



Mecklenburg-Vorpommern
Ministerium für Bildung und
Kindertagesförderung

Rahmenplan für die Orientierungsstufe

Regionale Schule / Gesamtschule / Gymnasium

Kunst und Gestaltung

2022 – Erprobungsfassung –

Impressum

Herausgeber

Ministerium für Bildung und Kindertagesförderung

Institut für Qualitätsentwicklung Mecklenburg-Vorpommern

Fachbereich 4 – Zentrale Prüfungen, Fach- und Unterrichtsentwicklung, Rahmenplanarbeit

19059 Schwerin

Verantwortlich: Anke Rösler (V.i.S.d.P.)

www.bm.regierung.-mv.de

www.bildung-mv.de

Fotonachweise

Simone Oldenburg: Anne Karsten

Stand

Monat Juli 2022

Diese Publikation wird als Fachinformation des Instituts für Qualitätsentwicklung (IQ M-V) des Ministeriums für Bildung und Kindertagesförderung Mecklenburg-Vorpommern kostenlos herausgegeben. Sie ist nicht zum Verkauf bestimmt und darf nicht zur Wahlwerbung politischer Parteien oder Gruppen eingesetzt werden.

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

wir haben gemeinsam die Aufgabe und die Verantwortung, die Kinder und Jugendlichen auf ihrem Weg ins Leben zu unterstützen, sie zu begleiten und ihnen zur Seite zu stehen. Unser Ziel dabei ist, dass sie ihren Platz in der Gesellschaft finden und somit ein eigenverantwortliches und selbstbestimmtes Leben führen können.

Der Fachunterricht sichert eine fundierte Grundlage für den weiteren Lebensweg und die Handlungsfähigkeit in der modernen Welt. Unter Beachtung der Themenbereiche, die für die gesellschaftliche Orientierung der Kinder und Jugendlichen von Bedeutung sind, ermöglicht der Ihnen vorliegende Rahmenplan einen lebensweltbezogenen Unterricht.

Der Fokus richtet sich gleichermaßen auf die fachspezifischen Schwerpunkte und die Kompetenzentwicklung, um eine Teilhabe der Lernenden am gesellschaftlichen Leben zu ermöglichen und die Entwicklung grundlegender Fähig- und Fertigkeiten zu fördern.

Sehen Sie diesen Rahmenplan im wortwörtlichen Sinne als dienendes Element. Der Aufbau ist so angelegt, dass die Inhalte für den Unterricht einerseits konkret und verbindlich benannt und andererseits mit den zu vermittelnden Kompetenzen verbunden werden. Zugleich steht Ihnen ausreichend Freiraum zur Verfügung, um den Unterricht methodisch vielfältig zu gestalten und die Inhalte nachhaltig zu vermitteln. Eine Vielzahl an fachspezifischen Hinweisen und Anregungen unterstützt Sie bei der Gestaltung eines abwechslungsreichen schülernahen Unterrichts.

Dabei wünsche ich Ihnen viel Freude.

Ihre Simone Oldenburg



Simone Oldenburg
Bildungsministerin

Inhaltsverzeichnis

1	Grundlagen.....	1
1.1	Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans.....	1
1.2	Querschnittsthemen und Aufgabengebiete des Schulgesetzes	2
1.3	Bildung und Erziehung in der Orientierungsstufe.....	3
2	Beitrag des Unterrichtsfaches Kunst und Gestaltung zum Kompetenzerwerb	4
2.1	Fachprofil	4
2.2	Bildung in der digitalen Welt.....	5
2.3	Bildung für eine nachhaltige Entwicklung.....	6
2.4	Interkulturelle Bildung	6
2.5	Inklusiver Unterricht	7
2.6	Meine Heimat – Mein modernes Mecklenburg-Vorpommern.....	8
2.7	Räumliche und technische Voraussetzungen	9
3	Abschlussbezogene Standards	10
3.1	Konkretisierung der Standards in den einzelnen Kompetenzbereichen	10
3.2	Unterrichtsinhalte	11
	Klassen 5 und 6	12
	Integrative Arbeitsbereiche	20
3.3	Fächerverbindende Projekte für das künstlerisch-musische Aufgabenfeld	21
	Klassen 5 und 6	22
4	Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung.....	24
4.1	Gesetzliche Grundlagen	24
4.2	Allgemeine Grundsätze	24
4.3	Fachspezifische Grundsätze	24

1 Grundlagen

1.1 Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans

Intention	Der Rahmenplan ist als verbindliches und unterstützendes Instrument für die Unterrichtsgestaltung zu verstehen. Die in Kapitel 3.2 benannten Themen füllen ca. 80 % der zur Verfügung stehenden Unterrichtszeit. Die Gesamtunterrichtszeit wird dabei nach der „Empfehlung zur Umsetzung der Kontingenzstundentafel“ bemessen. Dementsprechend sind die Stundenzahlen als Orientierungswert, nicht aber als verbindliche Vorgabe anzusehen. Den Lehrkräften wird somit Freiraum für die eigene Unterrichtsgestaltung sowie für methodisch-didaktische Entscheidungen im Hinblick auf schulinterne Konkretisierungen eröffnet.
Grundstruktur	Der Rahmenplan gliedert sich in einen allgemeinen und einen fachspezifischen Teil. Der allgemeine Teil beschreibt das alle Fächer verbindende Ziel, den Bildungs- und Erziehungsauftrag in der schulartenunabhängigen Orientierungsstufe umzusetzen. Im fachspezifischen Teil werden die Kompetenzen und die Inhalte – mit Bezug auf die geltenden Bildungsstandards – ausgewiesen.
Kompetenzen	Im Zentrum des Fachunterrichts steht der Kompetenzerwerb. Die Kompetenzen werden in der Auseinandersetzung mit den verbindlichen Themen entwickelt. Der Rahmenplan benennt die verbindlich zu erreichenden fachspezifischen Kompetenzen.
Themen	Für den Unterricht werden verbindliche Themen benannt, denen Inhalte zugewiesen werden. Die Reihenfolge der Themen hat keinen normativen, sondern empfehlenden Charakter.
Inhalte	Der Rahmenplan gibt Hinweise und Anregungen für die konkrete inhaltliche Unterrichtsgestaltung mit Beispielen zur Schwerpunktsetzung.
Hinweise und Anregungen	Neben Anregungen für die Umsetzung im Unterricht werden sowohl Hinweise für notwendige und hinreichende Tiefe der Auseinandersetzung mit den Inhalten gegeben als auch exemplarisch Möglichkeiten für die fachübergreifende und fächerverbindende Arbeit sowie fachinterne Verknüpfungen aufgezeigt.
Querschnittsthemen	Kompetenzen oder Inhalte, die die im Schulgesetz festgelegten Aufgabengebiete berühren, werden im Rahmenplan als Querschnittsthemen gekennzeichnet.
Fächerverbindende Projekte	Die fächerverbindenden Projekte des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes sind Beispiele für die Verknüpfung von Unterrichtsthemen/Unterrichtsinhalten im Rahmen eines Projektes. Sie haben keinen verbindlichen Charakter.
Verknüpfungsbeispiele	Als Anregung für die Unterrichtsplanung werden im Anschluss an jede tabellarische Darstellung eines Themas Beispiele für die Verknüpfung von Kompetenzen und Inhalten aufgeführt.
Begleitdokumente	Begleitende Dokumente für die Umsetzung des Rahmenplans finden Sie auf der Portalseite des Faches auf dem Bildungsserver (https://bildung-mv.de).

