizist, eine fürsorgliche Krankenschwester o ein Zirkusdirektor, eine Verkäuferin, ein geheimnisvoller Zauberer

kennen Darstellungsmöglichkeiten im Figuren- und Schattenspiel.	<ul style="list-style-type: none"> • Fingerpuppen als Spielfiguren einsetzen • starre und bewegliche Figuren halten • mit den Figuren gezielt festgelegte Bewegungen ausführen • das Führen der Figuren sprachlich begleiten • Emotionen mit Figuren ausdrücken • Requisiten im Figurenspiel einsetzen • Figuren selbst herstellen • den Einsatz von Körperteilen als Spielfiguren erproben • Körperteile und den ganzen Körper als Schattenfiguren einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Händen, mit Fingern, an Stäben, an Fäden o typische Gangarten und Gesten, Verbeugung o typischer Tonfall, spezifische Sprechweise o zwei Figuren „unterhalten sich“ (jeweils nur die Sprechende bewegt sich) o Weinen durch Kopf zwischen den Händen halten und Zittern ausdrücken o Puppen mit Gegenständen hantieren lassen o Finger, Zehen, Hand- und Fußflächen o sich mit Körperfarbe bemalen lassen und selbst bemalen (Krokodil, Ungeheuer) o Schnattergänse, fliegende Vögel, gebückte Menschen o den ganzen Körper verhüllen (großes Tuch, Papiersack, große Schachtel)
gestalten eine Rolle.	<ul style="list-style-type: none"> • individuelle Ausdrucksformen entwickeln • die Wirkung von Requisiten erproben • eine Interaktion mit einem Spielpartner oder mehreren Spielpartnern gestalten • die Darstellung einer Rolle übernehmen • rollengemäßes Verhalten und Handeln in Proben üben 	<ul style="list-style-type: none"> o singen, sprechen, gebärden, kostümieren o Tücher, Bänder, Hüte o Kontakt- und Kooperationsspiele durchführen (alle Beteiligten stellen Teil einer Maschine dar) o Begrüßungsszene, Liebesszene, Meinungsverschiedenheit darstellen o gestische, mimische und sprachliche Ausdrucksformen erarbeiten o mit Souffleuse spielen, Text und Ausdrucksformen kennen und rollenbezogen einsetzen o durch Improvisation eventuelle Unsicherheiten überspielen
planen und bereiten die Aufführung eines Theaterstücks vor.	<ul style="list-style-type: none"> • Ideen für ein Theaterstück sammeln • Ideensammlung visualisieren 	<ul style="list-style-type: none"> o zum Inhalt, zur Inszenierung o Mindmapping, Pin- und Informationswände nutzen

	<ul style="list-style-type: none"> • sich auf ein Thema für ein Theaterprojekt einigen • die einzelnen Rollen erarbeiten • sich auf eine Darstellungsart festlegen • ein Drehbuch erstellen • sich für eine Rolle entscheiden • Gestaltungsideen sammeln und diskutieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Haupt- und Nebenrollen, sprachfreie Rollen o zum Theaterstück vorhandene Veröffentlichungen nutzen (Bilderbuch, Video, Theateraufführung, Kino, Musikstücke) o Schwarzes Theater, Schattenspiel, Figurenspiel, Pantomime o Kostüme und Masken, Bühnenbild und Requisiten, Musik und Licht
führen die Proben für ein Theaterstück durch.	<ul style="list-style-type: none"> • den Inhalt einer Geschichte erarbeiten • die einzelnen Rollen einüben • Assistenzaufgaben ausführen • sich in das Zusammenspiel einfügen • flexibel auf Änderungen reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> o beim Erzählen zuhören, selbst nacherzählen und lesen o Rolle ohne Sprache gestalten (Spielfiguren bewegen, tanzen, sich pantomimisch ausdrücken, Statistenrollen übernehmen) o Texte sprechen, auswendig lernen, Artikulation verbessern o Beleuchtung, Musik, Requisiten; Vorhang bedienen o Licht und Musik rechtzeitig bedienen, auf den Einsatz achten o Änderung des Szenenablaufs, anderer Aufführungsort, Ausfall von Mitspielenden o das Stück in unterschiedlichen Gruppen proben (Einzel-, Gruppen-, Gesamtproben)
führen ein Theaterstück auf.	<ul style="list-style-type: none"> • das gesamte Stück ohne Unterbrechung spielen können • Publikum einladen • den Spielerfolg bewusst wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Vorankündigung in der Presse, Einladungskarten und Plakate herstellen, Einladungen versenden (Eltern, Freunde, andere Schulen, Presseorgane) o Applaus genießen, Premiere in besonderem Rahmen feiern

4.1.2 Gestaltung im Raum

Natur

Insbesondere der Inhaltsbereich „Natur“ beinhaltet vielfältige Wahrnehmungs- und Gestaltungsmöglichkeiten für Schülerinnen und Schüler aller Altersstufen. Der Unterricht im Klassenraum nimmt dabei eine untergeordnete Rolle ein, die Erkundung von Naturmaterialien am Ort ihres Vorkommens steht im Mittelpunkt. Jeglicher Unterricht in diesem Inhaltsbereich sollte dabei auf einem sorgsamem Umgang mit der Natur basieren und die Grundsätze des Naturschutzes berücksichtigen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen ästhetische Phänomene in der Natur wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • elementare Erfahrungen in der Natur machen • ästhetische Phänomene in der Natur entdecken • Naturmaterialien sammeln, sortieren und beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> o einen Platz auswählen und bewusst wahrnehmen (Augen schließen; auf Geräusche achten; Gerüche und Düfte wahrnehmen; Licht, Schatten, Wind erleben) o Baumstämme mit Armen umschließen; über Baumstämme balancieren; Baumrinde fühlen, riechen; ein Stück als Schiffchen in einen Bach setzen; barfuß über eine Wiese laufen; sich ins Gras legen; Blumen pflücken, daran riechen; Blumenkränze binden o ausgewähltes Material mit vielen Sinnen wahrnehmen (Erde fühlen, streuen, riechen; über Steine laufen; mit Steinen Geräusche erzeugen; Materialien blind ertasten) o Veränderungen in der Natur wahrnehmen o von der Natur geschaffene „Kunstwerke“ entdecken (Abendrot, Wolkenbilder, Regenbogen, „Skulpturen“ im Fels) o nicht unter Naturschutz stehende Naturmaterialien sammeln (Steine, Blätter, Zapfen, Zweige, Früchte, Federn, Schneckenhäuser) o nach Farbe, Form, Größe, Geruch, Struktur, Konsistenz, Herkunftsort sortieren und beschreiben
gestalten mit Naturmaterialien.	<ul style="list-style-type: none"> • erste gestalterische Erfahrungen mit Naturmaterialien sammeln 	<ul style="list-style-type: none"> o Spuren in Sand und Schnee hinterlassen; in Erde oder Sand zeichnen; Steine aufschichten; mit Erde, Sand, Wasser und Schnee bauen

