



Schulinternes Fachcurriculum Kunst

Schule am Storchennest

Stand Schuljahr 2025 / 2026

1. Leitgedanke des Faches

Das Fach Kunst fördert die ästhetische Bildung und Ausdrucksfähigkeit der Kinder. Es unterstützt die Entwicklung von Wahrnehmung, Kreativität, bildnerischem Denken und kultureller Teilhabe. Kinder lernen, Bilder zu verstehen, zu gestalten und über sie zu kommunizieren.

2. Kompetenzbereiche laut Fachanforderungen

Das Curriculum orientiert sich an den vier zentralen allgemeine Kompetenzbereichen:

1. Rezeption – Bilder und Werke wahrnehmen, beschreiben und deuten
2. Produktion – eigene bildnerische Arbeiten gestalten
3. Reflexion – über eigene und fremde Werke nachdenken
4. Kommunikation – über Bilder sprechen und sich austauschen

Prozessbezogene Kompetenzbereiche:

W – wahrnehmen ->**Wahrnehmung als Ausgangspunkt für Gestaltung**

Bilder usw. aktiv und bewusst wahrnehmen/ Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen

G – gestalten -> **eigene Produkte nicht allein herstellen, sondern gestalten**

Materialien und Gestaltungsmittel sachgerecht anwenden/ zweckmäßige Anwendung gestalterischer Möglichkeiten

H – herstellen -> **technische und handwerkliche Voraussetzungen zum Gelingen von Produkten schaffen**

Einrichtung des Arbeitsplatzes/ Arbeitsprozesse einüben/ Projekte planen und umsetzen/ sachgerechter Umgang mit Materialien

I – interpretieren-> **Form – Inhalt – Gefüge im Bezug auf die Wirkung herstellen**

Deutung von Bildern hinsichtlich ihrer Funktion, zeitlichen
Einordnung und Wirkung

A – analysieren -> **kriteriengeleitetes Betrachten**

Bezüge zwischen Form- Inhalt/ Gestaltung – Thema/ Darstellung – Dargestelltem herstellen im Bezug auf Themen und Motive, Komposition, Farbigkeit, Materialien und Techniken

B – beschreiben -> **verständlich beschreiben**

Motive/ Materialien/ Medien/ Darstellungsarten kennen/ unterscheiden/ benennen und Fachbegriffe benutzen

BE – beurteilen -> Kompetentes und reflektiertes Bewerten und Beurteilen mit Begründen

Entwicklung von Bewertungskriterien (Transparenz)/ erste Selbsteinschätzung/ Umgang mit Rückmeldung

V – verwenden -> Zweck und Funktionen von Bildern/ Produkten erkennen

Präsentationsformen kennenlernen und erproben

3. Textillehre und Werken

Zielsetzung

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit technischen und textilen Materialien. Sie lernen, Materialien zu erkennen, einfache technische und textile Tätigkeiten auszuführen, Sicherheitsregeln zu beachten und kreativ zu arbeiten. Das Curriculum fördert die motorischen, kognitiven und sozialen Kompetenzen sowie die Umweltbewusstheit.

Die folgenden Punkte des Fachbereichs „Textillehre und Werken“ sind im Kunstunterricht in den verschiedenen Arbeitsfeldern enthalten.

a. Materialien und Werkstoffe

- Kennenlernen, Beschreiben und Unterscheiden von Materialien wie Holz, Papier, Pappe, Stoffe und Kunststoffe sowie verschiedener Textilmaterialien wie Stoffe, Garne und Fäden.
- Eigenschaften und Verwendungsmöglichkeiten der Werkstoffe und Textilmaterialien verstehen.

b. Technische und gestalterische Prozesse

- Planen, Entwerfen und Umsetzen eigener Projekte und Textilprodukte.
- Einsatz verschiedener Techniken und Werkzeuge beim Arbeiten.
- Grundlegende Techniken wie Nähen, Stickern und Weben erlernen und anwenden.

c. Arbeitsorganisation und Sicherheit

- Planung und Organisation der Arbeitsprozesse.
- Sicherer Umgang mit Werkzeugen und Materialien.

