



BILDUNGSPLAN DER GRUNDSCHULE

 Bildungsplan 2016

Kunst/Werken

**Bildung,
die allen
gerecht wird**

Das Bildungsland



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

KULTUS UND UNTERRICHT

AMTSBLATT DES MINISTERIUMS FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT BADEN-WÜRTTEMBERG

Stuttgart, den 23. März 2016

BILDUNGSPLAN DER GRUNDSCHULE

Vom 23. März 2016

Az. 32-6510.20/370/290

I. Der Bildungsplan der Grundschule tritt am 1. August 2016 mit der Maßgabe in Kraft, dass er erstmals für die Schülerinnen und Schüler Anwendung findet, die im Schuljahr 2016/2017 in die Klassen 1 und 2 eintreten.

Gleichzeitig tritt der Bildungsplan für die Grundschule vom 21. Januar 2004 (Lehrplanheft 1/2004) mit der Maßgabe außer Kraft, dass er letztmals für die Schülerinnen und Schüler gilt, die vor dem Schuljahr 2016/2017 in die Klasse 2 eingetreten sind.

K.u.U., LPH 1/2016

BEZUGSSCHLÜSSEL FÜR DIE BILDUNGSPLÄNE DER ALLGEMEIN BILDENDEN SCHULEN 2016

Reihe	Bildungsplan	Bezieher
A	Bildungsplan der Grundschule	Grundschulen, Schule besonderer Art Heidelberg, alle sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentren
S	Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I	Werkrealschulen/Hauptschulen, Realschulen, Gemeinschaftsschulen, Schulen besonderer Art, alle sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentren
G	Bildungsplan des Gymnasiums	allgemein bildende Gymnasien, Schulen besonderer Art, sonderpädagogische Bildungs- und Beratungszentren mit Förderschwerpunkt Schüler in längerer Krankenhausbehandlung, sonderpädagogisches Bildungs- und Beratungszentrum mit Internat mit Förderschwerpunkt Hören, Stegen
O	Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen	Gemeinschaftsschulen

Nummerierung der kommenden Bildungspläne der allgemein bildenden Schulen:

LPH 1/2016 Bildungsplan der Grundschule, Reihe A Nr. 10

LPH 2/2016 Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I, Reihe S Nr. 1

LPH 3/2016 Bildungsplan des Gymnasiums, Reihe G Nr. 16

LPH 4/2016 Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen, Reihe O Nr. 1

Der vorliegende Fachplan *Kunst/Werken* ist als Heft Nr. 14 Bestandteil des Bildungsplans der Grundschule, der als Bildungsplanheft 1/2016 in der Reihe A erscheint, und kann einzeln bei der Neckar-Verlag GmbH bezogen werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb	3
1.1 Bildungswert des Faches Kunst/Werken	3
1.2 Kompetenzen	5
1.3 Didaktische Hinweise	8
2. Prozessbezogene Kompetenzen	10
2.1 Welt erleben und wahrnehmen	10
2.2 Welt erkunden und verstehen	10
2.3 Kommunizieren und sich verständigen	11
2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten	11
2.5 Reflektieren und sich positionieren	12
3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen	13
3.1 Klassen 1/2	13
3.1.1 Kinder zeichnen, drucken, malen	13
3.1.1.1 Kinder zeichnen	13
3.1.1.2 Kinder drucken	14
3.1.1.3 Kinder malen	15
3.1.2 Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien	16
3.1.3 Kinder werken	17
3.1.4 Kinder räumen um	18
3.1.5 Kinder spielen und agieren	19
3.1.6 Kinder nutzen Medien	20
3.1.7 Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten	21
3.1.7.1 Kinder erleben Natur	21
3.1.7.2 Kinder gehen mit Kunstwerken um	22
3.1.7.3 Kinder nehmen ihre Umwelt wahr	23
3.2 Klassen 3/4	25
3.2.1 Kinder zeichnen, drucken, malen	25
3.2.1.1 Kinder zeichnen	25
3.2.1.2 Kinder drucken	26
3.2.1.3 Kinder malen	27
3.2.2 Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien	29
3.2.3 Kinder werken	30
3.2.4 Kinder räumen um	31
3.2.5 Kinder spielen und agieren	32
3.2.6 Kinder nutzen Medien	34
3.2.7 Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten	35
3.2.7.1 Kinder erleben Natur	35
3.2.7.2 Kinder gehen mit Kunstwerken um	36
3.2.7.3 Kinder nehmen ihre Umwelt wahr	37

4. Anhang	38
4.1 Übersicht über das Fach Kunst/Werken	38
4.2 Liste empfohlener künstlerischer und textiler Verfahren und Techniken	39
4.3 Werkzeug- und Materialliste / Verbrauchsmaterial	40
4.4 Verweise	40
4.5 Abkürzungen	42
4.6 Geschlechtergerechte Sprache	43
4.7 Besondere Schriftauszeichnungen	43

1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

1.1 Bildungswert des Faches Kunst/Werken

Kinder zeigen wie verschiedenartig, fantasievoll sie Welt erleben, darstellen und deuten. Diesen Prozessen wird im Fach Kunst/Werken Raum gegeben.

Das Fach Kunst/Werken fördert umfassend schöpferische Kräfte und ästhetische Sensibilität. Es ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, über Wahrnehmen und Handeln Erkenntnisse über sich selbst und die Welt zu gewinnen, sich zu positionieren und sich zu entfalten. Das Fach Kunst/Werken leistet somit einen entscheidenden Beitrag zur ästhetisch-kulturellen Bildung. Im Gestaltungsprozess entdecken die Kinder ihre Potenziale, erleben Freude und entwickeln ästhetische Kompetenzen.

Bilder prägen die kindliche Lebenswelt. Das Fach Kunst/Werken vermittelt Kompetenzen, sich die vielfältige Welt der Bilder zu erschließen, sie zu deuten, zu verstehen oder mit anderen Augen zu sehen.

Gestalterische Tätigkeiten bauen auf einer differenzierten Wahrnehmungsfähigkeit auf. Zugleich wird sie durch das praktische Tun gefördert. Werken erweitert die Gestaltungsmöglichkeiten der Kinder durch Grundlegung und Vertiefung einfacher handwerklicher Verfahren, durch das sinnvolle Benutzen von Werkzeugen und verschiedener Materialien. Es verankert dreidimensionales Arbeiten mit einfachen handwerklichen Techniken und Vorgehensweisen. Im Mittelpunkt steht das Erfinden und Experimentieren mit Materialien.

Beitrag des Faches zu den Leitperspektiven

In welcher Weise das Fach Kunst/Werken einen Beitrag zu den Leitperspektiven leistet, wird im Folgenden dargestellt:

- **Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)**

Das Fach Kunst/Werken sensibilisiert die Schülerinnen und Schüler durch rezeptive, wie auch produktive Phasen für ihr eigenes Handeln, das durch Lernprozesse in Projekten unterstützt werden kann. Die Kinder sind in ihrem Schaffensprozess immer wieder gefordert, eigene Lösungswege für gestalterische und darstellerische Problemstellungen zu finden. In der Rezeption von Kunst, Alltagsgegenständen und der gestalteten Umwelt begegnen sie Werten und Normen und erfahren in der Gestaltung ihrer Klassenräume und der Schule Teilhabe, Mitwirkung und Mitbestimmung.

- **Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTv)**

Bei den Arbeits- und Zugangsweisen im Fach Kunst/Werken steht die Stärkung der Individualität und der Originalität eines jeden Kindes im Vordergrund. Gesellschaftliche Vielfalt wird erfahrbar und erlebbar, Toleranz und Solidarität können sich entwickeln. Die Leitperspektive „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ ist eng mit den Inhalten des Faches verknüpft. Unerwartetes, vielfältige Ausdrucksformen, persönliche Denk- und Handlungsweisen können in diesem Fach Raum einnehmen, Klischees und Vorurteilen kann frühzeitig begegnet werden.

- **Prävention und Gesundheitsförderung (PG)**

Das Fach Kunst/Werken berücksichtigt über seine Kompetenzen die verschiedenen Lern- und Handlungsfelder der Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“. Bewusstes Wahrnehmen, wertschätzendes Kommunizieren und Handeln, sowie ein Austausch über Empfindungen und Emotionen können die Empathiefähigkeit fördern und Ausgrenzung reduzieren helfen. Zudem können Gestaltungs- und Präsentationsphasen eine Stärkung des Selbstwertgefühls der Schülerinnen und Schüler sowie das Erleben von Selbstwirksamkeit ermöglichen.

- **Berufliche Orientierung (BO)**

Die Leitperspektive „Berufliche Orientierung“ ist in allen Kompetenzen vertreten. Das Wahrnehmen der eigenen Vorlieben, Fähigkeiten und Fertigkeiten kann die Möglichkeiten einer Berufsorientierung aufzeigen.

- **Medienbildung (MB)**

Die altersangemessene Auseinandersetzung mit Fragen der Medienbildung trägt zur Orientierung und Positionierung in einer digitalisierten und von Medienerzeugnissen geprägten Welt bei. Umsetzung der Medienbildung, sobald die sächliche Ausstattung vorhanden ist.

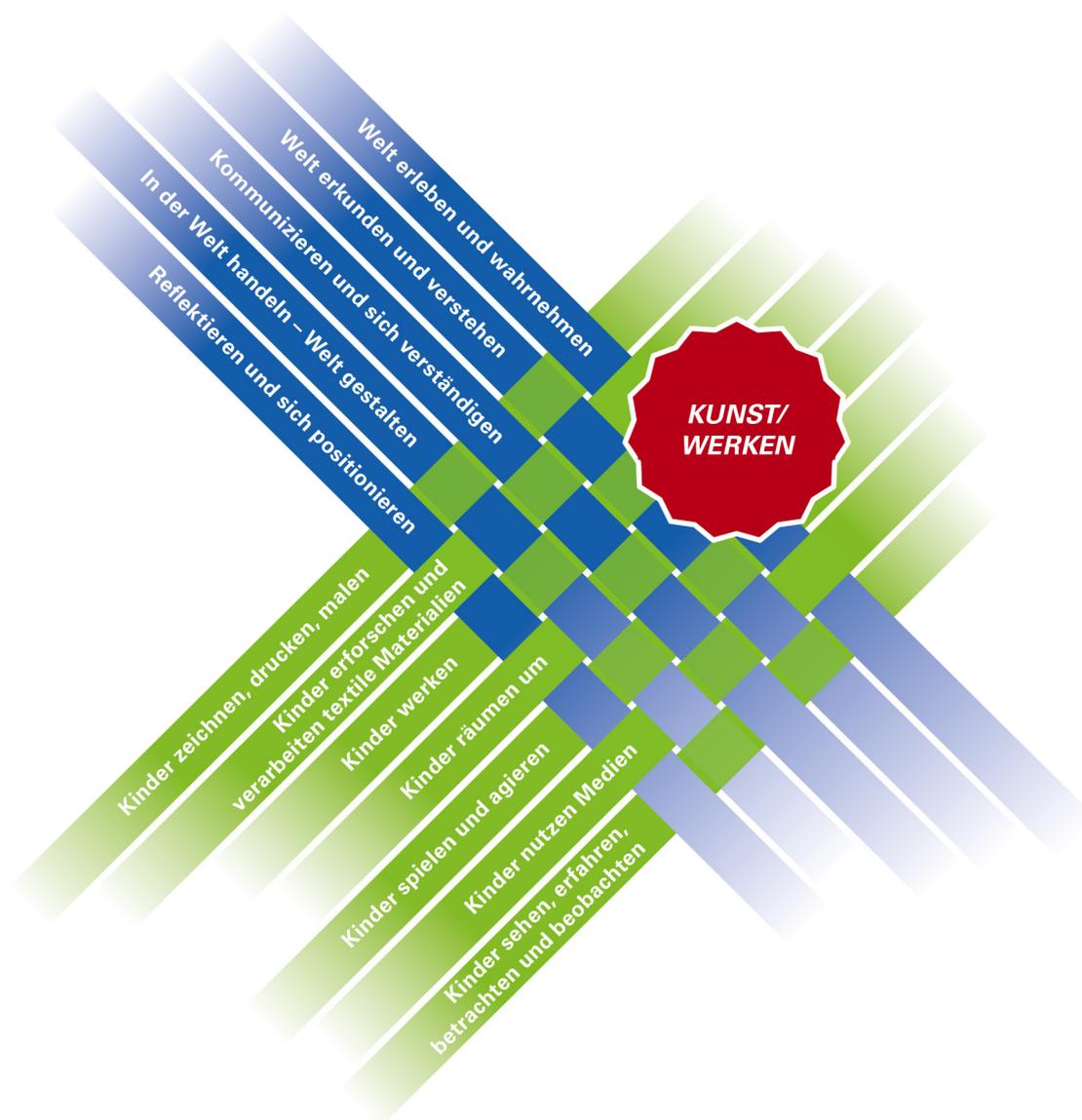
- **Verbraucherbildung (VB)**

In der Auseinandersetzung mit Materialien, Verfahren und Werkzeugen werden Informationen gegeben und Fragen zur Verbraucherbildung und zur Nachhaltigkeit mit der Lebenswirklichkeit verknüpft. Die Schülerinnen und Schüler werden sensibilisiert, um in ihrer Lebenswirklichkeit den Unterschied zwischen Werbung und Realität, sowie die Wertigkeit von Konsumgütern zu erkennen. Sie reflektieren ihr eigenes Konsumverhalten und werden angeregt Wünsche und Bedürfnisse kritisch zu hinterfragen.