	<ul style="list-style-type: none"> • Naturmaterialien ausgehend vom experimentellen Prozess als Ausdrucksmittel einsetzen • einfache Naturkunstwerke gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o ein Fundstückporträt erstellen; Naturmaterialien entsprechend ihrer Beschaffenheit verwenden; mit Lehm formen; Formen und Figuren legen; Naturmaterialien mit Naturfarben bemalen; Schmuck gestalten o Skulpturen in der Natur gestalten, sich zum Bau eines Naturkunstwerks anregen lassen, die Umgebung bei der Gestaltung eines Naturkunstwerks einbeziehen, durch Wettereinfluss verursachte Vergänglichkeit der Kunstwerke beobachten
--	--	---

Plastisches Gestalten

Neben dem Hinterlassen von Spuren gehört das plastische Gestalten (zum Beispiel mit Sand, Knete, Bauklötzen) zu den frühkindlichen Erfahrungsräumen. Während die Zeichnung in ihrer Beschränkung auf die Fläche schon eine Abstraktionsleistung darstellt, schließt das dreidimensionale Formen und Bauen unmittelbar an die körperlichen Tasterfahrungen und Seherfahrungen an. Im Matschen, Kneten, Modellieren mit Sand, Ton oder Pappmaché können sinnlich-haptische Bedürfnisse nach unmittelbarer Berührung lustvoll ausgelebt werden. (Siehe auch *Gestaltendes Werken 4.2.4*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Modelliermassen (Ton, Knetgummi, Salzteig, Sägemehlteig etc.) sinnlich wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • sinnliche Erfahrungen mit Modelliermassen machen • verschiedene Modelliermassen unterscheiden • verschiedene Modelliermassen unter Verwendung der Fachbegriffe benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Modelliermassen befühlen, Körperteile darin einhüllen o einfache Formen ertasten o Farbe, Temperatur, Gewicht und Konsistenz verschiedener Modelliermassen erfahren
kennen verschiedene plastische Gestaltungsmöglichkeiten mit Modelliermassen.	<ul style="list-style-type: none"> • durch Verformung gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o unterschiedliche Spuren hinterlassen (Körperteilabdrücke) o durch Werfen, Pressen in der Faust, Schlagen mit der Handfläche, Walken und Kneten verformen; mit den Füßen bearbeiten

	<ul style="list-style-type: none"> • Platten, Kugeln, Wülste gestalten • Gegenstände herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o weitere Umgehensweisen erproben (quetschen, biegen, stoßen, drücken, kneifen, falten) o verschiedene Platten herstellen (runde, eckige, unregelmäßige und frei erfundene Formen) o verschiedene Tonkugeln herstellen (zwischen beiden Handflächen oder auf Knetbank rollen) o Wülste herstellen (Tonkugeln ausrollen, große Wülste quetschen) o einfache Gefäße (Daumenschälchen) und Figuren (aus Tonwülsten) formen o Wülste zu Platten oder einfachen Gefäßen verbinden o aus Tonwülsten einfache Figuren formen (Schlange, Schnecke) o aus Tonkugeln einfache Gefäße und figürliche Darstellungen (Schale, Schneemann) aufbauen o Masken durch Aufsetzen, Durchbrechen, Ausschneiden aus Ton gestalten o keramische Schmuckelemente (Kugeln, Zylinder, Rolle, Kegel) und keramischen Schmuck (Ketten, Anhänger, Ohrringe) gestalten
--	---	--

Andere Objekte

Materialien wie Pappe, Papier, Holz, Stein oder Metall sprechen im Gegensatz zum Umgang mit Knete, Sand oder Ton eher Kompetenzen im Bereich der Konstruktion an. Problemorientiert sollten die Schülerinnen und Schüler verschiedene Materialien erproben und auf ihre Möglichkeiten und Grenzen für die Konstruktion untersuchen können. Dabei sind die Grenzen zwischen dem Formen und Bauen fließend. Je nach Themenstellung kann spielerisches Erproben eigener Lösungen oder planvolles Werken zur fachgerechten Herstellung von Spielzeugen oder Gebrauchsgegenständen im Vordergrund stehen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Materialien sinnlich wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Materialien durch Verfremdung wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gegenstände oder Personen mit Papier zudecken oder einwickeln o Gegenstände mit Papier ausstopfen (Kissen, Jacken, Hosen)

		<ul style="list-style-type: none"> o Kleider aus Papier gestalten (Hüte, Umhänge, Röcke) o Luftballons mit Klebeband verbinden (Schlange, Iglu, Schloss) o Gegenstände mit Stoffen und Folien einhüllen o einen Teppich mit CD-ROMs legen o Taue, Schnüre und Bänder legen (Figuren, Muster)
gestalten Objekte.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Materialien benennen • Objekte formen • beim Bau verschiedene Materialien kombinieren • Rauminstallationen aufbauen • skulptieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Gipsquetschplastiken herstellen o Stoffkleisterfiguren gestalten o Figuren oder Kleinmöbel mit Pappmaché und Maschendraht formen o Plastiken aus Draht formen o Murelbahn, Turm oder Brücke mit Papierstreifen, großen Pappkartons und Pappröhren gestalten o Abfallmaterial sammeln und zum Bauen verwenden (Fantasiegebilde, Mobile, Traumhütte aus Obstkisten) o mit Eisen- und Elektronikschrott bauen o verschiedene Steine mit Mörtel oder Steinkleber verbinden o Objektkästen anlegen (Kussmund-Sammlung, Haarlockensammlung, Kaugummimuseum; in der Schuhschachtel, in der Streichholzschachtel) o vorgefundene oder vorgefertigte Gegenstände gezielt auswählen und in einer bestimmten Raumsituation wirkungsvoll platzieren o Steine bearbeiten (Ytongstein, Sandstein; Handschmeichler, Tierfiguren, Köpfe oder Häuser); Weichholz gestalten (Masken)