1.2 Querschnittsthemen und Aufgabengebiete des Schulgesetzes

Die Schule setzt den Bildungs- und Erziehungsauftrag insbesondere durch Unterricht um, der in Gegenstandsbereichen, Unterrichtsfächern, Lernbereichen sowie Aufgabefeldern erfolgt. Im Schulgesetz werden zudem Aufgabengebiete benannt, die Bestandteil mehrerer Unterrichtsfächer sowie Lernbereiche sind und in allen Bereichen des Unterrichts eine angemessene Berücksichtigung finden sollen. Diese Aufgabengebiete sind als Querschnittsthemen in allen Rahmenplänen verankert. Im vorliegenden Plan sind die Querschnittsthemen durch Kürzel gekennzeichnet und den Aufgabengebieten des Schulgesetzes wie folgt zugeordnet:

- [DRF] – Demokratie-, Rechts- und Friedenserziehung
- [BNE] – Bildung für eine nachhaltige Entwicklung
 - Bildung für eine nachhaltige Entwicklung
 - Förderung des Verständnisses von wirtschaftlichen, ökologischen, sozialen und kulturellen Zusammenhängen
- [BTV] – Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt
 - Europabildung
 - interkulturelle Bildung und Erziehung
 - ethische, kulturelle und soziale Aspekte der Sexualerziehung
- [PG] – Prävention und Gesundheitserziehung
 - Gesundheitserziehung
 - gesundheitliche Aspekte der Sexualerziehung
 - Verkehrs- und Sicherheitserziehung
- [MD] – Medienbildung und Digitale Kompetenzen
 - Medienbildung
 - Bildung in der digitalen Welt
 - [MD1] – Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
 - [MD2] – Kommunizieren und Kooperieren
 - [MD3] – Produzieren und Präsentieren
 - [MD4] – Schützen und sicher Agieren
 - [MD5] – Problemlösen und Handeln
 - [MD6] – Analysieren und Reflektieren
- [BO] – berufliche Orientierung

1.3 Bildung und Erziehung in der Orientierungsstufe

In der schulartunabhängigen Orientierungsstufe soll durch intensive Beratung sowohl der Erziehungsberechtigten als auch der Schülerinnen und Schüler die Entscheidung für die Wahl der nachfolgenden Bildungsgänge erleichtert werden. Die Jahrgangsstufen 5 und 6 bilden – als pädagogische Einheit – eine Phase besonderer Beobachtung sowie leistungs- und persönlichkeitsbezogener Förderung und Orientierung.

Für die Umsetzung der Aufgaben und Ziele in der Orientierungsstufe ist ein multiprofessionelles Team verantwortlich. Ihm gehören alle in der Jahrgangsstufe unterrichtenden Lehrkräfte und unterstützenden pädagogischen Fachkräfte an.

In der schulartunabhängigen Orientierungsstufe soll den Schülerinnen und Schülern in besonderem Maße durch freie Arbeits- und Unterrichtsformen der Übergang aus dem Primar- in den Sekundarbereich erleichtert werden – etwa durch die Individuelle Lernzeit, während der sich die Schülerinnen und Schüler individuell mit Lernaufgaben beschäftigen, die ihrer Lernausgangslage entsprechen.

Der Unterricht in der schulartunabhängigen Orientierungsstufe zeichnet sich in besonderer Weise durch das Prinzip des fachübergreifenden und fächerverbindenden Lernens aus. Es wird gefördert und weiterentwickelt.

Das erfolgreiche gemeinsame Lernen in den heterogenen Schülergruppen der Orientierungsstufe basiert auf innerer Differenzierung. Schülerinnen und Schüler können unter Berücksichtigung ihrer fachspezifisch individuellen Leistungsfähigkeit zu klassenübergreifenden Lerngruppen zusammengefasst werden.

Der Übergang in die nachfolgenden Bildungsgänge erfolgt auf der Grundlage einer schriftlichen Schullaufbahneempfehlung. Diese wird am Ende des ersten Halbjahres der Jahrgangsstufe 6 erstellt und berücksichtigt den erreichten Leistungsstand, die Lernentwicklung, fachübergreifende Fähigkeiten sowie das Arbeits- und Sozialverhalten. Der Leistungsstand umfasst die Lernergebnisse und ist für den Übergang in die Jahrgangsstufe 7 des gymnasialen Bildungsganges mit einem verbindlichen Notendurchschnitt von mindestens 2,5 für die drei Kernfächer Deutsch, Mathematik und die erste Fremdsprache festgelegt.

Die Erziehungsberechtigten werden bezüglich der Wahl der weiterführenden Bildungsgänge eingehend beraten.

Grundsatz der gesamten Arbeit in der schulartunabhängigen Orientierungsstufe ist eine Erziehung, die zur Persönlichkeitsentwicklung und -stärkung, zur Gestaltung des eigenen Lebens in sozialer Verantwortung sowie zur Mitwirkung in der demokratischen Gesellschaft befähigt. Eine angemessene Feedback-Kultur an allen Schulen ist ein wesentliches Element zur Erreichung dieses Ziels.

2 Beitrag des Unterrichtsfaches Kunst und Gestaltung zum Kompetenzerwerb

2.1 Fachprofil

Das große Bildungspotenzial des Faches Kunst und Gestaltung besteht in der Vielfalt ästhetisch-kultureller Praktiken und deren Vernetzung mit allen anderen Denk- und Handlungsfeldern moderner Gesellschaften. Das Fach Kunst und Gestaltung leistet einen wesentlichen und unverzichtbaren Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und beinhaltet zwei Dimensionen zeitgemäßer Allgemeinbildung: ästhetische Wahrnehmung und künstlerisches Gestalten. Diese Dimensionen sind grundlegende Erfahrungsweisen, in denen unsere Erkenntnisse nicht von unserer sinnlichen Erfahrung geschieden sind. Ästhetische Wahrnehmung und künstlerisches Gestalten sind Grundmöglichkeiten menschlicher Freiheit und damit Basis für kreatives, freies Denken und Handeln.

Das Fach Kunst und Gestaltung beruht auf Muße. Die Schülerinnen und Schüler brauchen Ruhe und Zeit, um vielfältige Erfahrungen zu sammeln, Ideen in verschiedene Richtungen zu entwickeln und auszutauschen sowie Kompetenzen zu erwerben.

Die zentrale Kompetenz im Fach Kunst und Gestaltung ist die Bildkompetenz. Unter dem dabei verwendeten Bild-Begriff werden visuell geprägte zwei- und dreidimensionale Artefakte, Räume, performative Ereignisse, bewegte Bilder und Bildfolgen verstanden. Im Fach Kunst und Gestaltung lernen die Schülerinnen und Schüler in den Prozessen Produktion, Rezeption und Reflexion Bildkompetenz zu entwickeln, selbstbewusst, kritisch und kreativ mit den Lernerträgen umzugehen.