1.2 Kompetenzen

Aufbauend auf den Vorerfahrungen und dem Vorwissen jedes Kindes ist das Grundanliegen des Faches Kunst/Werken, den Kindern ästhetisches Wahrnehmen und Erleben zu ermöglichen und ihr individuelles Wahrnehmungs-, Ausdrucks- und Gestaltungsvermögen weiter zu entwickeln.

Das Fach Kunst/Werken basiert auf prozessbezogenen Kompetenzen und Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen, die eng miteinander verknüpft sind und stets zusammen zu denken sind. Sie erfassen den sozialen und kulturellen Kontext und die Handlungsorientierung des Faches Kunst/Werken. In ihrer Zusammenführung werden sie zu einem tragfähigen Gewebe, das – bezogen auf die Situation vor Ort und auf die Bedürfnisse der Kinder – individuell verfeinert und weiter gewoben wird.



Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen sind eng miteinander verwoben. (© Landesinstitut für Schulsport, Schulkunst und Schulmusik)

Prozessbezogene Kompetenzen

Die Kinder erleben in der Begegnung und Auseinandersetzung die Welt mit allen Sinnen, erkunden sie auf vielfältige Weise und lernen sie zu verstehen. Sie teilen ihre Erfahrungen, Vorstellungen und Erkenntnisse mit anderen. Die Schülerinnen und Schüler erwerben zunehmend Gestaltungs- und Handlungskompetenz. Sie können musikalisches und künstlerisches Tun sowie naturwissenschaftlich-technische Phänomene und sozio-kulturelle Sachverhalte wahrnehmen, reflektieren, gestalten und sich dazu positionieren.

Diese Zugänge zur Welt kommen in übereinstimmend formulierten prozessbezogenen Kompetenzen der Fächer Musik, Kunst/Werken und Sachunterricht zum Ausdruck.

Die prozessbezogenen Kompetenzen gliedern sich in folgende Bereiche:

- **Welt erleben und wahrnehmen**
- **Welt erkunden und verstehen**
- **Kommunizieren und sich verständigen**
- **In der Welt handeln – Welt gestalten**
- **Reflektieren und sich positionieren**

Die in den Bereichen beschriebenen Prozesse greifen ineinander, sind miteinander verknüpft und situationsbezogen zu gewichten.

Inhaltsbezogene Kompetenzen

In den inhaltlichen Kompetenzen spiegeln sich die kindlichen Zugangs- und Handlungsweisen in den unterschiedlichen künstlerischen Arbeitsbereichen wieder. Kompetenzen aus verschiedenen Inhaltsbereichen können je nach Vorhaben miteinander verbunden werden.

In den verschiedenen Inhaltsbereichen sind handwerkliche und künstlerisch gestalterische Aspekte verwoben. Neu akzentuiert sind die Bereiche Kinder werken, Kinder nutzen Medien, Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten. Die inhaltsbezogenen Kompetenzen sind im Zusammenhang mit den prozessbezogenen Kompetenzen zu verstehen, die im Laufe der Grundschulzeit ausgebildet werden.

Das Fach Kunst/Werken bezieht sich auf den erweiterten Bildbegriff. Dieser umfasst alles, was visuell in der Lebenswelt aufgenommen und erfahren wird. Er schließt alle künstlerischen und alltagsästhetischen Ausdrucksformen mit ein und bezieht sich auf zweidimensionale und dreidimensionale Werke.

Kinder zeichnen, drucken, malen

Die Schülerinnen und Schüler werden in den Klassen 1/2 experimentell an Mal-, Zeichen- und Druckwerkzeuge, Verfahren und Techniken herangeführt. Sie erweitern ihr Repertoire an Ausdrucksformen und setzen diese für ihre Gestaltungsideen ein. In den Klassen 3/4 steht die Umsetzung eigener Bildideen mit den erlernten Verfahren und Techniken im Vordergrund. Die Schülerinnen und Schüler werden darin ermutigt, verschiedene Verfahren und Techniken miteinander zu kombinieren und ihre eigenen Lösungsideen zu verfolgen.

Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien

Die Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende textile Techniken mit geeigneten Materialien und Werkzeugen an. Wiederverwertung, Umgestaltung und Weiterverarbeitung von Materialien sind dabei bedeutsam. Flächenbildende und flächengestaltende Verfahren werden für eigene Gestaltungsvorhaben eingesetzt. Textilien werden im kulturhistorischen und interkulturellen Kontext begriffen und für den Ausdruck eigener Identität genutzt. Die individuellen Fähigkeiten, die die Schülerinnen und Schüler mitbringen, werden berücksichtigt und geeignete Materialien und Werkzeuge ausgewählt.

Kinder werken

Aus unterschiedlichen Materialien stellen die Schülerinnen und Schüler Skulpturen, Objekte und Gegenstände her. Das sachgerechte Benutzen von individuell geeigneten Werkzeugen und einfache Arbeitstechniken, die zum jeweiligen Material passen, werden zielgerichtet erfahren. In den Klassen 1/2 experimentieren die Schülerinnen und Schüler mit geeigneten Materialien. Sie modellieren, bauen, erproben Verbindungsmöglichkeiten und setzen dafür geeignete einfache Werkzeuge ein.

In den Klassen 3/4 beherrschen sie einfache Arbeitstechniken, die sie planvoll und fantasievoll für ihre eigenen Gestaltungsideen anwenden.

Kinder räumen um

In den Klassen 1/2 erforschen die Schülerinnen und Schüler die Räume in ihrem Umfeld. Sie erzielen durch Veränderungen, Umstellen, Verhüllen unterschiedliche Raumwirkungen. Darin erfahren sie ihre Wirksamkeit und erkennen ihre Bedürfnisse, die sie an Räume in ihrer Lebenswelt stellen. In den Klassen 3/4 erweitern sie ihren Handlungs- und Erfahrungsradius. Sie erkunden und erfahren natürliche und von Menschen geschaffene Räume und Architekturen aktiv. Das Bauen von Modellen und Fantasieräumen sind ebenso Bestandteil des Unterrichts wie die Erkenntnisse über Zusammenhänge von Gestaltung und Funktion.

Kinder spielen und agieren

In den Klassen 1/2 beschäftigen sich die Kinder mit einfachen Spielfiguren. Sie beleben Materialien und Alltagsgegenstände, gestalten sie um oder bauen einfache Spielfiguren nach eigenen Vorstellungen und spielen mit ihnen kleine Geschichten. In den Klassen 3/4 steht der eigene Körper und sein Ausdruck im Mittelpunkt des Spiels. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einfache Standbilder und Spielszenen aus der Fantasie, nach Kunstwerken oder Bildern aus ihrer Lebenswelt. Sie präsentieren diese im Rahmen einer Aufführung.

Kinder nutzen Medien

Die Schülerinnen und Schüler werden angeregt, einfache Medien zum kreativen Arbeiten zu nutzen. Sie erlernen unterschiedliche Möglichkeiten zur Präsentation und Dokumentation. Die Verwendung von Medien soll zunehmend selbstständig und kritisch reflektiert erfolgen.

Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten

Die Schülerinnen und Schüler erleben Natur als aktives Wahrnehmungsfeld. Sie betrachten, nehmen wahr, spielen mit Naturmaterialien, sammeln sie, ordnen sie, sortieren sie, legen sie aus und finden eigene Ordnungskriterien. Sie begreifen Natur als schützenswertes Gut.

Die Schülerinnen und Schüler betrachten Bilder und Kunstwerke genau und nehmen sie ganzheitlich wahr. Sie teilen ihre Eindrücke einander mit, tauschen sich darüber aus und lernen so andere Sichtweisen kennen und sie zu akzeptieren. Sie gelangen zu ersten Deutungen und verfügen über ein Grundwissen an Fachbegriffen, das sie zunehmend sicher anwenden.

Sie beschäftigen sich mit Bildern und Gegenständen aus dem Alltag, sowie mit der gestalteten Umwelt. Im Hinblick auf Aussehen, Funktion, Gestaltungsvielfalt, sowie Innen- und Außenraumgestaltungen erkennen sie eigene Bedürfnisse und Wünsche. Dabei erfahren sie Zusammenhänge zwischen Gestaltung, Gebrauch und Nutzen.

1.3 Didaktische Hinweise

Kunst/Werken bietet einen Handlungsraum für Kinder. Sie produzieren, imaginieren, zeichnen, malen, ordnen, erforschen, dokumentieren, sammeln, experimentieren, verfremden, zerlegen, konstruieren, verwerfen, planen, überarbeiten, variieren, nehmen wahr, sehen und betrachten und deuten. Produktion und Rezeption sind die zentralen Lernfelder im Fach Kunst/Werken.

Produktive Phasen

In der Schuleingangsstufe entwickeln die Kinder Fähigkeiten und Fertigkeiten, welche die künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitern.

In den Klassen 3/4 setzen die Kinder verstärkt eigene Bildideen und Vorhaben in selbstgewählten Techniken und Materialien um.

Rezeptive Phasen

In rezeptiven Phasen betrachten, erleben und erfahren die Kinder Natur, Kunstwerke, Bilder aus dem Alltag, Alltagsgegenstände und gestalteten Lebensraum. Sie betrachten diese unter ästhetischen Aspekten. Die Kinder finden einen persönlichen Bezug zu den Bildern, sprechen über sie und tauschen sich über ihre Entdeckungen und Erkenntnisse aus und gewinnen dadurch Einsichten, ihr individuelles Ausdrucksvermögen zu erweitern. Die Auswahl von Bildern und Orten erfolgt altersentsprechend und situationsbezogen. Dabei ist es sinnvoll, die Kinder mit einzubeziehen und ihre Interessen und Vorlieben zu berücksichtigen. Museumsbesuche und Bildbetrachtungen von Originalen sind vor Ort bereichernd und, wo immer es sich anbietet, zu ermöglichen. Die Bildbetrachtung mittels digitaler Quellen und virtueller Museumsbesuche ermöglicht die Begegnung mit Kunstwerken, falls kein Museum in der Nähe ist. Die Auswahl der Bilder liegt in der Verantwortung der Lehrkraft.

Präsentation

Produktive und rezeptive Prozesse schließen Phasen der Reflexion und der Präsentation ein. Das Präsentieren umfasst einfache Äußerungen der Kinder zu eigenen Ergebnissen und künstlerischen Forschungen bis hin zu organisierten Ausstellungen und der Präsentation im darstellenden Spiel. In verschiedenen Formen der Präsentation ihrer Arbeiten erfahren die Schülerinnen und Schüler Wertschätzung, Selbstwirksamkeit und haben die Möglichkeit, unterschiedliche Lösungen und Entstehungsprozesse zu betrachten, darzustellen und zu vergleichen.

Reflexion

Reflexion findet während allen Produktions- und Rezeptionsprozessen statt. Das Nachdenken und sich Austauschen über Erfahrungsprozesse regt zum Weiterdenken und Weiterarbeiten an.

Die gestalterische Entwicklung von Kindern verläuft sehr unterschiedlich. Aus diesem Grund gilt es immer wieder herauszufinden, welchen Raum und welche Anregung das einzelne Kind braucht, um eigene Entscheidungen im Gestaltungsprozess treffen zu können. Der Unterricht bezieht die Erfahrungen sowie Lernvoraussetzungen der Kinder ein, nimmt ihre Vorstellungen und Motive ernst und ermöglicht so, ihre individuellen Interessen in den Unterricht einfließen zu lassen.