Räume

Durch das Erleben unterschiedlicher Räume erfahren Schülerinnen und Schüler, dass Räume elementare menschliche Grundbedürfnisse wie Wohlbefinden, Individualität, Gemeinschaft, Aktivität und Sicherheit in hohem Maß beeinflussen können. Die aktive ästhetische Gestaltung ihrer Lern- und Lebensräume trägt zur Identifizierung der Schülerinnen und Schüler mit ihrer Lernumgebung und zum Aufbau einer positiven Grundhaltung bei.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erleben Räume.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinge im Raum bewusst wahrnehmen • verschiedene Räume unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Wirkung möblierter und unmöblierter Räume erfahren (Akustik, Nutzungsmöglichkeiten, persönliche Befindlichkeit) o praktische und schmückende Elemente unterscheiden (Arbeitstisch, Stuhl, Schrank; Pflanzen, Bilder, Mobile) o verschiedene Funktionsbereiche im Klassenraum nutzen (Lesecke, Ruhezone, Arbeitsbereich, Maltisch) o Esszimmer - Speisesaal, Wohnzimmer - Bahnhofshalle
verändern Räume.	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten der Raumgestaltung kennen • eigene Vorschläge zur Raumgestaltung entwickeln und verwirklichen • Formen der Raumgestaltung in anderen Kulturen kennen lernen • das Schulgelände gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Raum mit Möbeln, Teppich, Vorhängen, Pflanzen gestalten; Räume teilen; Wände schmücken o Klassenraum zu einem bestimmten Thema gestalten o Klassenraum verdunkeln und farblich mit Dias verändern o Möbel verpacken o ein Beduinenzelt nachbauen o verschiedene Objekte herstellen und anbringen (Mobiles, Skulpturen, Klang- und Tastwände) o den Pausenhof verändern (Bodenspiele aufmalen, Labyrinth anlegen, Möbel aufstellen, Fantasiefahren anbringen)

		<ul style="list-style-type: none"> o Zäune und Mauern gestalten (Materialien in Zäune „einweben“, Mauern anmalen) o einen „Garten der Sinne“ anlegen (Brummstein, Holzxylophon, Baumhaus)
--	--	---

4.1.3 Gestaltung von Flächen

Spuren

Das Hinterlassen von Spuren bildet (im Gegensatz zum Erzeugen von Klängen und Sprachlauten) eine der ersten Möglichkeiten, die Dauerhaftigkeit eigener Äußerungen zu erleben. Kinder sammeln bereits in frühen Lebensjahren erste Erfahrungen im Hinterlassen von Spuren. Nachdem sie zunächst beginnen, diverse Materialien mit den Händen zu verschmieren, setzt mit zunehmendem Alter der Gebrauch von Werkzeugen ein und die zunächst un-differenzierten bildnerischen Äußerungen gewinnen sukzessive an inhaltlicher Ausdrucksabsicht und Aussagekraft.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Spuren wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Druckspuren auf dem eigenen Körper erfühlen 	<ul style="list-style-type: none"> o Massagegeschichten auf dem Rücken ausführen („Pizza backen“, „Wetterscheinungen“)
verursachen Spuren.	<ul style="list-style-type: none"> • das Herstellen verschiedener Bewegungs- und Druckspuren mit dem eigenen Körper erproben • Spurenwirkung verschiedener Gegenstände erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o Spuren mit Hand, Fuß oder Finger in Wasser, Sand, Erde, Sägespäne, Kleisterpapier ziehen o beidhändig mit verschiedenen Farbmitteln spuren o Spuren durch Bewegung von Gegenständen erzeugen (in Farbe getauchte Kugel auf Papier hin und her rollen, Stäbchen oder Kämmen durch Kleisterpapier ziehen, mit farbigen Eiswürfeln auf Papier malen) o Spuren durch Aufspritzen erzeugen (leere Spülmittelflaschen, Einwegspritzen ohne Nadeln, durchlöchernde, mit Farbe gefüllte Plastiktüten verwenden) o dünnflüssige Farbe mit Mund oder Strohhalm verblasen o dickflüssige Farbe auftragen (mit verschiedenen großen Spachteln, Schwämmen, Besen; auf Packpapier oder Karton) o Spuren mit verschiedenen Pinseln herstellen (spritzen, tropfen, tupfen, streichen)

setzen die verschiedenen Spurenwirkungen gezielt als bildnerisches Ausdrucksmittel ein.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Bildthema ausschließlich durch Ausführen verschiedener Spuren umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o siehe zum Beispiel Werke von Georges Seurat und Paul Signac (Pointillismus)
---	--	---

Farben

Die Wahrnehmung von Farben gehört zum Erleben der Umwelt. Die Schülerinnen und Schüler erfahren durch Vergleichen, dass Dinge farbig sind und sich durch ihre Farbe voneinander unterscheiden. Farbempfindungen werden von vielen Faktoren beeinflusst und unterliegen Veränderungen. Wie eine Farbe erscheint, wird von der Betrachtungsdauer, der Leuchtkraft, der Farbausdehnung, den Lichtverhältnissen, aber auch von persönlichen Erlebnissen und Erfahrungen bestimmt. Das Experimentieren mit Farben und verschiedenen Farbmitteln sowie die Herstellung von Farben wirken auf Schülerinnen und Schüler stark motivierend und dienen unter anderem als Vorbereitung auf das Malen. Oft übt das Farbmateriale dabei einen so starken Reiz aus, dass dahinter gegenständliche Darstellungsinteressen zunächst zurücktreten.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Farben wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Farben erleben • emotionale Wirkung von Farben beschreiben • Farbwerte unterscheiden • Signalcharakter einer Farbe erkennen • passende Farben auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> o Farben in der Natur erleben (Löwenzahnwiese, Rosenbeet, Erde, Gras, Herbstlaub) o Farben am Körper erleben (Farbbad, gefärbter Rasierschaum, Körperbemalung mit verschiedenen Farbmitteln) o Rot- und Blautag gestalten; die Umgebung mit farbigem Papier vor den Augen betrachten o eine Lieblingsfarbe haben und sie bezeichnen; fröhliche oder traurige Farbwirkung o hell - dunkel, leuchtend - stumpf o rot für Wärme, schwarz für Trauer o zur eigenen Stimmung, zu verschiedenen Jahreszeiten, zu Festen
kennen Grundfarben.	<ul style="list-style-type: none"> • mit verschiedenen Farbmitteln in Grundfarben experimentieren • Grundfarben zuordnen • Farbbegriffe sachgerecht verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> o Fingerfarben, Wasserfarben, Kreide o Gegenstände nach Grundfarben sortieren; farbliche Zuordnungen vornehmen (blau wie der Himmel, gelb wie die Sonne)

