

Fachlehrplan Grundschule

Stand: 01.08.2019



SACHSEN-ANHALT

Ministerium für Bildung

Gestalten

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1	Aufgaben und Konzeption des Faches2
2	Kompetenzen und Grundwissen3
2.1	Prozessbezogene Kompetenzen als Endniveau des Schuljahrganges 43
2.2	Inhaltsbezogene Kompetenzen als Endniveau der Schuljahrgänge 2 und 45
	Bereich: Malen/Färben/Beschichten5
	Bereich: Zeichnen/Drucken/digitale Bildgestaltung7
	Bereich: Konstruieren/Formen/Fertigen10
3	Beitrag des Faches zur Entwicklung ausgewählter Basiskompetenzen 15

1 Aufgaben und Konzeption des Faches

Die bisher eigenständigen Unterrichtsfächer Kunsterziehung und Werkunterricht werden zu dem Fach Gestalten zusammengefasst, ohne ihre fachspezifischen Besonderheiten aufzugeben. Anregungen dafür bietet das Konzept des Bauhauses, das durch die Einheit von Kunst und Technik gekennzeichnet ist mit dem Grundansatz, Formen und Farben sowie Funktionalität und Ästhetik miteinander zu verbinden. Anknüpfend an diese historischen Wurzeln in unserer Region werden in der Konzeption des neuen Faches Gestalten Inhalte sinnvoll miteinander verknüpft und Fächergrenzen überwunden.

Ein kooperatives Zusammenwirken der beiden Fächer eröffnet Möglichkeiten, Sachverhalte ganzheitlich zu betrachten. Ausgehend von den Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler werden Themen aus der Lebenswirklichkeit aufgegriffen, die ein kreatives Gestalten ermöglichen. Das Fach Gestalten führt damit die Wahrnehmungs- und Erlebnisfähigkeit zu bewussten ästhetischen und technischen Erfahrungen. Den Schülerinnen und Schülern werden in der praktischen Tätigkeit Freiräume eröffnet, eigenständige Lösungs- und Gestaltungsvarianten durch den Bezug zu bedeutenden Kunstwerken, Künstlern, Bauwerken und technischen Objekten zu realisieren.

Die bereits im Vorschulalter angewendeten Gestaltungsformen wie Malen, Zeichnen, Bauen sowie das Darstellungs- und Ausdrucksvermögen der Schülerinnen und Schüler sind zu nutzen und weiter zu vervollkommen. Unterschiedlich ausgeprägte Gestaltungsfähigkeiten sind durch Differenzierung sowie individuelle Zuwendung zu fördern.

Die Nutzung außerschulischer Lernorte unter Berücksichtigung regionaler Gegebenheiten sowie die Einbeziehung von Expertinnen und Experten ermöglichen es, Einblicke in die Vielfalt und Eigenart schöpferischer Leistungen zu gewinnen, Gestaltungsvorgänge zu erleben sowie das Geschaffene der Menschen zu achten. Durch den Umgang mit unterschiedlichen Medien erkennen die Schülerinnen und Schüler im Gestaltungsprozess Wirkungszusammenhänge und entwickeln Genussfähigkeit sowie kritische Distanz.

Die Vielfalt der Aktivitäten im Fach Gestalten trägt bei den Schülerinnen und Schülern zur Ausprägung sowohl prozessbezogener als auch inhaltsbezogener Kompetenzen bei.

Bis zum Ende des vierten Schuljahrganges sind folgende prozessbezogene Kompetenzen zu entwickeln:

- Wahrnehmen und Empfinden,
- Entwickeln und Gestalten,
- Kommunizieren, **Reflektieren** und Präsentieren.

Die Herausbildung dieser Kompetenzen erfolgt im Zusammenhang mit den inhaltsbezogenen Kompetenzen, welche durch das flexibel anwendbare Grundwissen konkretisiert werden.

In folgenden Bereichen sind inhaltsbezogene Kompetenzen auszubilden:

- Malen/Färben/Beschichten,
- Zeichnen/Drucken/**digitale Bildgestaltung**
- Konstruieren/Formen/Fertigen.

Der Unterricht im Fach Gestalten soll bei den Schülerinnen und Schülern die Begeisterungsfähigkeit am fantasievollen Gestalten, den Erfindergeist sowie den Stolz über das mit eigenen Händen Geschaffene entwickeln. Ihnen werden Anregungen vermittelt, ihre Freizeit zu bereichern.