Lernsituationen

Offene, individuell selbstbestimmte Lernsituationen sind im Unterricht Kunst/Werken ebenso möglich wie aufgabenorientierte oder lehrgangsartige Vorhaben. Eine besondere Möglichkeit bieten Werkstattunterricht oder projektorientiertes Arbeiten. Ästhetisch-künstlerische Prozesse sind immer Such- und Erkundungsprozesse. Deshalb sind Phasen des Experimentierens und ergebnisoffenen Arbeitens wichtig, um sich Materialien, Werkzeugen, Mal- und Zeichenmitteln, Themenstellungen und interesselgeleiteten Vorhaben anzunähern.

Besondere Lernpotenziale liegen in künstlerisch-ästhetischen Projekten. Das Einbeziehen anderer Fächer, außerschulischer Lernorte, die Zusammenarbeit mit Künstlern, Museen und die Kooperation mit außerschulischen Partnern bieten viele Möglichkeiten für weitreichende Erfahrungen.

Körperbehinderung und Sinnesbeeinträchtigung

Im Hinblick auf Schülerinnen und Schüler mit Sinnesbeeinträchtigung und Körperbehinderung, kann die Lehrkraft auf eine Vielfalt an individuell geeigneten Materialien, geeigneten Werkzeugen und Hilfsmitteln zurückgreifen oder diese den Bedürfnissen anpassen. Da die Schülerinnen und Schüler zunehmend ihre Materialien und Techniken für ihre Bildideen selbst wählen sollen, beinhalten das Fach Kunst/Werken grundsätzlich eine Vielfalt der Lösungswege und Möglichkeiten.

Durch unterschiedliche Annäherungen an Kunstwerke mit Klängen, Geschichten, haptischen Angeboten, Posen, gezielten Betrachtungsschwerpunkten und Wahrnehmungsaufgaben werden auch Kinder mit Sinnesbeeinträchtigung mit einbezogen.

2. Prozessbezogene Kompetenzen

2.1 Welt erleben und wahrnehmen

Die Schülerinnen und Schüler lassen sich an schulischen und außerschulischen Lernorten auf Darstellungen, Ereignisse, Situationen und Phänomene mit verschiedenen Sinnen ein. Sie nehmen sich und die Welt differenziert wahr. Sie entwickeln Sensibilität, Offenheit, Interesse und Neugier gegenüber der Welt. Aus dieser Grundhaltung heraus verfeinern sie ihre Wahrnehmung und äußern ihre Eindrücke und Fragen und sammeln ästhetische Erfahrungen.

Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich einem natürlichen oder kulturellen Phänomen zuwenden, darüber staunen und konzentrieren (zum Beispiel: Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten)
2. grundlegende Wahrnehmungen in den Bereichen Gestaltung, Klang und Phänomen vertiefen (zum Beispiel Kinder werken: Materialien sammeln, ordnen)
3. Vorstellungen entwickeln und interessengeleitete Fragen formulieren

2.2 Welt erkunden und verstehen

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Erscheinungsformen von Kultur und Natur erkennen, beschreiben, vergleichen und für ästhetische Prozesse nutzen. Sie finden zu einer ergebnisoffenen Grundhaltung, die Explorieren und Experimentieren in den Mittelpunkt stellt. Sie eignen sich Methoden der Welterkundung und Erkenntnisgewinnung an. Sie probieren, kombinieren und gestalten sowohl intuitiv als auch planvoll. Sie analysieren, deuten und erklären. Hierzu nutzen sie in vielfältiger Weise unterschiedliche Kunstformen, Medien, Materialien und Werkzeuge.

Die Schülerinnen und Schüler können

1. Erfahrungen vergleichen, ordnen und auf unterschiedliche Kontexte beziehen (zum Beispiel Kinder nehmen ihre Umwelt wahr)
2. Methoden der Welterkundung und Erkenntnisgewinnung anwenden (zum Beispiel betrachten, beobachten, modellieren, recherchieren, experimentieren, planvoll umgehen, konstruieren, zerlegen, erforschen, sammeln, ordnen, variieren)
3. visuelle, haptische und akustische Erfahrungen, Lernwege, Prozesse und Erkenntnisse in geeigneter Form dokumentieren, auch digital – sobald Medien vorhanden (zum Beispiel Kinder zeichnen, drucken, malen, Kinder nutzen Medien, fotografieren)
4. ihre fachpraktischen Fertigkeiten anwenden, vertiefen und erweitern (zum Beispiel Produktion, Raum, Kinder werken: Sachgerechter Umgang mit Werkzeugen)

2.3 Kommunizieren und sich verständigen

Die Schülerinnen und Schüler lernen in der Kommunikation mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern deren Meinungen, Erfahrungen, Erkenntnisse, Interessen und Emotionen kennen sowie ihre eigenen darzustellen. Sie können unter Einbezug verschiedener Ausdrucksformen konstruktiv mit anderen kommunizieren sowie kooperativ arbeiten.

Die Schülerinnen und Schüler akzeptieren ihre eigenen Lösungen und respektieren die der anderen in ihrer Vielfalt. Sie vergleichen ihre Wahrnehmungen, Vermutungen, Beobachtungen, Vorgehensweisen, Prozesse und Erklärungen, wobei die Alltagssprache die Grundlage bildet und zunehmend Fachbegriffe verwendet werden. Sie präsentieren ihre Erkenntnisse und Fertigkeiten, auch unter Einbezug altersgemäßer und zweckentsprechender Medien, und tauschen sich darüber aus.

Die Schülerinnen und Schüler können

1. Ideen, Lern- und Lösungswege, gewonnene Erkenntnisse sowie die eigene Meinung ausdrücken und begründen
2. verschiedene Arten der Kommunikation nutzen (zum Beispiel gestalterische Ausdrucksformen: Zeichnen, Malen, Drucken, Collagieren, Bauen, Darstellen; theatrale Ausdrucksformen: Mimik, Gestik, (Körper-)Sprache, Rollenspiel, Standbild, Bewegung und szenische Improvisation)
3. eigene Gedanken, Gefühle, Eindrücke, Erfahrungen und Interessen bewusst und angemessen mitteilen und die anderer wahrnehmen
4. Medien zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen nutzen (zum Beispiel Plakat, Lerntagebuch, Portfolio, Realien, digitale Medien – sobald vorhanden)

2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten

Die Schülerinnen und Schüler wirken aktiv an der Gestaltung ihrer Lebenswelt mit.

Sie agieren plan- und fantasievoll, erkennen Auswirkungen ihres Handelns und übernehmen Verantwortung. Die Schülerinnen und Schüler können sich ausdauernd und konzentriert über einen längeren Zeitraum mit einer Sache beschäftigen. Sie planen und führen Gestaltungsvorhaben durch, reflektieren Entstehungsprozesse und Ergebnisse und entwickeln Handlungsalternativen.

Die Schülerinnen und Schüler können

1. aus den gewonnenen Erkenntnissen Konsequenzen – auch für das Alltagshandeln – ableiten
2. im Rahmen ihrer Möglichkeiten gemeinschaftliches Leben gestalten und Verantwortung übernehmen (zum Beispiel ausstellen, aufführen, dekorieren, agieren, um- und ausgestalten)
3. nachhaltige Handlungsweisen als Lebensgrundlage für alle Menschen umsetzen (zum Beispiel Wegwerfmaterialien nutzen, Materialien wiederverwenden – ausradieren, übermalen, überkleben, umgestalten, mit Werkzeugen und Materialien sorgsam umgehen)

2.5 Reflektieren und sich positionieren

Die Schülerinnen und Schüler denken über sich selbst und ihre Umwelt in der Begegnung mit Natur und Kulturen nach. Sie überprüfen und reflektieren die eigene Meinung sowie die Meinung anderer.

Sie können eigene Arbeitsergebnisse darstellen, die anderer akzeptieren und diese sachbezogen und differenziert bewerten. Dabei wenden sie erworbene Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten in Diskussions- und Reflexionsphasen an.

Sie verfügen über die Fähigkeit, zu einer Sache, einem Problem und/oder einer Situation eine eigene Position zu beziehen, zu begründen und zu vertreten sowie respektvoll mit anderen Positionen umzugehen.

Die Schülerinnen und Schüler können

1. eigenes Verhalten reflektieren und hinsichtlich eigener Gestaltungsmöglichkeiten bewerten
2. Empathiefähigkeit entwickeln und Perspektivwechsel vornehmen (zum Beispiel in der Auseinandersetzung mit dem „Anderssein“, andere Lebenswelten mittels Kunst und medialen Produkten erforschen, in gelebter Inklusion, im Erleben von Vielfalt als Normalität)
3. Informationen, Sachverhalte, Situationen und Entwicklungen bewerten (zum Beispiel visuelle Botschaften entschlüsseln, erklären, präzisieren, spielerisch, fantasievoll verändern)
4. kreatives Tun als Teil der eigenen Persönlichkeit ansehen und nutzen (zum Beispiel handwerkliche und künstlerische Gestaltungsformen im Freizeitbereich nutzen)
5. kulturelle und individuelle Vielfalt tolerieren und akzeptieren
6. die Bedeutung der fachspezifischen Inhalte über das Fach hinaus für das eigene Leben reflektieren

3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen

3.1 Klassen 1/2

3.1.1 Kinder zeichnen, drucken, malen

3.1.1.1 Kinder zeichnen

Die Schülerinnen und Schüler stellen zeichnerisch ihre Welt dar. Sie entwickeln Bildideen aus ihrer Imagination, Fantasie- und Erlebniswelt. Sie erweitern ihr Repertoire an Darstellungsformen, Verfahren und Techniken. Sie nutzen die Zeichnung in ihren verschiedenen Funktionen (zum Beispiel: Erlebnisse darstellen, Ideen sammeln, Beobachtungen festhalten, skizzieren und entwerfen, dokumentieren, ...)

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Den Kindern genügend unterschiedliche Zeichenmittel und Zeichenträger zu Verfügung stellen (zum Beispiel Bleistift, Kreide, Tinte, Tusche auf Papier, Pappe, Holz, Textilien in verschiedenen Formaten).</p> <p>Welche Unterstützung bekommen die Kinder, um eigene Zeichenanlässe und Bildideen zu verwirklichen und zu erweitern?</p> <p>Welche Zeichenanlässe bieten andere Fächer?</p>	<p>(1) mit unterschiedlichen, individuell geeigneten Zeichenmitteln auf verschiedenen Bildgründen experimentieren, die Besonderheiten erfahren, benennen und zuordnen</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt</p>
	<p>(2) ihr Repertoire an zeichnerischen Spuren, Formen und unterschiedlichen Strukturen erweitern und für ihre Bildabsichten nutzen</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>(3) ihre Zeichenspuren variieren (zum Beispiel linear, flächig, kritzeln, wischend, klecksend zeichnen)</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L PG Wahrnehmung und Empfindung O C4 S. 152–154</p>
	<p>(4) über ihre Zeichnungen sprechen und sich darüber austauschen</p>
	<p>P 2.2 Welt erkunden und verstehen 2, 3 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 1 F BSS 3.1.1 Körperwahrnehmung F D 3.1.1.2 Texte verfassen – Handschrift entwickeln F M 3.1.2.2 Einfache geometrische Figuren erkennen und benennen F MUS 3.1.1.2 Instrumentales Musizieren O A3 – D3 S. 135–138</p>

3.1.1.2 Kinder drucken

Unterschiedliche Oberflächen, Materialien und Formen regen die Schülerinnen und Schüler zum Experimentieren im Bereich Drucken an. Sie nutzen einfache Vervielfältigungsverfahren und erkennen die Besonderheiten des Druckens im Vergleich zu anderen Techniken. Sie machen Erfahrungen mit Strategien, wie zum Beispiel Aus- und Umdeuten, Verfremden und Umfunktionieren.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
<p>Welche Absprachen erleichtern einen gut organisierten Ablauf beim Drucken?</p> <p>Welche Anlässe bieten sich im Schulleben, Drucke anzufertigen?</p> <p>Welche Möglichkeiten gibt es, dass Kinder im Schulalltag jederzeit und selbstorganisiert drucken können?</p> <p>Welche Oberflächen können die Kinder (in ihrer Umgebung, im Klassenzimmer, im Schulhaus, im Schulhof, ...) durch Frottage dokumentieren?</p>	<p style="text-align: center;">Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>(1) mit verschiedenen geeigneten Materialien und Farben experimentell (zum Beispiel auf Papier, Holz und Textilien) stempeln und drucken</p> <p>(2) experimentell ihre Umwelt und deren Oberflächenstrukturen ertasten und durch Frottage erforschen und abbilden</p> <p>L MB Produktion und Präsentation L PG Wahrnehmung und Empfindung O A2 – D2 S. 124–127</p> <p>(3) einfache Druckstöcke aus verschiedenen geeigneten Materialien herstellen</p> <p>L PG Selbstregulation und Lernen</p>
	<p>P 2.2 Welt erkunden und verstehen 3 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 2 F D 3.1.1.2 Texte verfassen – Handschrift entwickeln F M 3.1.2.2 Einfache geometrische Figuren erkennen und benennen</p>