kennen Mischfarben.	<ul style="list-style-type: none"> • Mischfarben experimentell herstellen • aus Grundfarben gezielt Mischfarben erzeugen • Farben einem gestellten Thema entsprechend mischen • durch Farbvarianten persönliche Stimmungen ausdrücken 	<ul style="list-style-type: none"> o mit roter, gelber und blauer Fingerfarbe frei malen und die zunehmende Vermischung der Farben beobachten o gefärbtes Wasser in Gläsern mischen, Wasserfarben oder Tusche ineinander fließen lassen o Pinsel und Malpalette verwenden, einen Farbkreis herstellen o ein buntes Kleid, ein bunter Vogel am Regenhimmel
kennen Farbtöne.	<ul style="list-style-type: none"> • Farbkontraste wahrnehmen • gezielt unterschiedliche Farbtöne erzeugen 	<ul style="list-style-type: none"> o in blaues - in rotes Licht getauchter Raum o Farben durch Hinzufügen von Weiß aufhellen und durch Hinzufügen von Schwarz verdunkeln o Erdbeerrot, Ziegelrot, Feuerrot, Lachsrot, Rostrot, Kirschrot; loderndes Feuer
kennen Erdfarben, Pflanzenfarben und Farbpigmente.	<ul style="list-style-type: none"> • elementare Erfahrungen mit Erdfarben und Pflanzenfarben machen • die Arbeitsschritte zur Herstellung von Erdfarben und Pflanzenfarben kennen • Farben aus Farbpigment herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedenfarbige Erde sammeln o mit Pflanzen malen (Tomatenblätter, Löwenzahnblüte) o Erdfarbe mit Fingern oder dickem Borstenpinsel auftragen o Pflanzenfarben mit verschiedenen Pinseln auf verschiedene Untergründe auftragen o zerstampfte Erde mit wenig Wasser mischen, Farbenleimiterrühren o passende Pflanze für die gewünschte Farbe auswählen (rot - Rote Rüben; gelb - Löwenzahn; blau - Holunder), Pflanzen kochen, Farbsud sieben o mit wenig Wasser anrühren, Tapetenkleister und Spiritus hinzugeben
setzen die verschiedenen Farbmittel gezielt als bildnerisches Mittel ein.	<ul style="list-style-type: none"> • die verschiedenen Farbmittel zur Umsetzung eines Bildthemas selbständig auswählen und einsetzen 	

Malen

Beim Malen stehen die Gestaltungselemente Farbe und Fläche im Vordergrund. Ausgehend von ungebundenem Schmierer und Klecksen arbeiten die Schülerinnen und Schüler ohne konkrete Motive mit verschiedenen Werkmitteln experimentell und setzen Spuren. Großflächiges Gestalten, das Spiel mit Farben und Materialien und die Freude am Erproben stehen im Vordergrund. In freier, entspannter Atmosphäre entstehen Werke, die bei positiver Verstärkung das Selbstwertgefühl der Schülerinnen und Schüler fördern. Unterrichtsphasen, in denen das Experimentieren mit und das Erlernen von neuen Techniken im Mittelpunkt stehen, wechseln mit Unterrichtsvorhaben ab, in denen altersangemessene, freie und gebundene Gestaltungsaufgaben bearbeitet werden. Als Gestaltungshilfen dienen Impulse im Hinblick auf Form, Farbe und Bildaufteilung. Bildvorlagen sind dosiert einzusetzen, da sie sich hemmend auf die Kreativität und das eigene Leistungszutrauen auswirken können.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler sammeln erste gestalterische Erfahrungen mit Farbmitteln und Werkzeugen.	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Farbmittel, Werkzeuge und Untergründe erproben • Malwerkzeuge herstellen • Erkenntnisse über die sachgemäße Kombination von Gestaltungsmaterialien gewinnen 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Farbmittel einsetzen (Fingerfarben, Wasserfarben, Aquarellfarben, Acrylfarben, Ölfarben, Sprühdosen, Naturfarben) o unterschiedliche Werkzeuge verwenden (Hände, Füße, Bürsten, Besen, Spachteln, Pinsel, Vogelfedern, Schwämme) o verschiedene Untergründe verwenden (Papiere, Stoffe, Folien, Glas- und Spiegelflächen, Leder, Holz, Stein, Aquarellpapier, Plastikfolie, Holz) o großflächiges Malen (an der Wand, am Fenster) o Pinsel aus Naturmaterial selbst herstellen (die Enden von Haselnuss- oder Weidenstöcken mit einem Stein weich klopfen und pinselartig spreizen) o textiles Material und Stofffarben, Spiegelflächen und Glasmalfarben
malen sachgerecht mit verschiedenen Farbmitteln (zum Beispiel: Wasserfarben, Wachsmalkreiden, Stifte, Acrylfarben, Aquarellfarben, Ölfarben).	<ul style="list-style-type: none"> • Farbmittel und Werkzeuge sachgerecht einsetzen • verschiedene Techniken des Farbauftrags kennen • passende Maluntergründe verwenden • verschiedene Techniken zielorientiert kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Farbaufnahme, Werkzeughaltung, Dosierung des Drucks, Reinigung, Aufbewahrung o Wasserfarben spritzen, tupfen, drehen, ziehen; mit Wachsmalkreiden deckend malen, vermalen, abkratzen, schmelzen und tropfen o Malblock, Aquarellpapier