Produktion

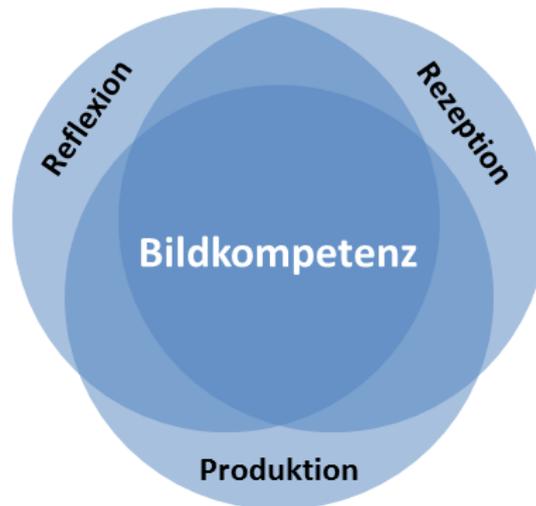
Im Kompetenzbereich Produktion lernen die Schülerinnen und Schüler Wege kennen, ihre eigenen Empfindungen, Vorstellungen und Fantasien wahrzunehmen, zu entwickeln und zu gestalten. Sie erwerben Kenntnisse über Gestaltungsmittel und Regeln in Bildern und deren Wirken in Bedeutungszusammenhängen. Bildnerische Verfahren und Techniken lernen sie kennen und einzusetzen, um ihre Gestaltungsabsichten zu einem Ergebnis zu führen. Die Lernenden verstehen ihre Bilder neben dem Erlebnis der Selbstwahrnehmung und Ausdrucksfindung auch als eine Möglichkeit, Auskunft über ihre Weltsicht und ihre Visionen zu geben. Sie können den Aspekt der Präsentation ihrer künstlerischen Prozesse und Produkte zunehmend berücksichtigen. In der Bildproduktion arbeiten die Lernenden situationsangemessen in individuellen Prozessen wie auch arbeitsteilig und abgesprochen in Teamprozessen.

Rezeption

Im Kompetenzbereich Rezeption erwerben und nutzen die Schülerinnen und Schüler ihre Erfahrungen mit den Gestaltungsmitteln und ihre Kenntnisse über Gestaltungsregeln zur Auseinandersetzung mit Bildern. In dieser bewussten Wahrnehmung entwickeln sie ihre Erlebnisqualität und Genussfähigkeit. Sie lassen sich von Bildtraditionen und von kulturellen Leitbildern inspirieren und beziehen sie auf ihr eigenes Erleben. Dabei lernen sie exemplarisch kunsttheoretische und kunsthistorische Herangehensweisen kennen. In dieser Auseinandersetzung werden sie mit fachwissenschaftlichem Vokabular vertraut gemacht. Über den Blick auf die Tradition hinaus, der sich auf exemplarische Betrachtung orientiert, erkunden sie aktuelle künstlerische Konzepte und Erscheinungsformen ihres Kulturraums.

Reflexion

Im Kompetenzbereich Reflexion finden die Schülerinnen und Schüler Ansätze zur Auseinandersetzung mit ihrer eigenen Bildproduktion und den Werken anderer. Gemeinsame Erkundungsprozesse dienen der Entwicklung eines offenen und toleranten Umgangs mit Bildangeboten. In Verbindung mit den Kompetenzbereichen Produktion und Rezeption erlangen die Schülerinnen und Schüler die Fähigkeit, über das eigene künstlerische Vorgehen im Kontext der Kunst nachzudenken.



Die im Fach Kunst und Gestaltung erworbenen Kompetenzen leisten für alle Schülerinnen und Schüler einen wichtigen Beitrag, um für sie bedeutsame Anforderungen individueller wie kultureller Art in unserer Welt besser bewältigen zu können. Diese Anforderungen sind:

- Persönlichkeitsbildung durch die Förderung von Vorstellungsvermögen, Fantasie und Kreativität sowie die authentische Gestaltung des eigenen Selbst. [PG]
- Bereicherung der Lebensgestaltung durch die Erfahrung, dass Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen sich lohnen, aber auch Scheitern als Chance zum Neuanfang erlebt werden kann, um zu sinnlich ästhetischem Genuss zu gelangen, zu Freude und Glück, die im Kunst- und Gestaltungsunterricht möglich sind. [PG]
- Orientierung in der heutigen bildgeprägten Welt durch die Erlangung von Bildkompetenz, dem zentralen Anliegen des Faches. Dazu gehört der angemessene Umgang mit Medien und Materialien ebenso wie die Sensibilität für kulturelle Fragestellungen oder die bewusste Erfahrung der Vielfalt menschlicher Vorstellungen, Fragen und Entwürfe, wie sie in den Gegenstandsfeldern Bildende Kunst, Architektur, Design und Medien sichtbar wird.
- Teilhabe durch die Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe sowie der Kultur der Alltagsgegenstände und Kommunikationsmittel. Dazu gehört auch die Verantwortung für die eigene Umgebung. [BNE]

2.2 Bildung in der digitalen Welt

„Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Kern darin, Schülerinnen und Schüler angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen.“¹

Durch die Digitalisierung entstehen neue Möglichkeiten, die mit gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Veränderungsprozessen einhergehen und an den Bildungsauftrag erweiterte Anforderungen stellen. Kommunikations- und Arbeitsabläufe verändern sich z. B. durch digitale Medien, Werkzeuge und Kommunikationsplattformen und erlauben neue schöpferische Prozesse und damit neue mediale Wirklichkeiten.

Um diesem erweiterten Bildungsauftrag gerecht zu werden, hat die Kultusministerkonferenz einen Kompetenzrahmen zur Bildung in der digitalen Welt formuliert, dessen Umsetzung integrativer Bestandteil aller Fächer ist.

¹ KMK-Strategie zur Bildung in der Digitalen Welt, Berlin 2018, S.10

Diese Kompetenzen werden in Abstimmung mit den im Rahmenplan „Digitale Kompetenzen“ ausgewiesenen Leitfächern, welche für die Entwicklung der Basiskompetenzen verantwortlich sind, alters-angemessenen erworben und auf unterschiedlichen Niveaustufen weiterentwickelt.

Durch die Integration digitaler Medien und Werkzeuge in den Unterrichtsprozess, die Produktion von Medienbotschaften sowie die Reflexion des eigenen Medienhandelns trägt das Fach Kunst und Gestaltung dem notwendigen Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler in einer zunehmend digital und multimedial geprägten Gesellschaft in besonderem Maße Rechnung. Es ist darüber hinaus das einzige Fach, welches explizit das Bild und Kommunikation über Bilder in den Mittelpunkt rückt.

2.3 Bildung für eine nachhaltige Entwicklung

Bildung für eine nachhaltige Entwicklung (BNE) ist eine wichtige Querschnittsaufgabe von Schule. Entwicklung ist dann nachhaltig, wenn sie die Lebensqualität der gegenwärtigen und der zukünftigen Generationen unter der Berücksichtigung der planetaren Grenzen sichert.

Unterrichtsthemen sollten in allen Fächern so ausgerichtet werden, dass Schülerinnen und Schüler eine Gestaltungskompetenz erwerben, die sie zum nachhaltigen Denken und Handeln befähigt. Aktuelle Herausforderungen wie Klimawandel, internationale Handels- und Finanzbeziehungen, Umweltschutz, erneuerbare Energien oder soziale Konflikte und Kriege werden in ihrer Wechselwirkung von ökonomischen, ökologischen, regionalen und internationalen, sozialen und kulturellen Aspekten betrachtet. BNE ist dabei keine zusätzliche neue Aufgabe mit neuen Themen, sondern ein Perspektivwechsel mit neuen inhaltlichen Schwerpunkten.

Um diesen Bildungsauftrag zu konsolidieren, hat die Kultusministerkonferenz den Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung² verabschiedet. Er ist eine Empfehlung, um BNE mit globaler Perspektive fest in Schule und Unterricht zu verankern, und alle an der Bildung Beteiligten bei dieser Aufgabe konzeptionell zu unterstützen. Er ist Bezugsrahmen für die Entwicklung von Lehr- und Bildungsplänen sowie die Gestaltung von Unterricht und außerunterrichtlichen Aktivitäten. Darüber hinaus unterstützt der „Bildungsatlas Umwelt und Entwicklung“³ der Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Mecklenburg-Vorpommern e.V. Lehrkräfte, passende Bildungsangebote außerschulischer Lernorte kennenzulernen und ihre Potenziale für die Planung und Gestaltung des Unterrichts zu nutzen.