3.1.1.3 Kinder malen

Die Schülerinnen und Schüler werden emotional von Farben angesprochen. Von ihren Empfindungen und Vorlieben geleitet, entdecken sie unterschiedliche Wirkungen und Funktionen von Farben in Kunst, Natur und Umwelt. Sie erweitern und differenzieren ihre Beobachtungsfähigkeit. Sie malen gegenständlich und abstrakt. Mit wachsender Malerfahrung nutzen sie Vorlieben für bestimmte Farbkombinationen und Farbwirkungen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Maßnahmen erleichtern die Abläufe beim Malen?	(1) mit Farben und geeigneten Malwerkzeugen experimentieren
Welche unterschiedlichen Farben und Werkzeuge, Bildgründe, Formate und Materialien stehen den Kindern zur Verfügung?	(2) Farbe deckend, lasierend und flächig verwenden (zum Beispiel übermalen, mischen, tupfen) und auf verschiedenen Untergründen (zum Beispiel Papier, Pappe, Holz, Leinwand und Textilien) malen, Farben mischen, wahrnehmen und differenziert benennen
Wie können die Kinder zu eigenen Farbaufgaben und zum Farben mischen angeregt werden?	(3) Bildgegenstände auf der Bildfläche anordnen (Bildformat, Größenverhältnisse)
Welche Schulprojekte bieten sich für Malanlässe an? Welche Möglichkeiten gibt es, vorhandene Arbeiten der Kinder zu präsentieren?	<p>L PG Wahrnehmung und Empfindung O A2 – D2 S. 124–127</p> <p>(4) Farben und Werkzeuge entsprechend der eigenen Vorstellung und Gestaltungsabsicht einsetzen (zum Beispiel Farbe nutzen, um etwas darzustellen, Farbe nutzen, um Gefühle und Stimmungen auszudrücken)</p> <p>L BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt L MB Produktion und Präsentation L VB Bedürfnisse und Wünsche</p>
	<p>P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 2 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 4 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 4 F D 3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen F MUS 3.1.2 Musik hören und verstehen</p>

3.1.2 Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien

Die Schülerinnen und Schüler sind täglich von Textilien umgeben. Sie entdecken die Besonderheiten verschiedener textiler Materialien und ihrer Entstehung. Die Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende textile Techniken an. Sie verwenden individuell geeignetes Material und Werkzeuge, dabei fließen Überlegungen zur Wiederverwendung und Umgestaltung von Materialien mit ein. Sie bringen eigene Vorstellungen und Ideen in den Arbeits- und Gestaltungsprozess mit ein.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
<p>Welche verschiedenen textilen Materialien können die Kinder selbst sammeln? Welche können ihnen zur Verfügung gestellt werden?</p> <p>Wie können die Kinder motiviert werden, eigene Kriterien zur Ordnung zu finden?</p> <p>Welche Vorhaben im Schulleben ermöglichen die Arbeit mit textilen Materialien?</p>	<p style="text-align: center;">Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>(1) verschiedene textile Materialien sammeln und nach Kriterien sortieren, die Eigenschaften von Materialien wahrnehmen, beschreiben und dokumentieren</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L PG Wahrnehmung und Empfindung L VB Bedürfnisse und Wünsche O A2 – D2 S. 124–127</p> <p>(2) mit Fasern, Fäden experimentieren (zum Beispiel drehen, flechten, knoten, kordeln) und einfache flächenbildende Verfahren (zum Beispiel weben, filzen) anwenden</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L PG Selbstregulation und Lernen</p> <p>(3) textile Materialien vielfältig verwenden (zum Beispiel in einen ungewöhnlichen Kontext stellen, wieder verwenden, zerschneiden, verhüllen, einpacken, einwickeln)</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L BNE Bedeutung und Gefährdungen einer nachhaltigen Entwicklung L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L MB Information und Wissen</p>
	<p>P 2.2 Welt erkunden und verstehen 2 P 2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 3 F M 3.1.2.2 Einfache geometrische Figuren erkennen und benennen F SU 3.2.3.2 Materialien und ihre Eigenschaften O A4 – D4 S. 149–154</p>

3.1.3 Kinder werken

Das Herstellen von Skulpturen, Objekten und Gegenständen übt auf Kinder eine große Faszination aus. Die Schülerinnen und Schüler stellen sie aus unterschiedlichen geeigneten Materialien her. Dabei lernen sie, geeignete Werkzeuge sachgerecht zu benutzen und einfache Arbeitstechniken, die zum jeweiligen Material passen, zielgerichtet für ihre Gestaltungsideen einzusetzen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder in die Materialauswahl einbezogen werden?	(1) unterschiedliche Materialien sammeln, erkunden, hinsichtlich ihrer Verwendbarkeit erproben
Wie lässt sich der Gestaltungsprozess gemeinsam mit den Kindern planen?	----- L BNE Bedeutung und Gefährdungen einer nachhaltigen Entwicklung
Welche Projektvorhaben lassen sich verwirklichen?	(2) mit Material variantenreich Objekte schaffen (zum Beispiel aus Ton, Holz, Draht, Gips, Altmaterialien, Filz, Textilien, Alltagsgegenständen und Fundstücken)
Welche Sicherheitshinweise müssen die Kinder beachten?	----- L VB Qualität der Konsumgüter
	(3) Werkzeuge (zum Beispiel Hammer, Schraubendreher, ...) und Verbindungsmittel (zum Beispiel Nagel, Schraube, Dübel, ...) erproben und sachgemäß anwenden
	----- L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt
	(4) Abfallmaterialien für künstlerische Gestaltungen umdeuten
	----- L VB Bedürfnisse und Wünsche
	P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 2 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 2 P 2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 3 F BSS 3.1.1 Körperwahrnehmung F M 3.1.2 Raum und Form F MUS 3.1.1.2 Instrumentales Musizieren F SU 3.1.3.3 Bauten und Konstruktionen O A4 – D4 S. 149–154

3.1.4 Kinder räumen um

Die Schülerinnen und Schüler halten sich in vielfältig gestalteten geschlossenen und offenen Räumen auf. Sie bewegen sich in ihnen, verschaffen sich Orientierung, erforschen und verändern sie.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Welche Raumsituationen in Natur, Kultur und Alltag können die Kinder in ihrer Umgebung aktiv begehen, untersuchen und erforschen?</p> <p>Welche Raumsituationen, Materialien regen die Kinder zu Veränderungs- und Umgestaltungsprozessen an?</p> <p>Wie können die Kinder Räume für Anlässe gestalten (zum Beispiel Ausstellungsraum, Geisterbahn, Spielraum, Lesecke ...)?</p>	<p>(1) Räume betrachten, ertasten, sich in ihnen bewegen, sie untersuchen und Besonderheiten beschreiben und dokumentieren (zum Beispiel durch Zeichnen, Malen, Fotografieren)</p> <p>-----</p> <p>(2) nach ihren Bedürfnissen Spielräume, Behausungen, Nischen schaffen, ihre Wirkung benennen und Entstehung beschreiben</p> <p>-----</p> <p>L MB Produktion und Präsentation L PG Wahrnehmung und Empfindung L VB Chancen und Risiken der Lebensführung</p> <p>(3) Räume verändern (zum Beispiel mit Pappe, Tapeten, leichten Baumaterialien, Decken, Textilien, Folien, Papieren, Schnüren und Mobiliar, ordnen, umstellen, ausräumen, neu ordnen, verhüllen, verfremden)</p>
	<p>P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 1 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 2 P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 1 F BSS 3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen F M 3.1.2 Raum und Form F SU 3.1.4.1 Orientierung im Raum L MB Produktion und Präsentation O A1 – D1 S. 113–117</p>

3.1.5 Kinder spielen und agieren

Die Schülerinnen und Schüler erwecken Materialien und Objekte zum Leben. Sie nutzen sie für Aktionen und Spiele, agieren mit ihnen und stellen sie in einen für sie sinnvollen Zusammenhang. Sie probieren aus, verändern und improvisieren, erfinden spontan einfache Spielsituationen. Sie entwickeln Möglichkeiten, um Spielfiguren nach eigenen Ideen herzustellen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Welche Materialien regen die Kinder zum Spielen an?</p> <p>Welche anderen Fächer können einen Beitrag zum Figurenspiel leisten?</p> <p>Welche schulischen und außerschulischen Möglichkeiten bieten sich an, damit die Kinder ihre Werke präsentieren können?</p> <p>Wie können die Kinder durch Aufführungen ihre Selbstwirksamkeit erfahren?</p>	<p>(1) mit selbst gewählten Materialien handelnd in einem Sinnzusammenhang agieren (zum Beispiel selbst erfundene Geschichten, Spiele)</p> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <p>L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen O A1 – A 4 S. 113–117</p> <p>(2) Materialien aus Natur, Kultur und Alltag sammeln, auswählen, eine individuelle Spielfigur/Stabfigur, Puppe oder Schattenspielfigur von der Idee bis zur Fertigstellung entwickeln und herstellen (zum Beispiel tackern, kleben, stecken)</p> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <p>L PG Wahrnehmung und Empfindung</p> <p>(3) mit selbsthergestellten Figuren einfache Spielszenen spontan oder nach Absprache auf der Grundlage von selbst erfundenen Dialogen, Texten oder Vorlagen und Liedern erfinden</p> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <p>L BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale L BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich L MB Produktion und Präsentation L PG Selbstregulation und Lernen</p>
	<p>P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 3 P 2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 2 P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 2 F BSS 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel F BSS 3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen F D 3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen F E 3.1.1.2 Sprechen (3) F F 3.1.1.2 Sprechen F MUS 3.1.1.2 Instrumentales Musizieren F MUS 3.1.3 Musik umsetzen F SU 3.1.2.1 Körper und Gesundheit F SU 3.1.3.1 Naturphänomene (4), (5) O A 5 – D5 S. 159–162</p>

3.1.6 Kinder nutzen Medien

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über unterschiedliche Vorerfahrungen mit Medien. Sie lernen den Umgang mit ihnen, nutzen sie zur Präsentation und Dokumentation. Sie verwenden Medien zum kreativen Arbeiten, um sich darzustellen und um sich zu positionieren.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Welche Themen reizen die Kinder, Dokumentationen oder eigene Geschichten umzusetzen (zum Beispiel ihren Lebensraum mit der Kamera festzuhalten oder Bilder zu sammeln)?</p> <p>Zu welchen Medien haben die Kinder Zugang? Mit welchen verschiedenen Medien können die Kinder arbeiten?</p> <p>Wie können die Kinder für ihre Persönlichkeitsrechte und für ein Bewusstsein zur eigenen Darstellung sensibilisiert werden?</p>	<p>(1) themenorientiert dokumentieren und präsentieren (fotografieren, Bilder sammeln, Erinnerungsstücke arrangieren, collagieren, Bildfolgen erstellen), (Schulinventar – sobald die sächliche Ausstattung vorhanden – über Kreismedienzentrum (KMZ) ausleihen)</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L PG Wahrnehmung und Empfindung L VB Medien als Einflussfaktoren</p> <p>(2) interessengeleitet Themen finden, bearbeiten, dokumentieren und präsentieren (zum Beispiel fotografieren, kopieren, sammeln, collagieren, Aufnahmen aus und um das Schulhaus, Dokumentation des eigenen Schulwegs)</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L PG Selbstregulation und Lernen</p>
	<p>P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 1 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 2 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 2 P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 1 F BSS 3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen F BSS 3.1.6 Bewegungskünste F D 3.1.1.8 Präsentieren F M 3.1.2 Raum und Form F SU 3.1.1.2 Arbeit und Konsum</p>