<p>setzen Malen als gestalterisches Ausdrucksmittel zielorientiert ein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • freie Malweisen erproben • ausgehend von sinnlichen Erfahrungen malen • ausgehend von Erlebtem malen • ausgehend von Grundformkenntnissen malen • Farbe gezielt als Ausdrucksmittel einsetzen • Thema, Maltechnik, Farbauswahl und Zeitaufwand für eine Gestaltungsaufgabe selbst bestimmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Körperteile bemalen; zu Musik malen; kommunikatives Malen (gemeinsam eine lebensgroße Menschendarstellung am Boden malen, Aufgabenteilung absprechen) o Zufälligkeiten für erfinderisches Gestalten nutzen, die sich durch den Umgang mit Farbmaterialien ergeben, (Farbtropfen in eine Perlenkette verwandeln, aus Klecksen Fantasiegebilde entwickeln) o Gegenstand vor dem Malen mit allen Sinnen erkunden (eine Orange betrachten, befühlen, riechen, abschälen, aufschneiden und essen) o Personen genau beobachten (sich als Clown verkleiden und schminken, sich wie ein Clown bewegen, Bilder von Clowns betrachten und sich dazu äußern) o Situationen vor dem Malen auf vielfältige Art erleben (in der Realität, im Film, auf Bildern) o Grundformen an Gegenständen, Personen und in Situationen wieder erkennen (Punkt, Linie, Fläche, Form) o aus Grundformen Darstellungsmöglichkeiten entwickeln (Personen, Tiere, Pflanzen) o Farbkontraste, Tarnfarben, Signalfarben, Sättigungsgrad o Gestaltungsaufgabe planen (Form-, Farb- und Hintergrundgestaltung vorbesprechen, selbst vorzeichnen) und durchführen; gestalterische Impulse anderer aufgreifen; Bildtitel erfinden
---	--	--

Zeichnen

Die Differenzierung der Zeichenfertigkeiten bildet ein Element des Kunstunterrichts. Dies betrifft sowohl die Binnenstruktur der einzelnen Bildzeichen (Größenrelationen, spezifische Merkmale, Differenzierung) als auch die Gestaltung der Bildfläche und des Bildraums. In Orientierung an den vorhandenen Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler sollten auch die Strukturierung der Bildfläche (Figur-Grund-Beziehung, Streuung, Ballung, Reihung), die Darstellung räumlicher Beziehungen (oben - unten, vorne - hinten, Überdeckung - Schichtung - Überschneidung) und die Darstellung von Bewegungen und Interaktionen gezielt erarbeitet werden. Auch die Herstellung grafischer Strukturen mit Punkt, Linie und Fläche kann die bewusste Gestaltung fördern. Mit zunehmender Zeichenfertigkeit können Techniken für den zeichnerischen Ausdruck von Plastizität und ein Einblick in die Zusammenhänge von Licht und Schatten vermittelt werden.

Die Zeichnung ist einerseits ein einfaches bildnerisches Mittel zur Auseinandersetzung mit der Realität, andererseits zum Ausdruck der Fantasie und subjektiver Vorstellungen geeignet. Das Zeichnen sollte daher einerseits die zunehmende Orientierung an der Wirklichkeit fördern sowie die genaue Beobachtung und Detailfreude unterstützen. Zugleich sollten jedoch immer fantastische und dekorative Aufgaben die spontane Gestaltungsfreude anregen. Der Einsatz verschiedener Zeichenmaterialien kann zur genauen Beobachtung und präzisen Darstellung beitragen (Bleistift, Buntstifte, Füllhalter, Filzstift, Kugelschreiber) oder zu freierem Umgang mit Linie und Fläche anregen (Grafitstifte, Kohle, Tusche, Kreide). Durch ungewohnte Zeichenmaterialien und Geräte und das Mischen mit anderen Techniken (Collage, Montage, Stempeln, Drucken ...) kann der Verfestigung von Bildklischees entgegengewirkt werden.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler sammeln erste gestalterische Erfahrungen mit dem Zeichnen.	<ul style="list-style-type: none">• das Zeichnen bewusst wahrnehmen• unterschiedliche Zeichengeräte auf verschiedenen Unterlagen erproben	<ul style="list-style-type: none">o einfach geformte Gegenstände mit geschlossenen Augen wahrnehmen; Gegenstände beschreiben; ertastete Gegenstände imaginär in der Luft und von allen Seiten zeichnen; Gegenstände mit geschlossenen Augen zeichneno mit Stiften zu rhythmischen Musikstücken zeichneno verschiedene Stifte, Kreiden; Zeichenkohle, Feder und Tusche; Pflaster, Tafel, unterschiedliche Papiere
zeichnen sachgerecht mit verschiedenen Zeichengeräten.	<ul style="list-style-type: none">• Zeichengeräte sachgerecht einsetzen• verschiedene Zeichentechniken kennen• passende Zeichenuntergründe verwenden• verschiedene Techniken zielorientiert kombinieren	<ul style="list-style-type: none">o punktieren, schraffieren, verwischen; Dosierung des Drucks

<p>kennen verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten und setzen sie zielorientiert als gestalterisches Ausdrucksmittel ein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bildzeichen zur Darstellung von Personen, Dingen und Tieren entwickeln • Handlungen, Situationen und Empfindungen mit Hilfe von Bildzeichen zeichnerisch darstellen • zeichnerische Elemente mit malerischen Aspekten im Rahmen einer Gestaltungsaufgabe kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Rundformen für Blüte, Baumkrone, Kopf und Körper; Linien für Stiel, Stamm, Beine und Arme; Vierecke und Dreiecke für Häuser o Zeichenspiel „Montagsmaler“ o Wellen für Wasser, Punkte für Regen, Spirale für Sturm; Zacken für Wut o ein Zeichenheft führen (eigene Erlebnisse, Wünsche, Konflikte zeichnerisch darstellen)
--	--	--