2.4 Interkulturelle Bildung

Interkulturelle Bildung ist eine Querschnittsaufgabe von Schule. Vermittlung von Fachkenntnissen, Lernen in Gegenstandsbereichen, außerschulische Lernorte, grenzüberschreitender Austausch oder Medienbildung – alle diesbezüglichen Maßnahmen müssen koordiniert werden und helfen, eine Orientierung für verantwortungsbewusstes Handeln in der globalisierten und digitalen Welt zu vermitteln. Der Erwerb interkultureller Kompetenzen ist eine Schlüsselqualifikation im 21. Jahrhundert.

Kulturelle Vielfalt verlangt interkulturelle Bildung, Bewahrung des kulturellen Erbes, Förderung der kulturellen Vielfalt und der Dialog zwischen den Kulturen zählen dazu. Ein Austausch mit Gleichaltrigen zu fachlichen Themen unterstützt die Auseinandersetzung mit kultureller Vielfalt. Die damit verbundenen Lernprozesse zielen auf das gegenseitige Verstehen, auf bereichernde Perspektivwechsel, auf die Reflexion der eigenen Wahrnehmung und einen toleranten Umgang miteinander ab.

Fast alle Unterrichtsinhalte sind geeignet, sie als Gegenstand für bi- oder multilaterale Projekte, Schüleraustausche oder auch virtuelle grenzüberschreitende Projekte im Rahmen des Fachunterrichts zu wählen. Förderprogramme der EU bieten dafür exzellente finanzielle Rahmenbedingungen.

² <https://ges.engagement-global.de/orientierungsrahmen.html>

³ <https://www.umweltschulen.de/de/>

2.5 Inklusiver Unterricht

Inklusion ist als gesamtgesellschaftlicher Prozess zu verstehen. Dabei ist inklusive Bildung eine übergreifende Aufgabe von Schule und schließt alle Gegenstandsbereiche im Lernen ein.

Inklusive Bildung ist das gemeinsame Lernen von Schülerinnen und Schülern mit und ohne Behinderung. Sie ist eine wichtige Voraussetzung für Selbstbestimmung, aktive Teilhabe an Gesellschaft, Kultur, Beruf und Demokratie.

Grundvoraussetzung für eine gelingende Inklusion ist die gegenseitige Akzeptanz und die Rücksichtnahme sowie die Haltung und Einstellung aller an Schule Mitwirkenden.

Ziel einer inklusiven Bildung ist, alle Schülerinnen und Schüler während ihrer Schullaufbahn individuell zu fördern, einen gleichberechtigten Zugang zu allen Angeboten des Unterrichts und der verschiedenen Bildungsgänge sowie des Schullebens insgesamt zu ermöglichen.

In Mecklenburg-Vorpommern werden Maßnahmen zur Einführung eines inklusiven Schulsystems umgesetzt, die Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte entlasten. Dazu werden neben dem Unterricht in Regelklassen eigene Lerngruppen für Schülerinnen und Schüler mit starken Auffälligkeiten in den Bereichen Sprache oder Lernen oder Auffälligkeiten im Verhalten gebildet. In inklusiven Lerngruppen erhalten Schülerinnen und Schüler eine kooperative Förderung. Dabei sind sie Schülerinnen und Schüler einer regulären Grundschulklasse oder einer regulären Klasse der weiterführenden allgemeinbildenden Schule (Bezugsklasse). In ihrer Lerngruppen werden die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Unterrichts gezielt individuell gefördert. Der Unterricht in den Lerngruppen erfolgt durch sonderpädagogisches Fachpersonal.

Ein weiterer Baustein im inklusiven Schulsystem ist die Einrichtung von Schulen mit spezifischer Kompetenz. Diese ermöglichen Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf in den Schwerpunkten Hören oder Sehen oder körperliche und motorische Entwicklung eine wohnortnahe Beschulung. Die Schülerinnen und Schüler können mit ihren Freundinnen und Freunden, beispielsweise aus der Kindertagesstätte oder aus der Nachbarschaft, gemeinsam in eine Schule gehen und gemeinsam lernen.

Für eine inklusive Bildung sind curriculare Anpassungen notwendig, um den Schülerinnen und Schülern einen individualisierten Zugang zum Rahmenplan der allgemeinbildenden Schulen zu ermöglichen.

2.6 Meine Heimat – Mein modernes Mecklenburg-Vorpommern

8

Bildungs- und Erziehungsziel sowie Querschnittsaufgabe der Schule ist es, die Verbundenheit der Schülerinnen und Schüler mit ihrer natürlichen, gesellschaftlichen und kulturellen Umwelt sowie die Pflege der niederdeutschen Sprache zu fördern. Weil Globalisierung, Wachstum und Fortschritt nicht mehr nur positiv besetzte Begriffe sind, ist es entscheidend, die verstärkten Beziehungen zur eigenen Region und zu deren kulturellem Erbe mit den Werten von Demokratie sowie den Zielen der interkulturellen Bildung zu verbinden. Diese Lernprozesse zielen auf die Beschäftigung mit Mecklenburg-Vorpommern als Migrationsgebiet, als Kultur- und Tourismusland sowie als Wirtschaftsstandort ab. Sie geben eine Orientierung für die Wahrnehmung von Originalität, Zugehörigkeit als Individuum, emotionaler und sozialer Einbettung in Verbindung mit gesellschaftlichem Engagement. Die Gestaltung des gesellschaftlichen Zusammenhalts aller Bevölkerungsgruppen ist eine zentrale Zukunftsaufgabe.

Eine Vielzahl von Unterrichtsinhalten eignet sich in besonderer Weise, regionale Literatur, Kunst, Kultur, Musik und die niederdeutsche Sprache zu erleben. In Mecklenburg-Vorpommern lassen sich Hansestädte, Welterbestätten, Museen und Nationalparks und Stätten des Weltnaturerbes erkunden. Außerdem lässt sich Neues über das Schaffen von Persönlichkeiten aus dem heutigen Vorpommern oder Mecklenburg erfahren, welche auf dem naturwissenschaftlich-technischen Gebiet den Weg bereitet haben. Unterricht an außerschulischen Lernorten in Mecklenburg-Vorpommern, Projekte, Schulfahrten sowie die Teilnahme am Plattdeutschwettbewerb bieten somit einen geeigneten Rahmen, um die Ziele des Landesprogramms „Meine Heimat - Mein modernes Mecklenburg-Vorpommern“⁴ umzusetzen.