3.1.7 Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten

3.1.7.1 Kinder erleben Natur

Die Schülerinnen und Schüler erleben Natur vor Ort als aktives Wahrnehmungsfeld. Sie erkennen im Handeln (sammeln, sortieren, ordnen, legen) die Vielfalt an ästhetischen Aufbau- und Ordnungsprinzipien bei verschiedenen Erscheinungsformen (Pflanzen, Wasser, Gesteine, Landschaften, Gelände ...). Diese Prozesse können die Schülerinnen und Schüler für eigene Gestaltungsanlässe nutzen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Wie können die Kinder Ordnungs- und Gestaltungsprinzipien finden?</p> <p>Welche Formen der Dokumentation eignen sich?</p> <p>Welche projektartigen Vorhaben ermöglichen den Kindern eine intensive Auseinandersetzung in der Natur?</p>	<p>(1) Naturerscheinungen erkennen und benennen, Gestaltungs- und Ordnungsprinzipien finden und beschreiben (zum Beispiel Reihung, Verdichtung, Muster, Ordnung, Größe, Farbe, Form)</p> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <p>L BNE Werte und Normen in Entscheidungssituationen L MB Produktion und Präsentation O A2 – D2 S. 124–127</p> <p>(2) ihre Gestaltungsprinzipien für eigene Gestaltungsideen nutzen</p> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <p>L PG Wahrnehmung und Empfindung</p>
	<p>P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 1 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 2 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 2 F BSS 3.1.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten F D 3.1.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten F E 3.1.1.2 Sprechen F F 3.1.1.2 Sprechen F M 3.1.2.1 Sich im Raum orientieren F SU 3.1.3.1 Naturphänomene F SU 3.1.3.3 Bauten und Konstruktionen</p>

3.1.7.2 Kinder gehen mit Kunstwerken um

Die Schülerinnen und Schüler lassen sich auf Kunst ein und erleben Bilder auf der Grundlage ihrer Seherfahrungen. Sie entwickeln individuelle Zugänge zu Kunstwerken. Sie stellen Beziehungen zu eigenen visuellen und praktischen Erfahrungen her, respektieren die Sichtweisen, Lesarten der anderen Kinder und versuchen sie nachzuvollziehen. Sie äußern erste Deutungen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Welche Zugangsweisen motivieren die Kinder zu intensiver Werkbetrachtung (zum Beispiel reale Gegenstände Bildern zuordnen, Adjektivlisten, „nachstellen“, Rollenwechsel, Bildvergleiche, haptische Angebote, Fragen an das Bild, an die Künstlerin / den Künstler stellen, Brief an die Künstlerin / den Künstler schreiben, ...)?</p> <p>Wie kann der Zugang zu Kunstwerken für Kinder mit Sinnesbeeinträchtigung unterstützt werden?</p> <p>Welche Impulse ermutigen die Kinder, ihre Gefühle, Gedanken, Deutungen, Fragen zu äußern?</p> <p>Welche Anlässe motivieren Kinder künstlerische Gestaltungsweisen zu untersuchen (zum Beispiel Begegnung mit Künstlern, Museumsbesuche, religiöse Feste und religiöse Darstellungen)?</p> <p>Welche Museen und welche Kunstwerke können besucht werden?</p> <p>Kennen die Kinder virtuelle Museen?</p>	<p>(1) Kunstwerke betrachten und wahrnehmen (zum Beispiel gegenständliche, ungegenständliche Grafiken, Gemälde, Plastiken aus verschiedenen Epochen)</p> <p>(2) sich auf verschiedene Bildzugänge einlassen</p> <p>(3) sich frei zu Kunstwerken äußern, ihre ersten Eindrücke und Gefühle einander mitteilen und sich darüber austauschen</p> <p>L MB Information und Wissen L PG Wahrnehmung und Empfindung O A1 – D1 S. 113–117 O A3 – D3 S. 135–138</p> <p>(4) künstlerische Gestaltungsweisen beschreiben, untersuchen und vergleichen</p> <p>(5) auf eine erste Deutungsebene gelangen</p> <p>L BTW Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen</p>
	<p>P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 2 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 1 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 3 P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 3 F D 3.1.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten F D 3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen (1), (3) F E 3.1.1.2 Sprechen (4) F F 3.1.1.2 Sprechen (4) F RAK (Altkatholische Religionslehre) F RALE (Alevitische Religionslehre) F REV (Evangelische Religionslehre) F RISL (Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung) F RJUED (Jüdische Religionslehre) F RRK (Katholische Religionslehre) F RSYR (Syrisch-Orthodoxe Religionslehre)</p>

3.1.7.3 Kinder nehmen ihre Umwelt wahr

Die Schülerinnen und Schüler sind von Abbildungen, Alltagsgegenständen und öffentlichen Räumen in ihrer Lebenswelt umgeben. Sie nehmen sie bewusst wahr, untersuchen und benennen ihre Eigenschaften, Besonderheiten, ihr Aussehen, ihren Gebrauch und Nutzen. Sie finden handlungsorientiert Kriterien zur Unterscheidung, werden für die Zusammenhänge von Gestaltung und Gebrauch sensibilisiert.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder angeregt werden, ihre Umgebung bewusst wahrzunehmen und zu betrachten? Welche Abbildungen interessieren die Kinder?	(1) Abbildungen aus ihrem Umfeld beschreiben (zum Beispiel Werbeplakate, Piktogramme, Illustrationen, Info-Grafiken in Büchern) ----- L MB Medienanalyse L VB Bedürfnisse und Wünsche (2) die Wirkung auf sie erklären (zum Beispiel Assoziationen, Wünsche, Bedürfnisse)
An welchen Gegenständen haben die Kinder besonderes Interesse? An welchen Gegenständen lassen sich Veränderungen durch den technischen Fortschritt und durch formale Änderungen im Lauf der Zeit aufzeigen (zum Beispiel Spielzeug, Haushaltsgeräte)? Welche Gebäude der Umgebung halten die Kinder für bedeutsam? Welche Anlässe ergeben sich, um unterschiedliche Räume und Gebäude zu erkunden und Wirkung, Form und Benutzung zu entdecken? Welche Bezüge können dabei zu Vorhaben in anderen Fächern hergestellt werden?	(3) Alltagsgegenstände beschreiben, unter verschiedenen Aspekten betrachten, untersuchen und vergleichen ----- L PG Wahrnehmung und Empfindung L VB Alltagskonsum (4) ihre persönliche Vorliebe für Gegenstände benennen und begründen (zum Beispiel Puppen, Kuscheltiere, Schulranzen, Kleidung, Geschirr, Besteck) ----- L BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees O A3 – D3 S. 135–139 (5) öffentliche Räume beschreiben und ihre Eindrücke und persönliche Vorlieben benennen (zum Beispiel Aussehen, Form, Größe, Farbigkeit, Raumgefühl, in der eigenen Wohnung, in öffentlichen Gebäuden, Schulhaus, Kirche, Rathaus oder Brücken und Türme) ----- L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L VB Bedürfnisse und Wünsche (6) die Funktion verschiedener Gebäude erfahren, erkennen und benennen (zum Beispiel Form und Benutzung in Beziehung setzen) ----- L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Alltagskonsum; Bedürfnisse und Wünsche; Medien als Einflussfaktoren; Qualität der Konsumgüter

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	<ul style="list-style-type: none"> P 2.2 Welt erkunden und verstehen 1 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 3 P 2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 1 F D 3.1.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten (1) F D 3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen (1), (3) F E 3.1.1.2 Sprechen F F 3.1.1.2 Sprechen F RAK (Altkatholische Religionslehre) F RALE (Alevitische Religionslehre) F REV (Evangelische Religionslehre) F RISL (Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung) F RJUED (Jüdische Religionslehre) F RRK (Katholische Religionslehre) F RSYR (Syrisch-Orthodoxe Religionslehre) F SU 3.1.1.2 Arbeit und Konsum F SU 3.1.1.3 Kultur und Vielfalt F SU 3.1.4 Raum und Mobilität

3.2 Klassen 3/4

3.2.1 Kinder zeichnen, drucken, malen

3.2.1.1 Kinder zeichnen

Die Schülerinnen und Schüler nutzen das Zeichnen zum Dokumentieren, Erforschen, Mitteilen und sich Ausdrücken. Sie erweitern ihre Ausdrucksformen mit verschiedenen individuell geeigneten Zeichenmitteln experimentell und themenorientiert. Sie beschäftigen sich konzentriert und ausdauernd mit einer Gestaltungsaufgabe und entwickeln eigene Ideen und Lösungen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder beim Zeichnen zu einer differenzierten und bewussten Zeichensprache finden?	(1) eigene Vorhaben mit unterschiedlichen Bildformen und Darstellungsweisen mit individuell geeigneten Zeichenmitteln realisieren
Wie können die Kinder Bewegungen, Raumvorstellungen zeichnerisch umsetzen?	(2) ihr grafisches Repertoire erweitern, grafische Elemente anlassbezogen mit dem Ziel anwenden, einer für sie stimmigen Vorstellung von Realität näher zu kommen
Wie können die Kinder dazu veranlasst werden, verschiedene Funktionen von Zeichnen in allen Fächern zu nutzen (zum Beispiel zum Skizzieren, Dokumentieren, um Abläufe festzuhalten)?	<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #008000; color: white; padding: 2px 5px;">L</div> <div style="margin-left: 5px;">MB Information und Wissen</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #008000; color: white; padding: 2px 5px;">L</div> <div style="margin-left: 5px;">VB Bedürfnisse und Wünsche</div> </div> </div>
	<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #ffcc00; color: white; padding: 2px 5px;">P</div> <div style="margin-left: 5px;">2.1 Welt erleben und wahrnehmen 3</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #ffcc00; color: white; padding: 2px 5px;">P</div> <div style="margin-left: 5px;">2.2 Welt erkunden und verstehen 3</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #ffcc00; color: white; padding: 2px 5px;">P</div> <div style="margin-left: 5px;">2.5 Reflektieren und sich positionieren 4</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #cc0000; color: white; padding: 2px 5px;">I</div> <div style="margin-left: 5px;">3.2.1.2 Kinder drucken</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #cc0000; color: white; padding: 2px 5px;">F</div> <div style="margin-left: 5px;">BSS 3.2.1 Körperwahrnehmung</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #cc0000; color: white; padding: 2px 5px;">F</div> <div style="margin-left: 5px;">D 3.2.1 Mit Texten und anderen Medien umgehen</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #cc0000; color: white; padding: 2px 5px;">F</div> <div style="margin-left: 5px;">M 3.2.2 Raum und Form</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #cc0000; color: white; padding: 2px 5px;">F</div> <div style="margin-left: 5px;">MUS 3.2.2 Musik hören und verstehen</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #cc0000; color: white; padding: 2px 5px;">F</div> <div style="margin-left: 5px;">SU 3.2.4.1 Orientierung im Raum</div> </div> </div>

3.2.1.2 Kinder drucken

Die Schülerinnen und Schüler begegnen Druckerzeugnissen in vielen Bereichen ihres Alltags. Sie erstellen Druckstöcke nach ihren eigenen Gestaltungsideen. Sie nutzen Druckverfahren, um Bildthemen aus ihrer Lebenswelt umzusetzen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Unterstützung erhalten die Kinder, um mit Werkzeugen sicherheitsgemäß umzugehen?	(1) mit geeigneten Werkzeugen grafische Spuren, Strukturen und Formen erzeugen, um Druckstöcke herzustellen (zum Beispiel mit Messer, Nägeln, Raspeln, Materialien und Formteile aufkleben) <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> L PG Wahrnehmung und Empfindung
Welche drucktypischen Anlässe und Bildthemen eröffnen sich den Kindern? Welche Themen ermöglichen eine Kombination von Schrift und Bild?	(2) durch Wiederholung und Aneinanderreihung flächenfüllend auf verschiedenen Untergründen drucken (zum Beispiel Muster, Ornament, Darstellung auf Papier, Stoff, Karton) <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> (3) vorgegebene Drucke aus Magazinen, Zeitungen und Plakaten durch Überdrucken verändern <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> L VB Bedürfnisse und Wünsche <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> (4) Buchstaben und Schrift zur Unterstützung ihrer Bildaussage verwenden <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> L BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt L MB Produktion und Präsentation
	P 2.2 Welt erkunden und verstehen 4 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 2 P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 4 I 3.2.1.1 Kinder zeichnen I 3.2.1.3 Kinder malen F D 3.2.1 Mit Texten und anderen Medien umgehen F M 3.1.2 Raum und Form F SU 3.2.5.1 Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

