

**Arbeitsplan Kunst**  
**Schuleingangsphase**  
**Bereich 5: Gestalten mit technisch visuellen Medien**

<b>Bereich/Schwerpunkt</b>	<b>Kompetenzerwartung</b>	<b>Unterrichtsvorhaben</b>	<b>Begriffe/Medien usw.</b>
<b>Gestalten mit technisch-visuellen Medien/Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen</b>	setzen einfache Layouts für Textilgestaltungen und kombinierte Text-Bildgestaltungen im Schreibprogramm des Computers ein	-Illustrieren von Gedichten und kurzen Texten	Schriftarten und –größen, Cliparts
<b>Gestalten mit technisch-visuellen Medien/Zielgerichtet gestalten</b>	nutzen Kopien von Bildern, Fotografien und Gegenständen in Gestaltungsprozessen	-Collagen	
	deuten Bilder/Bildelemente um und ordnen sie in neuen Zusammenhängen	-Verfremdung des eigenen Porträts oder von Kunstwerken	
<b>Gestalten mit technisch-visuellen Medien/Präsentieren</b>	fotografieren sich und andere	-Geburtstagskalender, schulische Veranstaltungen, fotografische Abbildung von Klassenregeln, etc.	
	Nutzen die Fotokamera für Dokumentationen und präsentieren diese	-Steckbrief	Klassengalerien, selbstgestaltete Geschichtenbücher

**Klassen 3 und 4**  
**Bereich 5: Gestalten mit technisch visuellen Medien**

<b>Bereich/Schwerpunkt</b>	<b>Kompetenzerwartung</b>	<b>Unterrichtsvorhaben</b>	<b>Begriffe/Medien usw.</b>
<b>Gestalten mit technisch-visuellen Medien/Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen</b>	nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten	-Wort- und Bildkombinationen erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten	Siehe Internetmöglichkeiten

	legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie ( z.B. nach Themen strukturiert )	-legen Archive an	
	nutzen das Internet als Rechercheinstrument		Kindersuchseiten, Museumsgang, Google
<b>Gestalten mit technisch-visuellen Medien/Zielgerichtet gestalten</b>	verändern Fotografien und Bilder in Kopierprozessen, collagieren sie und gestalten sie um	-Comic erstellen, mit Sprechblasen versehen, Kopien von bekannten Persönlichkeiten farblich verändern	
	hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch	Werbung und Kunstwerke	
	setzen einfache Formen digitaler Bildbetrachtung ein		
<b>Gestalten mit technisch-visuellen Medien/Präsentieren</b>	nutzen Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen	-fotografieren und videografieren	
	setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein		Bühnengestaltungen Projekt – Schattenspiel Unterwasserwelt, Flaschengeist ( Effekte: OHP, Leinwand, Wasserbehälter, Glasgefäße, gefärbte Flüssigkeiten)