⁴ https://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungsserver/downloads/Landesheimatprogramm_hochdeutsch.pdf

2.7 Räumliche und technische Voraussetzungen

Fachraum

- große, abwaschbare Arbeitsflächen für Schülerinnen und Schüler
- mehrere große Waschbecken
- Verdunklungsmöglichkeit
- Tafel / interaktives Whiteboard / Display mit Soundsystem
- Projektionsfläche
- Präsentationsmöglichkeiten für Arbeiten der Schülerinnen und Schüler
- Ablageflächen zum Trocknen / Stapeltrockner
- strapazierfähiger Fußboden

Vorbereitungsraum

- Schränke und Regale für Lehrbücher, Geräte, Materialien und Lehrmittel
- Arbeitstisch für die Lehrenden mit Internetzugang und Druckmöglichkeit
- Grafikschränke für Großreproduktionen, Papiere und Arbeiten

Geräte und Materialien

- Papierschneidemaschine DIN A 1 und flexible Papierschneidemaschine DIN A3
- Druckpresse
- Staffeleien
- Fotokamera
- Tablets mit Paper-Write-Folie und Touchpen als Schülersatz mit Internetzugang
- Software zur Video- und Fotobearbeitung, Zeichnungs- und Modellerstellung
- A3 Farbdrucker und -kopierer
- Bilderrahmen und Hängevorrichtung

Verbrauchsmaterialien

- Papiere und Pappen verschiedener Qualitäten und Größen (DIN A5 bis A1)
- Farben (Aquarell, Acryl, Gouache)
- Pinsel in verschiedenen Größen und Formen
- Modelliermasse, Ton, Modellierwerkzeuge, Glasur
- Druckplatten, Schnittwerkzeuge, Radiernadeln, Druckfarbe
- Klebematerialien (Klebestreifen, Kreppband, Klebestifte etc.)
- Federn und Tuschen
- Stifte (Kreiden, Kohle, Aquarell)

Die Modernisierung der Gesellschaft und die komplexen Anforderungen der Berufswelt wie die Weiterentwicklung des Unterrichts im Fach Kunst und Gestaltung erfordern die Einrichtung von Spezialräumen: Keramikwerkstatt, Fotolabor, Druckraum, Projekt- und Präsentationsraum.

3 Abschlussbezogene Standards

3.1 Konkretisierung der Standards in den einzelnen Kompetenzbereichen

Produktion

Die Schülerinnen und Schüler können

- Material und Werkzeuge auswählen, selbst herstellen, ausprobieren und in ästhetischen und künstlerischen Prozessen sachgerecht und wirkungsvoll einsetzen,
- spielerische Zugänge, aleatorische und bildnerische Verfahren kennen und kreativ nutzen,
- kooperative Arbeitsformen anwenden,
- ein eigenes Repertoire an zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und medialen Gestaltungsfähigkeiten zunehmend nutzen.

Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler können

- Bilder, Bildelemente und Stimmungen beschreiben,
- bildsprachliche Strukturen und die Wirkung von bildnerischen Mitteln benennen und erläutern und dazu eine subjektive Wertung formulieren,
- eine angemessene Fachsprache verwenden,
- das kulturelle Erbe als Teil ihrer Weltwahrnehmung und als Gestaltungsanregung erkennen und verarbeiten.

Reflexion

Die Schülerinnen und Schüler können

- zunehmend das eigene sowie Kunstwerke anderer nach Kriterien beschreiben, hinterfragen und bewerten sowie sachbezogene Gespräche führen,
- ihren Arbeits-/Bildherstellungsprozess beurteilen und zunehmend begründen, Problemlösungsstrategien entwickeln,
- eigene Gestaltungsabsichten mit Kunstwerken in Verbindung setzen und die Ergebnisse in diesem Kontext unter ausgewählten Aspekten vergleichen,
- Arbeits- und Bildherstellungsprozesse unter Anleitung dokumentieren und präsentieren, z. B. in Form von Kunsttagebüchern, Kunstmappen, Plakaten, Portfolios,
- Ausstellungsmöglichkeiten für ihre Ergebnisse erproben und erfahren.

3.2 Unterrichtsinhalte

Die Schülerinnen und Schüler erkunden Bereiche von Kunst und kulturellem Erbe und gewinnen Kenntnisse in den Gegenstandsfeldern Bildende Kunst, Architektur, Design und Medien. Von grundlegender Bedeutung ist die immanent einzubindende Kunstgeschichte, die die freien und angewandten Künste beinhaltet. Die Fülle kunsthistorischer, kunstwissenschaftlicher und gestalterischer Phänomene fordert eine exemplarische Schwerpunktsetzung. Das zur Verfügung stehende Zeitvolumen ermöglicht weder inhaltliche noch chronologische Vollständigkeit.

Bei der Unterrichtsplanung soll grundsätzlich Bezug genommen werden auf die Lerninteressen und Lernprozesse der Schülerinnen und Schüler, die Fragestellungen und Verfahren aus dem Bereich der Kunst und der visuellen Phänomene sowie die gesellschaftlichen Zusammenhänge, Möglichkeiten der Schule, der Region und aktuelle Bezüge.

Jedes Gegenstandsfeld weist verbindlich drei Aspekte (A) auf, die angemessen zu berücksichtigen sind und jeweils die verschiedenen Blickrichtungen verdeutlichen:

- A1 auf das Individuum (psychisches und physisches Subjekt),
- A2 die Gestaltungsprozesse (materiell-technisches Subjekt),
- A3 den gesellschaftlichen Kontext (kulturelles Subjekt).⁵

In alle Gegenstandsfelder sind die integrativen Arbeitsbereiche zielführend und sinnvoll einzubauen.

Die Basis für die produktive, rezeptive und reflexive Auseinandersetzung im Unterricht ist die korrekte Anwendung einer Fachsprache. Die Fachbegriffe aus den Fachaspekten Form, Farbe, Körper, Raum und Bewegung bilden hierfür die Grundlage.

Form

elementare Gestaltungsmittel: Punkt, Linie, Fläche
Komposition/Bildaufbau: Bildausschnitt, Hoch-/Querformat, Größen-, Mengen-, Richtungs-, Formkontraste
Ordnungsprinzipien: Symmetrie, Asymmetrie, Reihung, Ballung, Streuung
grafische Gestaltungsmittel: Kontur, Struktur, Schraffur, Muster/Ornament, Textur

Farbe

Farbkreis: Primär-, Sekundärfarbe
Farbkontraste: helle, dunkle Farbe, Hell-Dunkel-Kontrast, warme, kalte Farbe, Warm-Kalt-Kontrast, reine, getrübe, aufgehellte Farbe (Qualitätskontrast)
Farbauftrag/Duktus: lasierender, deckender, tupfender, bewegter Farbauftrag

Körper und Raum

elementare Formen: Kugel, Kegel, Zylinder, Quader, Pyramide
Stofflichkeit: Oberfläche und Plastizität
raumschaffende Mittel: Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund, Größenabnahme, verdecken, überdecken, anschneiden
Perspektive: Vogel-, Normal-, Froschperspektive

Bewegung

Waagerechte/Horizontale, Senkrechte/Vertikale, Schräge, Diagonale, Mimik, Gestik

⁵ Penzel, Joachim: Ganzheitlichkeit, S. 129 ff, in 1-13 Kunstpädagogische Begriffe, Sara Burkhardt, Marie Newid (Hg.), Halle (Saale) 2017