3.2.13 Kinder malen

Die Schülerinnen und Schüler erleben farbige Materialien, Textilien und Gegenstände in unterschiedlichen Zusammenhängen. Von ihren individuellen Empfindungen und Vorlieben geleitet, entdecken sie unterschiedliche Wirkungen und Funktionen von Farben in Kunst, Natur und Umwelt. Sie differenzieren ihre Farbwahrnehmung, gestalten absichts- und wirkungsvoll, experimentieren mit Farben und nutzen den Zufall. Sie verfeinern ihre technischen Fähigkeiten beim Mischen oder Herstellen von Farben. Sie erproben unterschiedliche Farbwirkungen durch Mischen, Farbauftrag oder Farbkombinationen. Mit den ihnen vertrauten Malwerkzeugen gehen sie sicher um. Sie malen gegenständlich und abstrakt.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder angeregt werden, mit ungewöhnlichen Materialien Malwerkzeuge herzustellen?	(1) mit Farben, farbigen Materialien und individuell geeigneten Malwerkzeugen variantenreich umgehen (zum Beispiel experimentieren, collagieren, decollagieren, übermalen, färben, Farben selbst herstellen) <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen
Wie kann die Erfahrung von Farbwirkungen angeregt werden (zum Beispiel durch Musik, Geschichten, Lichtverhältnisse, haptische Angebote)? Welche Anlässe bieten sich an, damit die Kinder sich mit Farben in der Werbung, im Verkehr, in der Mode, in der Architektur beschäftigen?	(2) verschiedene Auftragstechniken experimentell erproben (zum Beispiel pastos, lasierend auftragen, einfärben) (3) Farbunterschiede und Farbbeziehungen erzeugen, beschreiben, reflektieren (zum Beispiel reine und gebrochene Farben) <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> L PG Wahrnehmung und Empfindung (4) bewusst und absichtsvoll Farben für verschiedene Funktionen und Wirkungen einsetzen (zum Beispiel Farbe als Mittel zur Darstellung, Ausdruck oder Erzeugung von Stimmungen, Farbe als Informationsträger, helle Farben, dunkle Farben, kalte Farben, warme Farben, Signalfarben) <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> L BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt (5) Ergebnisse präsentieren und Erfahrungen mitteilen <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> L BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale L PG Selbstregulation und Lernen

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	<ul style="list-style-type: none"> P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 2 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 4 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 3 I 3.2.1.1 Kinder zeichnen I 3.2.1.2 Kinder drucken F E 3.2.1.2 Sprechen F F 3.1.1.2 Sprechen

3.2.2 Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien

Die Schülerinnen und Schüler vertiefen ihre Kenntnisse über verschiedene textile Materialien und Werkzeuge. Sie lernen weitere flächenbildende und flächengestaltende Verfahren kennen und nutzen diese für eigene Gestaltungen. Dabei erfahren sie die Bedeutung textiler Techniken im kulturhistorischen Kontext sowie in Bezug auf fremde Kulturen und für den Ausdruck eigener Identität.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Welche textilen Techniken kennen die Kinder bereits?</p> <p>Welche Situationen ermöglichen es den Kindern, über eine längere Dauer ein Gestaltungsvorhaben zu verwirklichen?</p>	<p>(1) aus Fasern und Fäden Flächen bilden (zum Beispiel häkeln, stricken), diese mit verschiedenen Techniken gliedern und gestalten (zum Beispiel applizieren, sticken, einfärben)</p> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <p>L PG Selbstregulation und Lernen</p>
<p>Welche kunsthistorischen Bezüge lassen sich von den Kindern finden?</p>	<p>(2) die Herstellung verschiedener textiler Techniken anderer Kulturen oder aus dem kulturhistorischen Kontext betrachten, beschreiben, dokumentieren und präsentieren</p> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <p>L PG Selbstregulation und Lernen L VB Qualität der Konsumgüter</p>
<p>Wie können die Kinder ermutigt werden, Materialien oder Gegenstände verfremdet in ihren Gestaltungen zu nutzen?</p>	<p>(3) textile Verfahren für ihre Gestaltungen nutzen, Materialien in neue Zusammenhänge bringen und dadurch Wahrnehmung verändern</p> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <p>L VB Bedürfnisse und Wünsche</p>
<p>Welche Möglichkeiten haben die Kinder, ihre Arbeiten zu präsentieren?</p>	<p>(4) Ergebnisse präsentieren und Erfahrungen mitteilen</p> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <p>L BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale L MB Produktion und Präsentation L PG Selbstregulation und Lernen</p>
	<p>P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 2 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 2 P 2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 3 I 3.2.1.2 Kinder drucken F SU 3.2.3.2 Materialien und ihre Eigenschaften</p>

3.2.3 Kinder werken

Materialien regen die Kinder zur Aus- und Umgestaltung an. Die Schülerinnen und Schüler fertigen Objekte aus unterschiedlichen Materialien an. Sie verwenden dabei verschiedene Werkzeuge sachgerecht und beherrschen einfache Arbeitstechniken, die zu dem jeweiligen Material passen. Sie erfinden, planen und konstruieren nach eigenen Gestaltungsideen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen	
	Die Schülerinnen und Schüler können	
<p>Welche unterschiedlichen Materialien und Werkzeuge können die Kinder für ihre Gestaltungen nutzen?</p> <p>Welche Materialien aus dem Alltag beziehungsweise Fundstücke können im Vorfeld gesammelt werden?</p> <p>Welche Bauvorhaben interessieren die Kinder?</p> <p>Welche Arbeits- und Organisationsformen im Unterricht ermöglichen einen sicherheitsgemäßen Umgang mit den Werkzeugen?</p>	<p>(1) Materialien gestaltungsbezogen auswählen</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>(2) mit individuell geeigneten Werkzeugen (zum Beispiel Schere, Hammer, Säge, Zange, Raspel, Feile, Handbohrer, Schraubendreher) sach- und sicherheitsgerecht umgehen</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>(3) Materialverbindungen erkunden (zum Beispiel verdrahten, verknoten, nähen, kleben, nageln, verschrauben)</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>	
	<p>(4) Objekte herstellen</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L PG Wahrnehmung und Empfindung</p>	
	<p>(5) ihren Gestaltungsprozess reflektieren und unterschiedliche Lösungswege beschreiben</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L PG Selbstregulation und Lernen</p>	
		<p>P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 3 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 4 P 2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 3 F D 3.2.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information nutzen</p>
		<p>F E 3.2.1.2 Sprechen F F 3.2.1.2 Sprechen F M 3.2.2.2 Geometrische Figuren erkennen, benennen und darstellen (7) F M 3.2.2.4 Flächen- und Rauminhalte messen und vergleichen F MUS 3.2.1.2 Instrumentales Musizieren F SU 3.2.3.2 Materialien und ihre Eigenschaften F SU 3.2.3.3 Bauten und Konstruktionen F SU 3.2.3.4 Energie</p>

3.2.4 Kinder räumen um

Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich in natürlichen und vom Menschen geschaffenen Räumen. Sie erkennen ihre Besonderheiten, Gestaltungsprinzipien, Materialien und deren Verwendung. Sie handeln gestaltend und verändern die Räume nach ihren Bedürfnissen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Welche unterschiedlichen Räume, Architekturen, und Landschaften existieren im Umfeld der Kinder und können aktiv „erobert“ werden?</p> <p>Welche Raumsituationen und/oder welche Materialien regen die Kinder zu Veränderungs- und Umgestaltungsprozessen von Außen- und Innenräumen an?</p> <p>Wie stellen sich die Kinder die Anordnung und Aufteilung ihres Klassenzimmers vor?</p> <p>Welche Projekte eignen sich dafür, Räume zu verändern?</p> <p>Welche Möglichkeiten der Dokumentation und Präsentation haben die Kinder?</p>	<p>(1) Räume in der Schule und Gebäude in ihrem Umfeld erkunden (zum Beispiel Klassenzimmer, Schule, Rathaus, Kirche, Fußgängerzone, Park, Stadion, Friedhof)</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L PG Wahrnehmung und Empfindung</p> <p>(2) mit der Wirkung und den Nutzungsmöglichkeiten realer Räume und Einrichtungen experimentieren, indem sie vorhandene Raumelemente umstellen (zum Beispiel Mobiliar wie Stühle, Tische umstellen, verhüllen, stapeln, anordnen)</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung</p> <p>(3) aus einfachen Materialien funktionale oder fantastische Räume und Architekturen erfinden und herstellen</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale L BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt L MB Produktion und Präsentation</p>
	<p>P 2.2 Welt erkunden und verstehen 2 P 2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 2 P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 6 F D 3.2.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information nutzen (5) F M 3.2.2.1 Sich im Raum orientieren F RAK (Altkatholische Religionslehre) F RALE (Alevitische Religionslehre) F REV (Evangelische Religionslehre) F RISL (Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung) F RJUED (Jüdische Religionslehre) F RRK (Katholische Religionslehre) F RSYR (Syrisch-Orthodoxe Religionslehre) F SU 3.2.4.1 Orientierung im Raum</p>

3.2.5 Kinder spielen und agieren

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein vielfältiges Repertoire an darstellerischen Fähigkeiten. Sie erfahren, erkennen, verfeinern und nutzen ihre darstellerischen Potenziale in vielfältigen Spielsituationen. Sie entwickeln ihre ästhetischen, emotionalen, sozialen und kognitiven Fähigkeiten und setzen ihre Kreativität frei. Sie entdecken ihre Mimik und Gestik als Ausdrucksmittel für Gefühle und Gedanken. Sie verwenden Sprache als Verstärkung ihres Ausdrucks.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Möglichkeiten bieten sich an, damit die Kinder Handlungs- und Verhaltensmuster für ihre eigene und gesellschaftliche Wirklichkeit erkunden und überprüfen können?	(1) verschiedene Posen bezogen auf den Raum und die Mitspieler einnehmen, sich bewegen und dadurch Stimmungen und Gefühle ausdrücken ----- L PG Bewegung und Entspannung; Wahrnehmung und Empfindung
Wie werden die Kinder unterstützt, ihre eigenen Ideen und Vorstellungen und die anderer anzunehmen und umzusetzen?	(2) fantasievolle oder durch Kunstwerke inspirierte Requisiten herstellen (zum Beispiel Masken, Verkleidungen, Kostüme herstellen, verfremden, variieren) -----
Wie können die Kinder ermutigt werden, mit erfundenen Versen ihren Ausdruck zu verstärken?	L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen
Welche schulischen und außerschulischen Möglichkeiten bieten sich an, damit die Kinder ihre Werke präsentieren können?	(3) Szenen umsetzen und präsentieren (zum Beispiel: aus persönlichen Anlässen, Bildern, selbst erfundene Geschichten und Situationen, historische und Vorlagen, Geschichten mit religiösem Hintergrund, Märchen und Geschichten) ----- L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale L MB Produktion und Präsentation L PG Selbstregulation und Lernen

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	<ul style="list-style-type: none"> P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 3 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 3 P 2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 2 F BSS 3.2.1 Körperwahrnehmung F BSS 3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen F BSS 3.2.6 Bewegungskünste F D 3.2.1.8 Präsentieren (4) F E 3.2.1.2 Sprechen (8) F F 3.2.1.2 Sprechen (8) F MUS 3.1.1.1 Umgang mit der Stimme – Stimmbildung und Singen F MUS 3.2.2 Musik hören und verstehen F MUS 3.2.3 Musik umsetzen F RAK (Altkatholische Religionslehre) F RALE (Alevitische Religionslehre) F REV (Evangelische Religionslehre) F RISL (Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung) F RJUED (Jüdische Religionslehre) F RRK (Katholische Religionslehre) F RSYR (Syrisch-Orthodoxe Religionslehre) F SU 3.2.1.1 Leben in Gemeinschaft