d. Kreativität, Gestaltung und Design

- Gestaltungsmöglichkeiten mit Farben, Mustern und Techniken entdecken.
- Eigene kreative Textilprojekte entwickeln und umsetzen.
- Beim Werken eigener Ideen und kreativer Lösungen entwickeln.

e. Nachhaltigkeit und Umweltbewusstsein

- Recycling und Upcycling im eigenen Schaffen, sowie nachhaltige Textilproduktion kennenlernen
- Bewusstes Handeln im Umgang mit Ressourcen und Textilien fördern

4. Leistungsbewertung

- Die Leistungsbewertung orientiert sich an den Kompetenzz Zielen des Unterrichts.
- Bewertet wird nicht nur das Ergebnis, sondern der gesamte Lern- und Gestaltungsprozess.
- Kreative und individuelle Lösungswege werden anerkannt und gewürdigt.
- Die Bewertung erfolgt wertschätzend, prozessorientiert und entwicklungsgerecht.

Fachliche Leistungen:

- Bildnerische Prozesse: Planung, Ausführung, Ausdauer und Sorgfalt bei der Arbeit
- Gestalterische Fähigkeiten: Umgang mit Materialien, Werkzeugen, Techniken sowie Anwendung gestalterischer Mittel (z. B. Farbe, Form, Komposition)
- Beobachtungs- und Darstellungsfähigkeit
- Bild- und Werkverständnis: Fähigkeit, Bilder oder Werke zu betrachten, zu beschreiben und erste Deutungen vorzunehmen
- Reflexionsfähigkeit: mündliche oder schriftliche Aussagen zu eigenen und fremden Arbeiten

Mündliche und schriftliche Beiträge:

- Fachsprache im Gespräch über Gestaltung, Materialien und Werke
- Beschreibungen von Arbeitsschritten, Ideen und Gestaltungsentscheidungen

Leistungsnachweise:

- Praktische Arbeiten: Zeichnungen, Malereien, Collagen, plastische Werke
- Dokumentation von Arbeitsprozessen: Skizzen, Entwürfe, Ideensammlungen
- Beobachtungen im Unterricht: Beteiligung an Gesprächen, Gruppenarbeiten, Werkbetrachtung
- Mappen oder Portfolios mit Werkdokumentation und Reflexionen
- Präsentationen und Bildbesprechungen

Jahrgangsbezogene Bewertungsformen:

Klasse 1 und 2

- Rückmeldung erfolgt in Form individueller Lernentwicklungsberichte
- Keine Noten, sondern beschreibende Bewertung der Entwicklung und Stärken

Klasse 3 und 4

- Zensurengabe erfolgt auf Grundlage der Gesamtleistung
- Berücksichtigt werden praktische Leistungen, Arbeitsverhalten, mündliche Beiträge und Reflexionsfähigkeit

- Die individuelle Lernentwicklung bleibt auch bei der Notengebung maßgeblich

Besondere Hinweise:

- Die Beurteilung im Fach Kunst erfordert einen differenzierten Blick auf die Lernvoraussetzungen und Ausdrucksmöglichkeiten jedes Kindes.
- Leistung zeigt sich auf vielfältige Weise und soll nicht auf ein normiertes Produkt reduziert werden.
- Der Vergleich zwischen Schülerinnen und Schülern ist zu vermeiden.
- Ziel ist die Förderung der gestalterischen Fähigkeiten und die Stärkung der ästhetischen Ausdruckskraft.

5. Mögliche Außerschulische Angebote:

Angebote Kulturschaffender/ Museen je nach Thema und Angebot nutzen (s. Konzept „Kulturschule“), z.B.:

- Gerischpark in NMS
- Textilmuseum NMS
- „Kunst trifft Schule“
- „Wortwerkerinnen“

6. Schulalltagsbezogene Projekte:

- klassenintern und fächerübergreifend
- schulintern (Kreativ- Wettbewerb)

Kreative Prozesse digital begleiten (Book Creator/ Stopp- Motion- Filme/ Foto- Stories)

Arbeitsfeld	Klassenstufe 1./ 2.	Klassenstufe 3./ 4.	Kompetenzbereiche
<u>Malerei</u>			
Erprobung unterschiedlicher Malwerkzeuge (Hände/ Pinsel/ Spachtel)	- Ich lerne meinen Wasserfarben-kasten kennen - Pustebilder - Fingerabdrücke - Farben mischen - Spritzbilder	- der Farbkreis - kalte/ warme Farben - Farbwirkungen - Künstler, z.B. Monet/ Haring/ Miró - Verschiedene Kunstepochen/ -stile kennenlernen	Wahrnehmen der Farben und deren Wirkung gezielte Verwendung der Farben zur Gestaltung der Produkte
Erprobung unterschiedlicher Farbmaterialien (Deckfarben/ Naturfarben)			
Malerische Verfahren (deckend/ lasierend/ mischen)	- Bilder mit Wachsmaler und Buntstiften/ Wasserfarben gestalten		weitere Kompetenzbereiche: BE/ A/ H/ I/ W/ G/
Malgründe (Papier/ Holz/ Pappmaché)			
<u>Zeichnen</u>			
zeichnerisches Denken und Erfinden	- Muster erkennen und	- Dürer: Das Nashorn	Beschreiben und Gestalten der Muster, vorgeben, wahrnehmen

<p>(Skizzen/ Hilfslinien)</p> <p>technische Möglichkeiten des Zeichnens (Schraffuren/ Muster/ Druckstärke)</p> <p>materialabhängige Möglichkeiten des Zeichnens (Bleistift/ Kohle/ Wachsmaler/ digitale Zeichenwerkzeuge)</p> <p>ästhetische Möglichkeiten des Zeichnens (Kontraste/ Farben)</p>	<p>weiterführen</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Inspiriert durch die Natur“: Zeichnungen und Produkte zu z.B. Blumen, Obst, Wetter - helle/ dunkle Farben 	<ul style="list-style-type: none"> - Hilfslinien nutzen, um Tiere zu zeichnen - Proportionen - Wellen/ Wasser 	<p>und weiterverwenden</p> <p>Beschreiben und analysieren der Muster, eigene Muster gestalten</p> <p>Naturereignisse wahrnehmen und beschreiben</p> <p>weitere Kompetenzbereiche: I/ BE/ H</p>
<p><u>Grafik</u></p> <p>Analoge und digitale Medien (Materialdruck/ Radierungen/ Siebdruck/ Stempeldruck/ Collage/ Frottage)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Blätter- und Naturfrottage - Papierfalten - Fadenbilder - Korkendruck 	<ul style="list-style-type: none"> - mit Frottagen Bilder gestalten - Materialfrottagen - Mosaik 	<p>Vorgegebene Formen zur Gestaltung verwenden</p> <p>Materialeigenschaften analysieren und zur Gestaltung verwenden</p> <p>weitere Kompetenzbereiche: B/ H/ BE</p>
<p><u>Plastik/ Installation</u></p> <p>plastisches Gestalten (Knete/ Sand/ Ton/ Holz/ Draht/ Papier/ Fundstücke)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modellieren z.B. mit Sand, Fimo, Knete, Pappmasché ➔ Figuren, Burgen, Schlösser, 	<ul style="list-style-type: none"> - getuschte Landschaften mit Tieren bestücken (z.B. Frösche am See, Fledermäuse im Wald) - Kleisterbilder mit 	<p>dreidimensionales Denken/ Gestalten einüben</p> <p>historische Dimensionen</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Weihnachten... - Mobilés (Schlange, Engel, Schnecke, Sterne,...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Zeitungspapier (z.B. bewegte Wellen) - Produkte herstellen aus Fundstücken, Weggeworfenem (Nachhaltigkeit) - Textile Arbeiten (Nähen, Stickern, Weben, Häckeln) 	<p>Nachhaltigkeit einüben (den Wert von Material beurteilen und erkennen)</p> <p>weitere Kompetenzbereiche:</p> <p>B/ H/ BE/ G</p>
<p><u>Performance</u></p> <p>Der Körper als künstlerisches Medium (Nachstellen von Bildern)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - malen nach Musik - Fingermaldfarben - Drucken (Finger) - Hände gestalten (Umrisse) - Das bin ich! 	<ul style="list-style-type: none"> - Malen nach Musik - Masken (z.B. aus Pappmaché) - Gliederpuppen, Stabpuppen, Sockenpuppen,... 	<p>Gefühle zur Musik interpretieren und farblich gestalten</p> <p>weitere Kompetenzbereiche:</p> <p>I/ BE/ G</p>
<p><u>Medienkunst</u></p> <p>virtuelle/ interaktive Kunst einfache digitale Techniken (Bildbearbeitungsprogramme/ Videoschnittprogramme/ Stopp- Motion- Apps/ Slow- Motion- Apps)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Stopp- Motion- Filme - Book Creator 	<ul style="list-style-type: none"> - Book Creator (Foto- Stories, Bild- beschreibungen) - Tutorials: Anleitungen zum Zeichnen oder Gestalten („Wie mein...entsteht“) - Fotobuch 	<p>App-Verwendung zur Darstellung gestalterischer Prozesse</p> <p>Analysieren gestalterischer Prozesse und Strukturen zur vereinfachten Darstellung</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Collagen erstellen 	<p>weitere Kompetenzbereiche: B/ BE/ V/ H/ W/ I/ G</p>
<p><u>Architektur</u></p> <p>Erleben und Erforschen von Architektur/ Räumen (Entwurf/ Gestaltung eigener Räume/ Welten) -digital und analog-</p> <p>Mitgestaltung des schulischen und öffentlichen Raumes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Raumschmuck gestalten - Girlanden - Fensterbilder - So wohne ich, z.B. Traumzimmer entwerfen 	<ul style="list-style-type: none"> - Plastische Gestaltung (z.B. Traumzimmer im Schuhkarton, Unterwasserwelt) - z.B. Friedensreich Hundertwasser – Haus - So wohnen die Kinder der Welt 	<p>Gestalten des schulischen Raumes</p> <p>Wahrnehmung meiner Bedürfnisse zum Wohnen / sich wohlfühlen</p> <p>Sich mit dem Werk des Künstlers auseinandersetzen</p> <p>Eigene Bedürfnisse wahrnehmen und künstlerisch ausdrücken</p> <p>Analysieren der Lebensbedingungen der Kinder der Welt</p> <p>weitere Kompetenzbereiche: H/ BE</p>
<p><u>Produktdesign</u></p> <p>Erlernen von Aspekten der Nutzung, Verwertung, Handhabbarkeit, Ergonomie, Ökologie und Entsorgung (Gebrauchsgegenstände erfinden/ Entwicklung eigener</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Spielzeuge herstellen aus Weggeworfenem (Nachhaltigkeit) - Pappmaché- Schalen, Figuren, Spiele,... - Gegenstände aus Holz 	<ul style="list-style-type: none"> - Gegenstände aus Holz (Tiere, Bänke, Puppen,...) - Produkte aus Resten (Wolle, Stoff, Buntpapier) - z.B. Hundertwasser 	<p>Kompetenzbereiche:</p>

Objekte + Überprüfung/ Nachhaltigkeit)	sägen, schleifen, hämmern (z.B. Anhänger, Nagelbilder,...)	(Schuhe), Spielzeug früher und heute	I/ H/ BE/ G
<u>Kommunikationsdesign</u> Gestaltung/ Betrachtung von Kommunikationsmedien (Plakate/ Bewegtbilder/ Verpackungen/ Verkehrsschilder/ Titelseiten/ Werbespots) Beziehung zwischen ‚außen‘ und ‚innen‘ (Schriften/ Farben und Formen)	<ul style="list-style-type: none"> - Einladungen entwerfen - Wörter/ Gedichte künstlerisch darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schülerzeitungen - Plakatentwürfe für Veranstaltungen und Werbung 	Kompetenzbereiche: A/ BE/ B/ H/ I/ G/ V