Klassen 5 und 6

ca. 90 Unterrichtsstunden

Gegenstandsfeld Bildende Kunst**ca. 40 Unterrichtsstunden**

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p data-bbox="209 398 786 434">A1 Blick auf das Individuum</p> <ul data-bbox="209 483 675 546" style="list-style-type: none"> • Ich als Entdecker und Forscher auf Spurensuche <p data-bbox="209 651 786 687">A2 Gestaltungsprozesse</p> <ul data-bbox="209 707 767 958" style="list-style-type: none"> • mit grafischen und farbigen Gestaltungsmitteln angeleitet experimentieren • Grundlagen zu Farbe, Grafik, Material und Werkzeug ableiten • Zufallstechniken • Materialdruck • plastisches Gestalten <p data-bbox="209 1227 786 1263">A3 gesellschaftlicher Kontext</p> <ul data-bbox="209 1283 683 1319" style="list-style-type: none"> • Kunst und Kultur in unserem Leben 	<ul data-bbox="826 483 1265 577" style="list-style-type: none"> • Sammeln und Ordnen • Auswählen und Festhalten • Vergleichen und (Aus-)Tauschen <ul data-bbox="826 707 1390 1122" style="list-style-type: none"> • Farbe entdecken, erproben, mischen, auftragen, wirken lassen, selber herstellen • Farbe und Ausdruck • Zeichenmaterialien herstellen, ausprobieren (Pinsel, Kohle, Papier) • Linie im Raum: Figuren aus Draht • Spurensuche mit Zeichen- und Druckmaterialien • dem Individuum und der Natur auf der Spur • Linie trifft Farbe: automatisches Zeichnen und Malen, gestisches Arbeiten • künstlerisches Tagebuch <ul data-bbox="826 1283 1390 1377" style="list-style-type: none"> • Entdecken anderer Kulturen als Sammlung • Collage, Portfolio • Forschen und Dokumentieren
<p data-bbox="209 1431 786 1467">Kunsthistorische Schwerpunkte</p> <ul data-bbox="209 1487 746 1581" style="list-style-type: none"> • Steinzeit, Antike, Alte Ägypter sowie Klassische Moderne und zeitgenössische Kunst 	<ul data-bbox="826 1487 1401 1865" style="list-style-type: none"> • Originale erkunden • ausgewählte Werke, z. B. Höhle von Lascaux, Stele des Antef, Stele des Pharaos Mykerinos, Goldmaske des Tutanchamun, Wandstück aus dem Grab des Amenemône, des Vorstehers der Handwerkerschaft des Königs und Künstler, z. B. Wassily Kandinsky, Paul Klee, Jackson Pollock, Yves Klein, Emil Schumacher, Street-Art-Künstler Invader • Relief, Tongefäß, Maske, Mosaik • Bilderschrift-Hieroglyphen

Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler können im Kompetenzbereich des Gegenstandsfeldes Bildende Kunst:

Produktion	<ul style="list-style-type: none"> – mit grafischen und farbigen Gestaltungsmitteln angeleitet experimentieren und Empfindungen darstellen – Sicherheit im Umgang mit verschiedenen Materialien gewinnen und den Reiz des Materials wahrnehmen – Techniken, Prinzipien und künstlerische Verfahren erlernen und anwenden – eigene Fantasiewelt gestalterisch vergegenständlichen
Rezeption, Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Arbeitsergebnisse und Arbeiten anderer vor Mitschülerinnen und Mitschülern erklären – Form- und Farbqualitäten erkennen, als individuelle Botschaften lesen und ihnen Bedeutungen geben – anhand ausgewählter Kunstwerke den Einsatz gestalterischer Mittel beschreiben – ihre individuellen, differenzierten Fähigkeiten des Wahrnehmens auf Basis künstlerischen Erlebens verbessern – Ausdrucksformen der eigenen Kultur und anderer Kulturkreise entdecken – in Ausstellungen Originale erkunden – Fachbegriffe in den aktiven Wortschatz überführen (siehe Fachaspekte)

Gegenstandsfeld Architektur

ca. 25 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>A1 Blick auf das Individuum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Räumlichkeit wahrnehmen – was mich umgibt • Ich erforsche erste Behausungen der Menschheit <p>A2 Gestaltungsprozesse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modell planen und bauen <p>A3 gesellschaftlicher Kontext</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spezifik und Erscheinungsformen von funktionalen Behausungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Raum schaffen und umräumen [BNE] • Unter der Decke, im Karton – ich im Raum • Höhlen, Zelte, Iglus, bauen mit der Natur <ul style="list-style-type: none"> • Naturmaterial sammeln, ordnen, benennen • Verarbeitung zu räumlichen Behausungen • Umgestaltung des Raums, Umräumen, Ordnung – Unordnung, Stabilität • Bauen mit Naturmaterialien und Fundstücken, z. B. Holz, Schilf, Reet, Blätter, Lehm • Bautechnologien, z. B. Holzbau, Steinbau, Fachwerk • Verbindungen, z. B. Flechten, Binden, Stapeln • Material: Holz, Stöcker, Strohhalme etc. • Robinson Crusoe [Deutsch] <ul style="list-style-type: none"> • Schutzfunktion, klimatische Bedingungen, Materialvorkommen, regionale Besonderheiten • Tierbauten, z. B. Bienenstock, Termitenhügel, Vogelnest, Wespennest, Spinnennetz [Biologie] • einfaches Wohnen, Siedlungen, regionale Architektur, Stadtgründung • Heiligtümer, Grabbezirke, Hünengräber [Religion]
<p>Kunsthistorische Schwerpunkte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Altes Ägypten, Steinzeit, Anfänge des Bauens 	<ul style="list-style-type: none"> • Erschließung ausgewählter Bauwerke [MD] • Architekturbegriffe, z. B. Pyramide, Steinbaukunst, Sonnentempel [Geschichte] [Weltkunde] [Religion] • Holzbaukunst, Blockhütten, Stabkirchen • Fachexkursion, z. B. Stadtmuseum

Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler können im Kompetenzbereich des Gegenstandsfeldes Architektur:

Produktion	<ul style="list-style-type: none"> – räumliches Vorstellungsvermögen spielerisch entwickeln – Körper und Raum wahrnehmen – Naturmaterialien und Fundstücke erforschen und räumlich verarbeiten – Modelle planen und bauen
Rezeption, Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Räume, Behausungen, Bauwerke und Naturbauten erkennen – die Grundidee des Bauens erfassen – den Zusammenhang der Gestaltung von äußeren Gegebenheiten, Bedürfnissen und Material erfassen, beschreiben und begründen

Gegenstandsfeld Medien

ca. 15 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p data-bbox="196 353 770 387">A1 Blick auf das Individuum</p> <ul data-bbox="196 409 695 443" style="list-style-type: none"> • Mein Name, mein Bild – Wer bin Ich? <p data-bbox="196 674 770 707">A2 Gestaltungsprozesse</p> <ul data-bbox="196 730 732 819" style="list-style-type: none"> • mit Mitteln der Fotografie und des Films Bilder oder Sequenzen gestalten und weiterverarbeiten <p data-bbox="196 1122 770 1155">A3 gesellschaftlicher Kontext</p> <ul data-bbox="196 1178 756 1211" style="list-style-type: none"> • Ich und die Anderen - Die Anderen und Ich 	<ul data-bbox="812 409 1358 629" style="list-style-type: none"> • Namensbedeutung, Stammbaum erforschen • ein Bild von mir, z. B. Hosentaschen-, Schreibtisch-, Schultaschen-, Lieblingsplatzfoto • bewusste, kreative Selbstdarstellung z. B. in einer Kiste <ul data-bbox="812 730 1370 1077" style="list-style-type: none"> • Personen-Portraits in Ruhe und Bewegung • Selbst- und Gruppenporträts mit fotografischen Gestaltungsmitteln, z. B. Frosch-, Vogelperspektive, Einstellungsgrößen oder Bildausschnitt festhalten • Bilder in Bewegung bringen: Bildergeschichte, Comic, Metamorphose • Fotocollage • Stop-Motion als Zeichentrick, Legetrick • Präsentation im E-Book <ul data-bbox="812 1178 1281 1357" style="list-style-type: none"> • Beziehungen, Freundschaften, z. B. Gestaltung einer Freundschafts-, Familienwand, Vorbilder • soziale Netzwerke (Urheber- und Nutzungsrechte, Bildrechte, Persönlichkeitsrechte) [Musik]
<p data-bbox="196 1420 770 1453">Kunstgeschichtliche Schwerpunkte</p> <ul data-bbox="196 1476 655 1509" style="list-style-type: none"> • Entstehung des (bewegten) Bildes 	<ul data-bbox="812 1476 1377 1576" style="list-style-type: none"> • analoge und digitale Bilder, z. B. Bewegung in Höhlenmalerei, Daumenkino, Lebensrad mit Bildern von Eadweard Muybridge

Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler können im Kompetenzbereich des Gegenstandsfeldes Medien:

Produktion	<ul style="list-style-type: none"> – mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten und weiterverarbeiten – analoge oder digitale Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen
Rezeption, Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge inhaltlicher und formeller Gestaltung erkennen und beschreiben – Grundelemente des medialen Vokabulars anwenden – visuelle Botschaften verstehen und deren Wirkung hinterfragen – Nutzen und Vorteile von analogen und digitalen Medieneinsatz abwägen

Gegenstandsfeld Design

ca. 10 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>A1 Blick auf das Individuum</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Dinge um mich herum <p>oder</p> <ul style="list-style-type: none"> Entdeckung geheimer Botschaften und Gaben 	<ul style="list-style-type: none"> persönliche Dinge aus der Alltagswelt sammeln, intervenieren, neu sehen, präsentieren, neugestalten Briefe, Urkunden, Schriftzeugnisse, Medaillen, Geldscheine Schätze damals und heute
<p>A2 Gestaltungsprozesse</p> <ul style="list-style-type: none"> Ästhetisches Forschen an Gebrauchsgegenständen und Produktgestaltung aus Ton, Holz, Papier oder Fundstücken <p>oder</p> <ul style="list-style-type: none"> Erforschen von Schriften 	<ul style="list-style-type: none"> Objekte, z. B. Verpackungen, Hygiene-, Schreibartikel, Haushaltshilfen aus dem Alltag sammeln, ordnen, kategorisieren Materialerkundung und -dokumentation, z. B. biegsam, glatt, rau, fellig, transparent, reißfest, dehnbar Objekte oder Material neu zusammenfügen, verformen, neugestalten/neuen Zweck geben, z. B. Aufräumroboter, Flugobjekt Schriften sammeln, Eigenschaftsbegriffen zuordnen, diverse Schriften üben, unterschiedliche Schriftwerkzeuge ausprobieren und Moodboards erstellen und Schriften entwickeln Inhalt und Formbezüge von Schriften hinterfragen Bildwörter, Piktogramme, Logos gestalten Botschaften senden
<p>A3 gesellschaftlicher Kontext</p> <ul style="list-style-type: none"> Vom Alltagsgegenstand zum Kunstobjekt 	<ul style="list-style-type: none"> Funktionalität versus zweckfreie Kunst, z. B. Meret Oppenheim „Frühstück im Pelz“ [BNE]

Kunsthistorische Schwerpunkte	
<ul style="list-style-type: none"> • Alltagsgegenstände von heute und aus der Vor- und Frühgeschichte, der Antike und dem Alten Ägypten 	<ul style="list-style-type: none"> • Schmuck oder Alltagsgegenstände aus der Vor- und Frühgeschichte, z. B. Grabbeigaben, Schüsseln, Schreibwerkzeug, Gürtel • Stuhl-Design als Machtsymbol • Vergleich von Verpackungen, Gefäße aus der Antike und von heute, z. B. griechische Vasen und Verpackungen aus der Moderne [BNE] [BTV]
oder	
<ul style="list-style-type: none"> • Schriften aus der Vor- und Frühgeschichte, der Antike und dem Alten Ägypten 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von Schriften, z. B. Hieroglyphen, etruskische, phönizische und lateinische Schrift

Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler können im Kompetenzbereich des Gegenstandsfeldes Design:

Produktion	<ul style="list-style-type: none"> – Alltagsgegenstände nach Stofflichkeit und Oberflächenbeschaffenheit oder Schriften wahrnehmen, auswählen und ordnen mit verschiedenen Materialien und Gebrauchsgegenständen oder Schriften hinsichtlich der Form und Funktionalität angeleitet experimentieren – Scribbles zur Entwicklung und Visualisierung von Objekten oder Schriften erstellen – einfache dreidimensionale Gegenstände mit praktischen oder magischen imaginären Funktionen unter Berücksichtigung materialspezifischer Eigenschaften entwickeln und gestalten
Rezeption, Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> – verschiedene Materialien, Gebrauchsgegenstände, Objekte oder Schrift hinsichtlich ihrer Form und Funktionalität erfassen und beschreiben – die Wechselwirkung von Form, Farbe, Material und Funktion eines Objektes oder Schrift erfassen und beschreiben – Einblicke in Arbeitsweisen eines Designers und Kunsthandwerkers gewinnen

Integrative Arbeitsbereiche

integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<ul style="list-style-type: none"> • Methoden der Ideenfindung • Kreativitätsförderung • Präsentation von Arbeitsergebnissen • Experimentieren und Forschen • Werkstatt • Fachexkursionen 	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming, Cluster, Mind-Map, Recherche • Augen-, Fantasiereise, Fünf-Sinne-Check, Zufälle nutzen • Sammelmappen, Portfolio, Wand-, oder Tischgalerie, Galeriegang, Forschungsbericht • Skizzieren, Sammeln, Ordnen, Collagieren • Farb-, Druck-, Medien-, Bauwerkstatt [BO] • Stadtmuseum, Künstlerateliers, Projektstage, z. B. Altes Ägypten, Antike

Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler können im Kompetenzbereich:

Produktion	<ul style="list-style-type: none"> – Arbeitsergebnisse angemessen präsentieren – verschiedene Darstellungsformen erproben und für ihre eigene Absicht nutzen – technische Verfahren erproben und umsetzen – im projektartigen, handlungsorientierten, offenen und sinnlichen Lernen die Vielschichtigkeit von Kunst erleben – miteinander umgehen und handeln
Rezeption, Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> – Bildfindungsprozesse und Gestaltungsverfahren beschreiben und dokumentieren – eigene Bilder und anderer nach Kriterien wahrnehmen und bewerten – den identitätsbildenden Charakter von Kunst für das Individuum und sich selbst erkennen

3.3 Fächerverbindende Projekte für das künstlerisch-musische Aufgabenfeld

Die Komplexität unserer heutigen Welt und der hohe Verflechtungsgrad der verschiedensten Themenfelder fordern auch von der Schule Arbeitsformen, die nicht an den Fächergrenzen Halt machen, sondern diese gezielt und bewusst überschreiten. Die Fächer des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes Darstellendes Spiel / Theater, Kunst und Gestaltung sowie Musik können von diesem interdisziplinären Ansatz profitieren, Fachinhalte in eine gemeinsame Beziehung setzen und fachspezifische Methoden miteinander verbinden. Sie eignen sich daher in besonderer Weise für eine Arbeit in fächerverbindenden Projekten. Inhalte und Themenfelder können in gemeinsamen Kontexten erfasst, außerfachliche Bezüge hergestellt und die gesellschaftliche Relevanz von ästhetischer Bildung verdeutlicht werden.

Grundsätzlich kann jedes Unterrichtsfach des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes (und darüber hinaus alle anderen Unterrichtsfächer) geeignete Kooperationsformen entwickeln, um gemeinsame Projekte initiieren und durchführen zu können. Dabei steuert jedes Fach seinen eigenständigen und spezifischen Anteil zum Projekt bei. Die Zusammenarbeit fördert nicht nur den Teamgedanken unter den Lehrpersonen und Schülerinnen und Schülern, sondern ermöglicht auch eine multiperspektivische Wahrnehmung der Unterrichtsinhalte.