3.2.6 Kinder nutzen Medien

Die Schülerinnen und Schüler erfahren im produktiven Umgang die Vielfalt von Medien, erkunden diese und entdecken deren kreative Nutzungsmöglichkeiten. Sie werden befähigt, Medien zunehmend selbstständig und kritisch reflektiert für ihre Arbeit auszuwählen, einzusetzen und sich darüber auszutauschen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Zu welchen unterschiedlichen Medien haben die Kinder im Alltag und in der Schule Zugang? Welche Medien können die Kinder nutzen?	(1) unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen (zum Beispiel Overheadprojektor, Fotoapparat, Kopiergerät, Computer und Scanner)
	L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(2) an Arbeitsergebnissen oder Vorlagen (zum Beispiel Bilder, Fotografien, Kopien, Plakate) durch Experimentieren oder gezielte Eingriffe weiterarbeiten (zum Beispiel überschreiben, übermalen, kopieren, verfremden, zerschneiden, collagieren, decollagieren)
	L VB Medien als Einflussfaktoren
Welche Anlässe ermöglichen, dass die Kinder kurze erzählende Sequenzen entwickeln und präsentieren?	(3) kurze Spielsequenzen planen, umsetzen, präsentieren und gegebenenfalls mit geeigneten Medien festhalten (zum Beispiel Bildergeschichte, Storyboard, Bildfolgen, – sobald die sächliche Ausstattung vorhanden – Kurzfilme)
	L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung L PG Selbstregulation und Lernen
	P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 3 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 3 P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 6 F BSS 3.2.1 Körperwahrnehmung (3) F BSS 3.2.4 Bewegen an Geräten F D 3.2.1.8 Präsentieren (4) F E 3.2.1.2 Sprechen (8) F F 3.2.1.2 Sprechen (8) F SU 3.2.1.2 Arbeit und Konsum

3.2.7 Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten

3.2.7.1 Kinder erleben Natur

Die Schülerinnen und Schüler erleben Natur in ihrem Lebensumfeld sowie über Medien weltweit. Sie erkennen und finden Ordnungs-, Strukturierungs-, Wachstumsprinzipien und nutzen sie für ihr eigenes künstlerisches Schaffen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Wie kann die Aufmerksamkeit auf Details oder Komplexität gelenkt werden (zum Beispiel Film, Fotografie, virtuelle Museen)?</p> <p>Welche Ordnungsprinzipien gibt die Natur vor?</p> <p>Wie können die Kinder eigene Ordnungsprinzipien finden und entwickeln?</p>	<p>(1) Wachstums- und Strukturierungsprinzipien in der Natur beobachten, erkennen, beschreiben, ordnen und dokumentieren (skizzieren, filmen, zeichnen, fotografieren)</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L MB Produktion und Präsentation L PG Wahrnehmung und Empfindung</p>
<p>Wie werden die Vorlieben und Interessen der Kinder berücksichtigt?</p>	<p>(2) erkannte Ordnungsprinzipien für eigene Gestaltungsideen nutzen (zum Beispiel verändern, verfremden, legen, ordnen, verstreuen, bauen)</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>(3) ästhetische Kategorien sehen, benennen und einordnen, wie Farbe, Form, Komposition, Material</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L BNE Werte und Normen in Entscheidungssituationen L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen</p>
	<p>P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 3 P 2.2 Welt erkunden und verstehen 2 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 3 F BSS 3.2.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten F D 3.2.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information nutzen F M 3.2.2.1 Sich im Raum orientieren F MUS 3.2.1.1 Umgang mit der Stimme – Stimmbildung und Singen F SU 3.2.2.2 Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen</p>

3.2.7.2 Kinder gehen mit Kunstwerken um

Die Schülerinnen und Schüler lassen sich auf Kunst ein und erleben Bilder aus verschiedenen Epochen der Kunst. Sie beschäftigen sich mit Kunstwerken auf dem Hintergrund ihrer eigenen praktischen und visuellen Erfahrungen und erkennen im Austausch mit anderen die Mehrdeutigkeit von Bildern. Verschiedene Zugangsweisen eröffnen Einsichten in die Gestaltungsweisen der Künstlerinnen und Künstler.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
<p>Welche Zugangsweisen gibt es, um die Kinder zu intensiver Werkbetrachtung zu motivieren (zum Beispiel reale Gegenstände Bildern zuzuordnen, Adjektivlisten, „Nachstellen“, Rollenwechsel, Bildvergleiche, haptische Angebote, Fragen an das Bild, an die Künstlerin / an den Künstler stellen, Brief an die Künstlerin / an den Künstler schreiben, virtuelle Museen besuchen ...)?</p> <p>Wie kann der Zugang zu Kunstwerken für die Kinder mit Sinnesbeeinträchtigung unterstützt werden?</p> <p>Wie finden unterschiedliche Deutungen Berücksichtigung?</p> <p>In welcher Form können die Kinder ihre Erfahrungen für ihre eigenen Gestaltungen nutzen?</p>	<p>(1) Kunstwerke betrachten</p> <p>(2) künstlerische Gestaltungsweisen untersuchen, vergleichen und die Wirkung beschreiben</p> <p>L MB Information und Wissen L PG Wahrnehmung und Empfindung</p> <p>(3) Darstellungsweisen benennen und deuten, Erklärungen finden</p> <p>L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen</p>
	<p>P 2.1 Welt erleben und wahrnehmen 3 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 3 P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 3 I 3.1.2 Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien (1) I 3.2.1 Kinder zeichnen, drucken, malen I 3.2.3 Kinder werken I 3.2.4 Kinder räumen um I 3.2.6 Kinder nutzen Medien F D 3.2.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information nutzen F E 3.2.1.2 Sprechen F F 3.2.1.2 Sprechen F MUS 3.2.3 Musik umsetzen F RAK (Altkatholische Religionslehre) F RALE (Alevitische Religionslehre) F REV (Evangelische Religionslehre) F RISL (Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung) F RJUED (Jüdische Religionslehre) F RRK (Katholische Religionslehre) F RSYR (Syrisch-Orthodoxe Religionslehre) F SU 3.2.1.4 Politik und Zeitgeschehen</p>

3.2.7.3 Kinder nehmen ihre Umwelt wahr

Die Schülerinnen und Schüler sind von Abbildungen, Alltagsgegenständen und öffentlichen Räumen in ihrer Lebenswelt umgeben. Sie nehmen diese bewusst wahr und untersuchen sie. Sie finden unterschiedliche Kriterien zur Einordnung. Zusammenhänge von Gestaltung, Form und Gebrauch (Funktion) werden deutlich. Sie bilden Vorstellung und Ideen für eigenes Arbeiten aus.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Möglichkeiten haben die Kinder Abbildungen, Gegenstände, Gebäude, Räume nach ihrem Interesse auszuwählen?	(1) Originale, Abbildungen, Gegenstände und Räume aus ihrem Umfeld differenziert betrachten und die Wirkung beschreiben
Welche Anlässe bieten sich den Kindern, Fremdes und Vertrautes in Abbildungen, Gegenständen und Räumen zu entdecken, zu beschreiben und zu deuten?	L VB Alltagskonsum; Bedürfnisse und Wünsche
Welche Vorhaben können die Kinder anregen, sich mehrperspektivisch (zum Beispiel kulturell, gesellschaftlich, religiös) mit gestalteter Umwelt zu beschäftigen?	(2) einen Zusammenhang zwischen Form, Funktion und Material herstellen
Gibt es Möglichkeiten mit den Kindern über die vielfältigen Lebensführungen zu sprechen?	L VB Qualität der Konsumgüter
	(3) die eigenen Vorlieben und Bedürfnisse beschreiben
	L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L MB Medienanalyse L VB Bedürfnisse und Wünsche; Medien als Einflussfaktoren
	P 2.2 Welt erkunden und verstehen 1 P 2.3 Kommunizieren und sich verständigen 1 P 2.4 In der Welt handeln – Welt gestalten 3 F D 3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen F E 3.2.1.2 Sprechen F F 3.2.1.2 Sprechen F M 3.2.2 Raum und Form F RAK (Altkatholische Religionslehre) F RALE (Alevitische Religionslehre) F REV (Evangelische Religionslehre) F RISL (Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung) F RJUED (Jüdische Religionslehre) F RRK (Katholische Religionslehre) F RSYR (Syrisch-Orthodoxe Religionslehre) F SU 3.2.1.2 Arbeit und Konsum F SU 3.2.1.4 Politik und Zeitgeschehen F SU 3.2.5.1 Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft F SU 3.2.5.2 Zeitzeugnisse, Zeitzeugen und Quellen

4. Anhang

4.1 Übersicht über das Fach Kunst/Werken

Kunst/Werken					
Leitgedanken zum Kompetenzerwerb					
Prozessbezogene Kompetenzen Klassen 1 bis 4					
Welt erleben und wahrnehmen	Welt erkunden und verstehen	Kommunizieren und sich verständigen	In der Welt handeln – Welt gestalten	Reflektieren und sich positionieren	
Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen	Klassen 1/2		Klassen 3/4		
	Kinder zeichnen, drucken, malen				
	<ul style="list-style-type: none"> Kinder stellen dar, entwickeln Bildideen, experimentieren mit Techniken und Materialien 		<ul style="list-style-type: none"> Kinder drücken sich aus, entwickeln Bildideen, arbeiten experimentell und themenorientiert, entwickeln eigene Ideen und Lösungen, dokumentieren 		
	Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien				
	<ul style="list-style-type: none"> Kinder entdecken Textilien in ihrer Besonderheit, arbeiten in grundlegenden Techniken 		<ul style="list-style-type: none"> Kinder beschäftigen sich handelnd mit flächenbildenden und flächengestaltenden Verfahren und betrachten sie in ihrem kulturhistorischen Kontext 		
	Kinder werken				
	<ul style="list-style-type: none"> Kinder schaffen Objekte mit unterschiedlichen Materialien und benutzen einfache Werkzeuge und lernen Arbeitstechniken kennen 		<ul style="list-style-type: none"> Kinder erfinden, planen und konstruieren. Kinder verwirklichen eigene Gestaltungsideen, nutzen Werkzeug sachgerecht und wenden Arbeitstechniken sinnvoll an 		
	Kinder räumen um				
	<ul style="list-style-type: none"> Kinder gestalten Räume, orientieren sich in ihnen und verändern sie 		<ul style="list-style-type: none"> Kinder kennen die Besonderheiten, Gestaltungsprinzipien von Räumen und verändern sie nach ihren Ideen 		
	Kinder spielen und agieren				
	<ul style="list-style-type: none"> Kinder nutzen Gegenstände, spielen, probieren, improvisieren und entwickeln einfache Spielfiguren 		<ul style="list-style-type: none"> Kinder nutzen ihre körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten, um ihre Gefühle und Gedanken auszudrücken und Situationen szenisch darzustellen 		
	Kinder nutzen Medien				
<ul style="list-style-type: none"> Kinder nutzen Medien zum Präsentieren, Dokumentieren und kreativen Arbeiten 		<ul style="list-style-type: none"> Kinder erfahren die Vielfalt von Medien, nutzen sie selbstständig und reflektiert für ihr eigenes Arbeiten 			
Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten					
<ul style="list-style-type: none"> Kinder nutzen Natur als Wahrnehmungsfeld und Anlass zum Gestalten Kinder betrachten Kunstwerke und Gegenstände des Alltags 		<ul style="list-style-type: none"> Kinder nutzen Natur als Wahrnehmungsfeld und Anlass zum Gestalten Kinder betrachten Kunstwerke und Gegenstände des Alltags 			
Bildung für nachhaltige Entwicklung	Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt	Prävention und Gesundheitsförderung	Berufliche Orientierung	Medienbildung	Verbraucherbildung
BNE	BTV	PG	BO	MB	VB
Allgemeine Leitperspektiven			Themenspezifische Leitperspektiven		
Leitperspektiven					

4.2 Liste empfohlener künstlerischer und textiler Verfahren und Techniken

Kinder zeichnen, drucken, malen:

- Zeichnen mit verschiedenen Stiften, Kreiden, Kohle, Pinsel, Zeichenfeder
- Durchreiben von flachen Gegenständen, Oberflächentexturen und Strukturen (zum Beispiel mit Bleistift)
- Stempel- und Materialdruck
- Malen mit Deckfarben, Flüssigfarben (zum Beispiel Acrylfarben, Schultempera, Dispersionsfarben), Tusche und Borstenpinsel
- Erproben von Borstenpinseln, Haarpinseln und anderen Malgeräten (zum Beispiel Wattestäbchen, Ästchen, Schwämmchen)
- Mischen von Farben, Abklatschen von Farben, Vermalen wasserlöslicher Farben und Farbstifte
- Collagieren mit Farbpapieren und Bildern, Montieren von Bild- und Farbmaterial