Stempeln und Drucken

Kinder machen frühzeitig erste Erfahrungen mit Druckvorgängen: Nasse Füße hinterlassen Spuren auf Fußböden, farbverschmierte Finger und Hände auf Papier. Der spielerische Umgang mit den zum Drucken benötigten Arbeitsmaterialien wie Druckstock, Farbe, Papier und Walze bietet zahlreiche Ausdrucksmöglichkeiten. Je nach Beschaffenheit des Druckstocks können die erhabenen Teile oder die ganze Fläche als Farbträger fungieren – man unterscheidet die vier Druckverfahren Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck und Siebdruck. Der Stempel ist ein Druckelement, das – mit Farbe versehen und auf eine Unterlage gepresst – seine Struktur sichtbar werden lässt. Er druckt immer die gleiche Form ab. Die Summe der Formwiederholungen kann eine neue Gesamtform ergeben. Das Arbeiten mit Druckelementen fördert die Kreativität, weil sie von den Schülerinnen und Schülern immer wieder neu angeordnet werden können. Der Stempel sollte zunächst vorgegeben werden (Fingerspitze, Flaschenkorken, Kartonstücke), nachfolgend können Stempelformen selbst gestaltet werden (Styropor, Pappe, Moosgummi). Die Schülerinnen und Schüler beginnen mit einfachen, freien Versuchen und gestalten dann gebundene Arbeiten. Die Stempeltechnik kann auch mit anderen Formen des flächigen Gestaltens kombiniert werden. Werden die Stempel größer und bilden nicht bloß ein serielles Element, sondern einen schon gestalteten Bildteil oder das ganze Bild, werden sie zu Druckstöcken. Verfahren sind hier zum Beispiel Papier- und Kartondruck, Schnurdruck, Materialdruck, Linoldruck. Verwandte Verfahren sind Monotypie und Frottage.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler sammeln elementare Erfahrungen im Stempeln und Drucken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • experimentell mit dem eigenen Körper drucken 	<ul style="list-style-type: none"> o Körper, Hand- und Fußflächen abdrücken (in feuchter Erde, Sand, Schnee), nasse oder bemalte Hände und Füße auf trockene Untergründe drucken; mit den Fingern drucken (Schlangen, Schnecken, Fische, Blumen, Gesichter)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Druckmaterialien und Untergründe erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o Schwämme, Korken, Karton, Strukturpapeten, Moosgummi, Styropor, Linol, Federn, Spitzen- und Strukturgewebe, Blätter, Holzabfälle, Metallteile, saugfähiges Papier, verschiedene Stoffe, Holz
kennen verschiedene Druckverfahren (zum Beispiel Monotypie, Stempeldruck, Schablonendruck, Materialdruck, Schnurdruck, Frottage, Linoldruck).	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Druckverfahren experimentell erproben • verschiedene Druckverfahren sachgerecht ausführen • verschiedene Materialien und Druckverfahren unter Verwendung der Fachbegriffe benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o falt-Klatschbilder herstellen (Schmetterling, Ungeheuer) o Druckstockherstellung, Farbaufnahme und -auftrag, Werkzeughaltung, Dosierung des Drucks, Reinigung, Aufbewahrung
setzen die verschiedenen Druckverfahren gezielt als bildnerisches Ausdrucksmittel ein.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Druckverfahren zur Umsetzung einer Bildidee auswählen und ausführen • verschiedene Druckverfahren gezielt kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Illustration einer kurzen Geschichte o Herstellen eines Klassenbilderbuchs als Gemeinschaftsarbeit o Druckwerkstatt mit verschiedenen Druckmöglichkeiten einrichten

Collagieren

Beim Collagieren finden alle realen Objekte als Gestaltungsmittel Verwendung. Von einer Collage spricht man, wenn aus Zurückgelassenem und Bruchstückhaftem Neues entsteht. Zufall und Improvisation sind wesentliche Elemente des Collagierens. Unterschiedliches wird unter einer übergeordneten Gestaltungsidee kombiniert und erhält dadurch eine neue Bedeutung, Wirkung oder Funktion. Die kreative Leistung zeigt sich in der Weiterführung von Bekanntem zu Neuem. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich von einem Material faszinieren lassen und die davon ausgehenden Impulse erkennen und aufgreifen. Ausgeschnittene oder ausgerissene Bildteile sowie gefundene Materialien und ausgewählte Gegenstände sollten in einem reflektierten Prozess des spielerischen und probierenden Umgangs durch Verschieben, Verändern und Austauschen auf ihre Wirkung überprüft werden. Das Kleben der Collage bzw. das Zusammenfügen der Montage bilden erst den Abschluss dieser Auseinandersetzung.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Materialien und Gegenstände als Zugang zum Collagieren wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Collagematerial entdecken 	<ul style="list-style-type: none"> o sich von Materialien faszinieren lassen (eine unheimlich wirkende Wurzel, Glitzerkugeln, Folien) o die vorgegebene Funktion des Materials außer Acht lassen (Dinge auf den Kopf stellen, durchlöchern, verdrehen, verformen)

	<ul style="list-style-type: none"> • Collagetechnik erproben • Collagetechnik zielorientiert einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o komplexe Gebilde auflösen und störende Teile entfernen (von einem abgebildeten Gesicht nur den Mund ausschneiden) o aus dem gesammelten Material ein übergeordnetes Thema ableiten o zu einem vorgegebenen Thema passendes Material sichten und auswählen (Perlen, Knöpfe und Metallfolien für eine Prinzessin) o neue Zusammenhänge finden (ausgeschnittene Hände als Baumkrone anordnen) o unterschiedliche Materialien kombinieren o Collagen mit anderen Techniken des flächigen Gestaltens verbinden
gestalten Papiercollagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Papiermaterial sammeln und bearbeiten • verschiedene Collageverfahren sachgerecht ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> o Buntpapier, Seidenpapier, Butterbrotpapier, Tapetenreste, Wellpappe sammeln o verschiedene Papiere bearbeiten (schneiden, reißen, knittern, durchlöchern, falten, biegen, bemalen) o verschiedenfarbige Flächen ausschneiden und neu anordnen o ein Bild aus Papieren und Pappen mit verschiedener Oberflächenstruktur gestalten (Haus mit verschiedenen Zimmern) o ein vorgegebenes Bild durch eigene Malerei ergänzen (ein Foto, einen Kunstdruck) o eine Collage aus gedruckten Buchstaben anfertigen o ein Bild zu einer Rollage verarbeiten (Bild in gleich breite Streifen schneiden und die Streifen zu einem neuen Bild zusammenkleben, einzelne Streifen auslassen, mehrere gleiche Bilder verwenden) o Bilder und Fotos aus Illustrierten und Katalogen neu zusammensetzen o Decollagen herstellen (Abrisscollage aus Papier)
gestalten Materialcollagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Materialien sammeln 	<ul style="list-style-type: none"> o ausrangierte Kleidungsstücke, Werkstoffe, Naturmaterialien, Schrott

	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Materialien zielgerichtet zur Herstellung einer Materialcollage einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Materialbilder auf einer festen Unterlage fixieren oder sie lose zusammenstellen (die Socken unserer Familie, Porträt aus Körnern und Nudeln; kleinteilige Gegenstände zwischen Diagläser legen und projizieren) o verschiedene Verbundmaterialien (Klebstoff, Nägel, Faden, Draht, Gips) nutzen
--	--	---

4.1.4 Gestaltung mit technisch-visuellen Medien

Fotografieren

Fotografieren trägt in besonderer Weise zur Förderung der visuellen Wahrnehmung bei. Durch die Notwendigkeit der gezielten Beschränkung auf einen ausgewählten Bildbereich erlernen die Schülerinnen und Schüler kritisches und bewusstes Sehen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit Fotos.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos wahrnehmen • verschiedene Gestaltungstechniken mit Fotomaterial kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o gemalte und gezeichnete Bilder mit Fotos vergleichen o Fotomontage, Foto-Story, Puzzle, Dalli-Klick-Spiel, Geburtstagskalender, Glückwunschkarten, Fotomontage, Werbeplakat, Poster zu aktuellen Unterrichtsthemen o Verfremden durch Colorierung, durch Zerschneiden und veränderte Anordnung der Fotostreifen, durch Behandlung mit Nitroverdünnung, mit Hilfe des Computers o Diamontage im Sandwichverfahren (zwei Diapositive übereinanderlegen) herstellen
fotografieren.	<ul style="list-style-type: none"> • mit der Fototechnik experimentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Fotogramme herstellen (Schablonen oder Gegenstände auf Fotopapier auflegen und belichten) o für verschiedene Anlässe adäquate Fotoapparate und Bildspeichermaterialien verwenden (Digitalkamera, Sofortbildkamera, Kleinbildkamera, Spiegelreflexkamera)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Fototechniken kennen • verschiedene Möglichkeiten des Fotografierens erproben • zielorientiert fotografieren • Fotoergebnisse beschreiben und bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> o „Schnappschüsse“ fotografieren; verschiedene Motive auswählen (Personen, Tiere, Pflanzen, Landschaften, Objekte, Räume, Bauwerke; Situationen und Handlungen; ruhende oder sich bewegende Motive) o Lichtverhältnisse berücksichtigen (Blitzgerät, Gegenlicht) o mit unterschiedlichen Bildgestaltungen experimentieren (Schwarz-Weiß- oder Farbfotos, Bildausschnitt, Lichteinfall, Nah- und Fernaufnahme, Detail- und Totalaufnahme, verschiedene Perspektiven) o mehrere Bilder zu einem Thema fotografieren (Gesichter, meine Schule, meine Stadt, Bildergeschichte, Schnappschüsse aus dem Schullandheim) o Szenerie für eine Tabletop-Fotografie gestalten (Situationen im Miniformat aufbauen und fotografieren; bei den Dinosauriern, am Badestrand) o Ergebnisse bewerten, Bildaussage und Bildwirkung beschreiben o an einem Fotowettbewerb teilnehmen oder diesen veranstalten
--	--	---

Filmen

Darstellendes Spiel und Filmarbeit fördern die Fähigkeit, persönliche Ausdrucksformen zu finden und zu erweitern. Des Weiteren tragen diese Tätigkeiten zu sozialem Lernen bei: Bilder und Szenen werden gemeinsam entwickelt und aufgezeichnet. Die Schülerinnen und Schüler können sich einbringen und selbst darstellen; zugleich müssen sie die technischen Maßgaben und sozialen Regeln bei der Erarbeitung beachten. Im Vordergrund der Filmarbeit stehen einerseits die Gestaltung und das anschließende Betrachten geeigneter Szenen. Andererseits erfolgt das Erlernen des sachgerechten Umgangs mit den erforderlichen technischen Medien (Kamera, Stativ, Fernseher). Der Präsentation der Arbeitsergebnisse – der öffentlichen Vorführung des eigenen Films – kommt hier eine besondere motivierende Bedeutung bei.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erfahren Ausdrucksmöglichkeiten vor der Kamera.	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten ohne Requisiten vor der Kamera erproben • mit Verwandlungsmaterial vor der Kamera experimentieren • Aufstellen von Standbildern filmen • kleine Szenen spielen und filmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Augen verdrehen, Augenbrauen hochziehen, Mund aufreißen, Grimassen schneiden, tanzen, imaginäre Gegenstände mit entsprechender Mimik und Gestik weitergeben o schleichen, klauen, rennen wie ein Räuber o Perücken, Brillen, Kostüme o an verschiedenen Orten, mit und ohne Requisiten, in Ruhestellung, mit Bewegung o Schaufensterpuppen erschrecken die Putzfrau oder jagen den Nachtwächter
wenden verschiedene Filmtechniken an.	<ul style="list-style-type: none"> • Kameraschnitte zur Erzeugung unerwarteter Effekte einsetzen • mit digitalen Tricks experimentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o eine Person wird geküsst - Schnitt - es taucht an Stelle der geküssten Person ein Tier, eine andere Person auf o jemand benutzt Haarspray - Schnitt - er bekommt eine Glatze o Zeitlupe, Zeitraffer
planen ein Filmprojekt und führen es durch.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Filmprojekt entwickeln und planen • einen Film drehen und ihn vorführen 	<ul style="list-style-type: none"> o entwickeln eine Filmidee (Bildergeschichten umsetzen, ein Gedicht verfilmen, eine Rechenaufgabe darstellen; Rollenspiele, Traum- und Fantasiegeschichten, Musikclip) o Drehbuch konzipieren o Dreharbeiten planen (Raum, Personen, Requisiten, zeitlicher Ablauf) o bei Dreharbeiten eine Aufgabe übernehmen (Beleuchtung, Darstellung, Filmen, Musik, Geräusche, Hintergrundgestaltung) o Aufnahmen drehen (spontan, geplant Aufnahmen besprechen, Vorspann und Abspann gestalten) o Film nachbearbeiten (Musik, Sprache, Schrifteinblendungen) o Film vorführen (Schulfest, Elternabend)

Gestaltung mit dem Computer

Grafik-Design, Werbung und Film sind ohne die Gestaltungsmöglichkeiten des Computers nicht mehr denkbar. Auch Künstlerinnen und Künstler bedienen sich zunehmend dieses Mediums. Aus diesem Grund muss der Kunstunterricht digitale Gestaltungsformen einbeziehen. Schülerinnen und Schüler erlernen die technische Handhabung von einfachen Programmen und experimentieren mit verschiedenen Anwendungen. Im Gegensatz zur herkömmlichen Malerei ist es von Vorteil, dass Veränderungen rückgängig und die Stadien des Gestaltungsprozesses durch mehrmaliges Speichern einer Arbeit sichtbar gemacht werden können. Insbesondere die Gestaltungsbereiche Verfremdung, Montage und Dokumentation eignen sich für den Einsatz des Computers im Lernbereich Kunst.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erproben den Umgang mit Mal- und Bildbearbeitungsprogrammen.	<ul style="list-style-type: none">• mit Maus und elektronischem Stift experimentieren	<ul style="list-style-type: none">o Gebilde aus Linien und Flächen erstellen und farbig gestalten; mit und ohne Vorgabe eines Themas
gestalten zielorientiert mit dem Computer.	<ul style="list-style-type: none">• Funktionen von Computermalprogrammen kennen• Bilder mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten • Gestaltungsaufgaben am Computer sachgerecht ausführen	<ul style="list-style-type: none">o verschiedene Werkzeuge, Farbeno Bilder in einem Mal- oder Bildbearbeitungsprogramm auswählen und sie aufrufen (Fotos, Zeichnungen, Malerei, selbst hergestelltes Bildmaterial)o Bilder zu Bildfolgen verknüpfen und sie als „Diashow“ abspieleno Bilder verfremden (verwischen, verzerren, spiegeln, Farben und Größen verändern, mit Freihandzeichnungen kombinieren; Selbstbildnis, Abbildungen aus der Umwelt)o Bilder neu zusammensetzen (mehrmals kopierte Bildausschnitte, Teile verschiedener Bilder, mehrere Bilder zu einer Bildergeschichte; Montage aus Selbstbild und dem Bild von einem Star herstellen, mit der Funktion „Daumenkino“ arbeiten)o Aussehen und Wirkung unterschiedlich bearbeiteter digitaler Bilder vergleicheno computergestütztes Zeichnen und Malen mit Texteingaben verbinden (Einladungskarte, Glückwunschkarte, Comic)

	<ul style="list-style-type: none">• verschiedene Medien kombinieren	<ul style="list-style-type: none">o Gestaltungsaufgabe auf herkömmliche Weise und am Computer ausführen und vergleichen (Möglichkeit der Vervielfältigung; sinnliche Erfahrungen, Materialien, ästhetische Qualität gegenüberstellen)o Bilder, gesprochener oder geschriebener Text, Geräusche, Musik, Videoclip
--	---	---

4.2 Gestaltendes Werken

4.2.1 Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich im Werkraum.	<ul style="list-style-type: none"> • den Werkraum kennen lernen • wesentliche Merkmalsunterschiede im Vergleich zum Klassenraum erkennen • verschiedene Werkräume unterscheiden • den eigenen Arbeitsplatz vorbereiten • mit ungewohnten Umweltbedingungen (Lautstärke, Staub) umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Ausstattung, Maschinen- und Werkzeuggeräusche, Gerüche o Werkbank als Arbeitsplatz, Werkzeugschränke, Materiallager, Regale für Werkarbeiten o Holzwerkraum, Tonraum, Metallwerkraum o Tisch bei Bedarf abdecken, Werkzeuge übersichtlich ablegen
entwickeln Sicherheitsbewusstsein beim Arbeiten.	<ul style="list-style-type: none"> • im Werkraum Ordnung halten • Werkzeuge sachgerecht pflegen und lagern • Arbeitskleidung tragen • Sicherheitsvorschriften im Umgang mit Werkzeugen einhalten • auf Verwendung von einwandfreien Werkzeugen achten • Verletzungsgefahren durch Material und Werkstücke erkennen und vermeiden • Gefahren- und Hinweisschilder erkennen und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Orientierung durch Bilder, Piktogramme, Schrift o Werkzeuge nach Gebrauch säubern und am vorgesehenen Platz einordnen o Werkkittel und bei Bedarf Schutzkleidung wie Schutzbrille, Haarnetz oder Gehörschutz tragen o scharfe und spitze Werkzeuge stets nach unten halten, gesichert ablegen oder weitergeben, vom Körper weg arbeiten o Hammerstiele auf festen Sitz überprüfen o Grate beseitigen, Drahtenden sichern, Werkstücke gegen Wegrutschen sichern, Werkstücke sachgerecht einspannen o „Strom“, „Giftig“, „Brennbar“, „Betreten verboten“ (Maschinenraum)

	<ul style="list-style-type: none"> • Unfallverhütungsmaßnahmen kennen und beachten • mit elektrischen Geräten achtsam umgehen • hygienische Maßnahmen durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> o auf beschädigte Kabel oder Stecker achten, Verbrennungs- und Brandgefahr einschätzen, für sichere Ablage der Geräte sorgen o Hände waschen und eincremen, Abfälle beseitigen, Boden kehren
--	--	---

4.2.2 Gestaltung mit Papier

Materialerfahrung

Die sinnliche Auseinandersetzung mit Papier und das ungezielte Verändern des Werkstoffs stellen eine wesentliche Erfahrung im Bereich der Gestaltung mit Papier dar. Dabei können Erkundungen und Experimente sowie die Entdeckung von Eigenschaften des Werkstoffs durchaus in die Gestaltung eines Objekts münden. Die Materialerfahrung schließt den Erwerb von Kenntnissen über die Herkunft und Herstellung des Werkstoffs ein.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Papier vielfältig wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • mit verschiedenen Papieren und Pappen experimentieren • Veränderungen durch das Einwirken auf Papier feststellen • Papier und Pappe fühlen, unterschiedliche Strukturen von Papier und Pappe erfühlen 	<ul style="list-style-type: none"> o knüllen, reißen, schnipseln, segeln lassen, werfen, biegen, knicken, falten: Knüllbilder, Seidenpapier knüllen und z.B. Schachteln oder Weihnachtskugeln bekleben, Reißbilder, Zeitungspapier für Papiermaché reißen, Luftballonlaternen aus gerissenem Transparentpapier, Hüte falten, einfache Flugzeuge falten etc. o vergleichen des Ausgangsmaterials und der Ergebnisse: Form, Größe, Faltkanten o sich gegenseitig in Papier einwickeln, Papierdusche herstellen, in geknülltem Zeitungspapier baden, auf Zeitungspapier rutschen, Objekt zum Ertasten verschiedener Papierstrukturen herstellen: Fühlschlange, Fühlweg etc.