Empfohlen wird im Laufe der Schuljahre 5 und 6 mindestens ein fächerverbindendes Projekt der Fächer Darstellendes Spiel / Theater, Kunst und Gestaltung sowie Musik. Die Themen aus den verbindlichen Inhalten der entsprechenden Jahrgangsstufen bilden den Ausgangspunkt für das gemeinsame Projekt. Dieses kann in wenigen Unterrichtsstunden durchgeführt werden oder auch einen längeren Zeitraum in Anspruch nehmen. Eine gemeinsame Planung aller beteiligten Lehrpersonen sollte immer Ausgangspunkt des Projektes sein, an dessen Abschluss eine angemessene Präsentation steht. Bei allen Projekten muss darauf geachtet werden, dass die Art der Aufgabenstellung die Entwicklung fachspezifischer Kompetenzen ermöglicht, das gewählte Zeitmaß nicht sprengt und die verbindlichen Unterrichtsinhalte der einzelnen Fächer sinnvoll und sinnstiftend miteinander kombiniert werden.

Das hier vorgeschlagene fächerverbindende Projekt des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes ist als beispielhaft zu betrachten und ein kleiner Ausschnitt aus der enormen Bandbreite gemeinsamen künstlerischen Handelns. Die Rahmenpläne der Unterrichtsfächer Darstellendes Spiel / Theater, Kunst und Gestaltung sowie Musik bieten viele weitere Optionen, die es mit Mut und Kreativität auszugestalten gilt.

Klassen 5 und 6

Der Klang der Farben

Fachinhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Kunst und Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farbfest der Sinne - mit grafischen und farbigen Gestaltungsmitteln angeleitet experimentieren 	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>legen Farbsammlungen mit Alltagsgegenständen, Naturmaterialien, Farbschnipseln an.</p> <p>erproben spielerisch den Dialog/Klang der Farben, den Rhythmus der Zeit, Klangspiele, Synästhesie.</p> <p>begeben sich auf Farbreisen, z. B. Fantasiereise, Bildergeschichten.</p> <p>malen nach Musik, z. B. synästhetisches Arbeiten nach Wassily Kandinsky.</p>
<p>Darstellendes Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache nonverbale Improvisationsformen erproben • Rhythmisierung, Körper, Stimme, Geräusche und Klänge 	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>begreifen den Körper als wichtigstes Gestaltungsmittel und vermittelndes Medium zwischen sich und den anderen.</p> <p>assoziiieren zur Wirkung von Farben, z. B. über Auftragskarten: Was assoziiert die Farbe beim Spieler? Welche Emotion löst die Farbe aus? Welche Klangvorstellung?</p> <p>entwickeln daraus Kurzimprovisationen.</p> <p>gestalten daraus in Gruppen durch Verdichtung Bewegungsfolgen und Klangmuster.</p> <p>bearbeiten die Wirkung von Farben ausgehend vom Spielmaterial durch verschiedene Rhythmisierungen, z. B. das Metrum gehen, Bodypercussion, Variationen von Bewegungen.</p> <p>setzen Körper und Stimmen sowie Raumklänge und Geräusche als Orchester ein.</p> <p>führen die zuvor erarbeiteten Elemente unter Anleitung zu einer Gestaltungspräsentation zusammen.</p>

<p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jahreszeiten in der Musik 	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>gestalten Strophen der Jahreszeitenlieder unterschiedlich und begleiten sie mit passenden Instrumenten und/oder Klängen.</p> <p>machen Klangexperimente mit Naturmaterialien, die in der Jahreszeit zu finden sind und erstellen hieraus eine Klangcollage.</p> <p>fixieren ihre Klangideen in einer Klangpartitur.</p> <p>hören ein klassisches Werk zum Thema Jahreszeiten und transformieren die jeweilige Stimmung in bewegte Bilder.</p> <p>gestalten eine Fantasiegeschichte als Klangreise durch die Jahreszeit.</p>
<p>Gemeinsame Präsentation</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>gestalten und feiern ein Fest der Farben mit Büfett, Kleidung, Farbräumen und interaktiver Galerie, verschränkt mit der Präsentation der Gestaltungsaufgabe.</p>

4 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

4.1 Gesetzliche Grundlagen

Die Leistungsbewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Rechtsvorschriften in den jeweils geltenden Fassungen:

- [Verordnung zur einheitlichen Leistungsbewertung an den Schulen des Landes Mecklenburg-Vorpommern](#) (Leistungsbewertungsverordnung – LeistBewVO M-V) vom 30. April 2014
- [Förderung von Schülerinnen und Schülern mit besonderen Schwierigkeiten im Lesen, im Rechtschreiben oder im Rechnen](#) (Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur) vom 20. Mai 2014

4.2 Allgemeine Grundsätze

Leistungsbewertung umfasst mündliche, schriftliche und gegebenenfalls praktische Formen der Leistungsermittlung. Den Schülerinnen und Schülern muss im Fachunterricht die Gelegenheit dazu gegeben werden, Kompetenzen, die sie erworben haben, wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen zu üben und unter Beweis zu stellen. Die Lehrkräfte begleiten den Lernprozess der Schülerinnen und Schüler, indem sie ein positives und konstruktives Feedback zu den erreichten Lernständen geben und im Dialog und unter Zuhilfenahme der Selbstbewertung der Schülerin beziehungsweise dem Schüler Wege für das weitere Lernen aufzeigen.

Es sind grundsätzlich alle Kompetenzbereiche bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Das Beurteilen einer Leistung erfolgt in Bezug auf verständlich formulierte und der Schülerin beziehungsweise dem Schüler bekannten Kriterien, nach denen die Bewertung vorgenommen wird. Die Kriterien zur Leistungsbewertung ergeben sich aus dem Zusammenspiel der im Rahmenplan formulierten Kompetenzen und ausgewiesenen Inhalte.

4.3 Fachspezifische Grundsätze

Künstlerisch-gestalterische Äußerungen sind mehrdeutig. Sie drücken immer auch Emotionalität und Subjektivität aus und erzeugen diese ebenfalls beim Betrachter. Die Qualität einer solchen Äußerung ist bestimmt von dem Ringen um eine der Aufgabenstellung angemessene Form.

Daraus folgt, dass die Modalitäten für die Bewertung im Rahmen der Problemstellung festgelegt und sowohl der Prozesscharakter des Unterrichts als auch seine Offenheit berücksichtigt werden. Komplexe und detailliertere Bewertungskriterien bilden dabei eine Einheit. Bewertung ist immer zugleich auch Wertschätzung einer Leistung, woraus wiederum Motivation erwächst.

Die Leistungsbewertung im Kunstunterricht berücksichtigt sowohl künstlerisch-praktische Prozesse und Produkte und ihre Präsentation als auch die reflexive, mündliche oder schriftliche Auseinandersetzung mit den Unterrichtsgegenständen.

Nicht jede Unterrichtsaktivität der Schülerinnen und Schüler wird jedoch benotet. Zu den bewertungsfreien Elementen gehören u. a. Phasen der Aneignung von Stoffen und Methoden sowie Produkte aus Experimentierphasen.

Bewertungsmöglichkeiten sind:

- praktische Arbeiten der Schülerinnen und Schüler,
- Vergegenständlichung von Arbeitsprozessen, die zu praktischen Arbeiten führen, wie Skizzen und Teilergebnisse sowie schriftliche Äußerungen, z. B. in einem Werkbuch/Reisetagebuch, Portfolio, Konzeptblatt,
- weitere mündliche Leistungen, z. B. mediengestützter Vortrag, kooperative Mitarbeit in Partner- und Gruppenarbeit,
- Präsentationen.