Kinder erforschen und verarbeiten textile Materialien:

- Zwei flächenbildende und flächengestaltende textile Verfahren (zum Beispiel weben, filzen, kneten, sticken, Stoffdruck, Applikationen, Batik)

Kinder werken und räumen um:

- Formen mit Draht, Ton, Pappmaschee oder anderen Modelliermassen
- Bauen mit einfachen Materialien und Verbindungstechniken (zum Beispiel stecken, kleben, verdrahten, verschnüren, nageln)
- Raumveränderungen durch Umstellen, Ausstatten, Beleuchten, Verhüllen von Innen- und Außenräumen
- Herstellen und Ausstatten von fantasievollen Raummodellen

Kinder spielen und agieren:

- Figurenerstellung
- Spielszenen entwickeln
- Rollenfindung, Geschichten und Bilder umsetzen, Präsentation, an einer Aufführung teilnehmen

Kinder nutzen Medien:

- Umgang mit einfachen Medien (zum Beispiel Overheadprojektor, Plakat, Kopierer, Digitalkamera)
- Bilder überarbeiten und für eine Präsentation nutzen (zum Beispiel Kalender, Postkarten, Bilder aus Zeitschriften, Fotoausdrucke)
- Festhalten von Bildabfolgen
- Trickfilmsequenzen

Kinder sehen, erfahren, betrachten und beobachten:

- Bildwerke aus verschiedenen Epochen und Kulturräumen betrachten, wahrnehmen und Hintergrundinformationen über Künstler einholen (zum Beispiel Museum, elektronische Medien nutzen)
- Natur betrachten und wahrnehmen
- Bilder aus dem Alltag betrachten und wahrnehmen (zum Beispiel Werbung, Zeitschriften)
- Alltagsgegenstände betrachten und wahrnehmen
- Umwelt betrachten und wahrnehmen (zum Beispiel Schulumgebung/außerschulische Lernorte)

4.3 Werkzeug- und Materialliste / Verbrauchsmaterial

Empfehlung zur Umsetzung des Faches Kunst/Werken in der Grundschule (Werkzeug- und Materialliste) finden Sie unter nachfolgendem Link:

<http://www.bildungsplaene-bw.de/kuw-material>

4.4 Verweise

Das Verweissystem im Bildungsplan 2016 unterscheidet zwischen fünf verschiedenen Verweisarten. Diese werden durch unterschiedliche Symbole gekennzeichnet:

Symbol	Erläuterung
P	Verweis auf die prozessbezogenen Kompetenzen
I	Verweis auf andere Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen desselben Fachplans
F	Verweis auf andere Fächer
L	Verweis auf Leitperspektiven
O	Verweis auf den „Orientierungsplan für Bildung und Erziehung in baden-württembergischen Kindergärten und weiteren Kindertageseinrichtungen“

Die fünf verschiedenen Verweisarten

Die Darstellungen der Verweise weichen im Web und in der Druckfassung voneinander ab.

Darstellung der Verweise auf der Online-Plattform

Verweise auf Teilkompetenzen werden unterhalb der jeweiligen Teilkompetenz als anklickbare Symbole dargestellt. Nach einem Mausklick auf das jeweilige Symbol werden die Verweise im Browser detaillierter dargestellt (dies wird in der Abbildung nicht veranschaulicht):

Welche Beobachtungen aus der Natur können die Kinder beim eigenen Erfinden anregen? Welche Rahmenbedingungen und Lerngelegenheiten geben den Kindern genug Raum für eigene Erfindungen?	(5) in der Natur Vorbilder für Erfindungen entdecken, beschreiben und in eigenen Erfindungen umsetzen (zum Beispiel Flugfrüchte, Lotus-Effekt) ----- (6) eine eigene „Erfindung“ planen, bauen und präsentieren ----- P I F L O B3 S. 135, B4 S. 149
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Darstellung der Verweise in der Webansicht (Beispiel aus SU 3.1.3.3 „Bauten und Konstruktionen“)

Darstellung der Verweise in der Druckfassung

In der Druckfassung und in der PDF-Ansicht werden sämtliche Verweise direkt unterhalb der jeweiligen Teilkompetenz dargestellt. Bei Verweisen auf andere Fächer ist zusätzlich das Fächerkürzel dargestellt (im Beispiel „KUW“ für „Kunst/Werken“):

Welche Beobachtungen aus der Natur können die Kinder beim eigenen Erfinden anregen? Welche Rahmenbedingungen und Lerngelegenheiten geben den Kindern genug Raum für eigene Erfindungen?	(5) in der Natur Vorbilder für Erfindungen entdecken, beschreiben und in eigenen Erfindungen umsetzen (zum Beispiel Flugfrüchte, Lotus-Effekt)
	(6) eine eigene „Erfindung“ planen, bauen und präsentieren
	P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 4 I 3.1.3.1 Naturphänomene (3) F KUW 3.1.7.1 Kinder erleben Natur L MB Produktion und Präsentation L PG Selbstregulation und Lernen O B3 S. 135, B4 S. 149

Darstellung der Verweise in der Druckansicht (Beispiel aus SU 3.1.3.3 „Bauten und Konstruktionen“)

Gültigkeitsbereich der Verweise

Sind Verweise nur durch eine gestrichelte Linie von den darüber stehenden Kompetenzbeschreibungen getrennt, beziehen sie sich unmittelbar auf diese.

Stehen Verweise in der letzten Zeile eines Kompetenzbereichs und sind durch eine durchgezogene Linie von diesem getrennt, so beziehen sie sich auf den gesamten Kompetenzbereich.

		Die Verweise gelten für ...
Mit welchen Medien kann die Wahrnehmung der Kinder für geometrische Strukturen gefördert werden? Den Kindern Gelegenheiten bieten, um mithilfe von geeigneten Materialien zu einer systematischen Vorgehensweise zu gelangen	(6) Körper beschreiben, untersuchen und nach Eigenschaften sortieren (Ecke, Kante, Fläche)	
	P L ← ... die Teilkompetenz (6)	
	(7) Körper herstellen (zum Beispiel Kantenmodell, Vollmodell, Flächenmodell)	
	(8) Quader- und Würfelnetze (zum Beispiel durch Abwickeln) herstellen, zeichnen und untersuchen	
	L ← ... die Teilkompetenzen (7) und (8)	
	P F ← ... alle Teilkompetenzen der Tabelle	

Gültigkeitsbereich von Verweisen (Beispiel aus M 3.2.2.2 „Geometrische Figuren erkennen, benennen und darstellen“)

4.5 Abkürzungen

Leitperspektiven

Allgemeine Leitperspektiven	
BNE	Bildung für nachhaltige Entwicklung
BTV	Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt
PG	Prävention und Gesundheitsförderung
Themenspezifische Leitperspektiven	
BO	Berufliche Orientierung
MB	Medienbildung
VB	Verbraucherbildung

Fächer der Grundschule

Abkürzung	Fach
BSS	Bewegung, Spiel und Sport
D	Deutsch
E	Englisch
F	Französisch
KUW	Kunst/Werken
M	Mathematik
MUS	Musik
RAK	Altkatholische Religionslehre
RALE	Alevitische Religionslehre
REV	Evangelische Religionslehre
RISL	Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung
RJUED	Jüdische Religionslehre
RRK	Katholische Religionslehre
RSYR	Syrisch-Orthodoxe Religionslehre
SU	Sachunterricht

4.6 Geschlechtergerechte Sprache

Im Bildungsplan 2016 wird in der Regel durchgängig die weibliche Form neben der männlichen verwendet; wo immer möglich, werden Paarformulierungen wie „*Lehrerinnen und Lehrer*“ oder neutrale Formen wie „*Lehrkräfte*“, „*Studierende*“ gebraucht.

Ausnahmen von diesen Regeln finden sich bei

- Überschriften, Tabellen, Grafiken, wenn dies aus layouttechnischen Gründen (Platzmangel) erforderlich ist,
- Funktions- oder Rollenbezeichnungen beziehungsweise Begriffen mit Nähe zu formalen und juristischen Texten oder domänenspezifischen Fachbegriffen (zum Beispiel „*Marktteilnehmer*“, „*Erwerbstätiger*“, „*Auftraggeber*“, „*(Ver-)Käufer*“, „*Konsument*“, „*Anbieter*“, „*Verbraucher*“, „*Arbeitnehmer*“, „*Arbeitgeber*“, „*Bürger*“, „*Bürgermeister*“),
- massiver Beeinträchtigung der Lesbarkeit.

Selbstverständlich sind auch in all diesen Fällen Personen jeglichen Geschlechts gemeint.

4.7 Besondere Schriftauszeichnungen

Klammern und Verbindlichkeit von Beispielen

Im vorliegenden Fachplan sind einige Begriffe in Klammern gesetzt. Steht vor den Begriffen in Klammern „zum Beispiel“, so dienen die Begriffe lediglich einer genaueren Klärung und Einordnung. Begriffe in Klammern ohne („zum Beispiel“) sind ein verbindlicher Teil der Kompetenzformulierung.

Beispiel 1: „Die Schülerinnen und Schüler können mit verschiedenen geeigneten Materialien und Farben experimentell (zum Beispiel auf Papier, Holz und Textilien) stempeln und drucken.“

Hier dienen die Beispiele in der Klammer zur Verdeutlichung.

Beispiel 2: „Die Schülerinnen und Schüler können Wachstums- und Strukturierungsprinzipien in der Natur beobachten, erkennen, beschreiben, ordnen und dokumentieren (skizzieren, filmen, zeichnen, fotografieren).“

Hier sind die Begriffe verbindlicher Teil der Kompetenzformulierung.

IMPRESSUM

Kultus und Unterricht	Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg
Ausgabe C	Bildungsplanhefte
Herausgeber	Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, Postfach 103442, 70029 Stuttgart in Zusammenarbeit mit dem Landesinstitut für Schulentwicklung, Heilbronner Str. 172, 70191 Stuttgart
Internet	www.bildungsplaene-bw.de
Verlag und Vertrieb	Neckar-Verlag GmbH, Villingen-Schwenningen
Urheberrecht	Die fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion des Satzes beziehungsweise der Satzordnung für kommerzielle Zwecke nur mit Genehmigung des Herausgebers.
Bildnachweis	Robert Thiele, Stuttgart
Gestaltung	Ilona Hirth Grafik Design GmbH, Karlsruhe
Grafik	ruloff design, Karlsruhe
Druck	Konrad Tritsch Print und digitale Medien GmbH, Ochsenfurt
	Soweit die vorliegende Publikation Nachdrucke enthält, wurden dafür nach bestem Wissen und Gewissen Lizenzen eingeholt. Die Urheberrechte der Copyrightinhaber werden ausdrücklich anerkannt. Sollten dennoch in einzelnen Fällen Urheberrechte nicht berücksichtigt worden sein, wenden Sie sich bitte an den Herausgeber.
	Alle eingesetzten beziehungsweise verarbeiteten Rohstoffe und Materialien entsprechen den zum Zeitpunkt der Angebotsabgabe gültigen Normen beziehungsweise geltenden Bestimmungen und Gesetzen der Bundesrepublik Deutschland. Der Herausgeber hat bei seinen Leistungen sowie bei Zulieferungen Dritter im Rahmen der wirtschaftlichen und technischen Möglichkeiten umweltfreundliche Verfahren und Erzeugnisse bevorzugt eingesetzt.
	<i>Juni 2016</i>
Bezugsbedingungen	Die Lieferung der unregelmäßig erscheinenden Bildungsplanhefte erfolgt automatisch nach einem festgelegten Schlüssel. Der Bezug der Ausgabe C des Amtsblattes ist verpflichtend, wenn die betreffende Schule im Verteiler (abgedruckt auf der zweiten Umschlagseite) vorgesehen ist (Verwaltungsvorschrift vom 22. Mai 2008, K.u.U. S. 141). Die Bildungsplanhefte werden gesondert in Rechnung gestellt. Die einzelnen Reihen können zusätzlich abonniert werden. Abbestellungen nur halbjährlich zum 30. Juni und 31. Dezember eines jeden Jahres schriftlich acht Wochen vorher bei der Neckar-Verlag GmbH, Postfach 1820, 78008 Villingen-Schwenningen.



PEFC zertifiziert
Diese Broschüre stammt aus
nachhaltig bewirtschafteten
Wäldern und kontrollierten
Quellen.
www.pefc.de

**Bildung,
die allen
gerecht wird**

Das Bildungsland



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT