Fachinternes Fachcurriculum für das Fach Kunst der Muhliusschule Kiel

(überarbeitet am 10.6.2025)

Allgemeine Zielsetzung:

Der Kunstunterricht in der Grundschule soll die ästhetische Wahrnehmung, Kreativität und Ausdrucksfähigkeit der Kinder fördern. Durch praktisches Arbeiten mit vielfältigen Materialien und Techniken lernen sie, ihre Umwelt bewusster wahrzunehmen und eigene Ideen bildnerisch umzusetzen. Der Unterricht unterstützt die Persönlichkeitsentwicklung, fördert die Fantasie und schult die Feinmotorik.

Themen:

Die Themen des Kunstunterrichtes sind -auf Grundlage der Fachanforderungen- durch die Lehrkräfte unserer Schule frei wählbar und können zum Beispiel an die Jahreszeiten, besondere Neigungen der Schülerinnen und Schüler oder die Inhalte der anderen Fächer angepasst werden.

Leistungsbewertung:

Die Leistungsbeurteilung im Fach Kunst erfolgt auf Grundlage von Beobachtung der individuellen Entwicklung der Schülerinnen und Schüler, der Präsentation der Ergebnisse und der Bewertung des Gestaltungsprozesses.

Kompetenzbereich	**Jahrgang 1/2**	**Jahrgang 3/4**
Wahrnehmen/ Interpretieren	• Bilder aus allen Bereichen bewusst wahrnehmen, Emotionen und Assoziationen benennen und untereinander vergleichen	• Bilder aus allen Bereichen/ Kunstwerke bewusst wahrnehmen, Emotionen und Assoziationen benennen und untereinander vergleichen • Erste Deutungsansätze
Beschreiben/Analysieren	• Bilder beschreiben • Motive, Materialien etc. erkennen und benennen	• Unterschiedliche Techniken und Verfahren erkennen und benennen • Erste Fachbegriffe z.B. Portrait, Landschaft etc. kennenlernen
Herstellen/ Gestalten	• Arbeitsplatz organisieren • Erste Techniken kennen und anwenden (z.B. malen mit dem Farbkasten) • Umgang mit Materialien erlernen	• Techniken erweitern • Gestaltungen aus eigenen Fragestellungen heraus entwickeln
Beurteilen	• Erste Rückmeldungen zu Schülerarbeiten geben • Feedback zu eigener Arbeit annehmen	• Gemeinsames Betrachten und Interpretieren z.B. Besuch Stadtgalerie
Verwenden	• Funktion von Bildern (zum Beispiel Piktogramme/ Emojis) kennen	• Präsentationsformen von Kunstwerken kennen und erproben (z.B. Methode „Museumsgang“)