2 Kompetenzen und Grundwissen

2.1 Prozessbezogene Kompetenzen als Endniveau des Schuljahrganges 4

Wahrnehmen und Empfinden

- **Bilder aus Natur, Kunst, Architektur, Technik, Lebenswelt und aus digitalen Medien gezielt wahrnehmen und für den eigenen Schaffensprozess kreativ nutzen**
 - die Bedeutsamkeit künstlerischer und technischer Objekte aus verschiedenen Zeiten sowie aus unterschiedlichen Kulturen durch Betrachten erleben, deuten und verstehen
 - über beeindruckende ästhetisch-kulturelle sowie technische Objekte und Vorgänge diskutieren und eigene Standpunkte darlegen
 - einfache technische Vorgänge erkennen, begreifen und reflektieren
 - die Wirkung von Farben, Formen, Oberflächen und Anordnungen ausgewählter Materialien untersuchen, vergleichen und bewerten
 - mit Bildgestaltungen eigene Stimmungen, Gefühle und Vorstellungen zum Ausdruck bringen
 - dem Geschaffenen Wertschätzung, Respekt und Toleranz entgegenbringen

Entwickeln und Gestalten

- **sich forschend, entdeckend sowie konstruktiv unter zunehmend bewusster Nutzung der Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten betätigen, Ideen entwerfen und diese mit analogen und digitalen Gestaltungsmitteln zum Ausdruck bringen**
- Zusammenhänge von Funktion, Form und Material begreifen und bei der schöpferischen Gestaltung beachten
- einfache Problemstellungen erfassen und durch spielerisches sowie experimentelles Handeln Lösungswege suchen, finden und überprüfen
- vielfältige Gestaltungsideen mit geeigneten Gestaltungsmitteln zunehmend selbstständig zu wirkungsvollen bildnerischen Mitteilungen verarbeiten
- aus unterschiedlichen Materialien Schmuck-, Gebrauchs- und Spielobjekte herstellen und in verschiedenen Situationen nutzen
- unter Anleitung ein Gestaltungsobjekt zweckmäßig gliedern und bildnerische Prinzipien entsprechend berücksichtigen
- einfache schematische Darstellungen und Skizzen lesen, anfertigen und nutzen
- grundlegende Arbeits- und Handlungsabläufe unter Berücksichtigung ökonomischer und ökologischer Aspekte zunehmend selbstständig planen, koordinieren und ausführen
- materialspezifische Werk- und Prüfzeuge sowie Hilfsmittel unter Beachtung der arbeitsschutzgerechten Handhabung sachgerecht gebrauchen

Kommunizieren, Reflektieren und Präsentieren

- **sich zu künstlerischen und technischen Erscheinungen aus ihrer Lebenswelt angemessen sprachlich äußern sowie gestaltete Objekte zu vielfältigen Anlässen und Gelegenheiten analog und digital präsentieren**
- Gedanken, Empfindungen und Wertungen verständlich und zusammenhängend darstellen
- Arbeitsschritte sowie Arbeitsergebnisse selbstständig unter Einbeziehung von Fachbegriffen kommentieren, dokumentieren und vorstellen
- **eigene Gestaltungsprodukte medienadäquat präsentieren und deren Gestaltungsmittel einschätzen**
- **Inhalts- und Kontextangemessenheit eigener und fremder Bilder bei digitalen Veröffentlichungen beachten**
- sich zu eigenen Arbeiten und zu denen anderer sachbezogen und kritisch äußern sowie die eigene Meinung begründen
- Informationen aus analogen und digitalen Medien beschaffen, zunehmend kritisch bewerten und verarbeiten
- **realistische und fiktionale Bilder unterscheiden sowie deren Glaubwürdigkeit einschätzen**
- **unterschiedliche Absichten und Wirkungen von Medien in Bezug auf Information, Werbung und Unterhaltung beurteilen**

2.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen als Endniveau der Schuljahrgänge 2 und 4

Bereich: Malen/Färben/Beschichten

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Inhaltsbezogene Kompetenz:	
eigene Empfindungen, Erlebnisse und Vorstellungen mit Farbe und farbigen Materialien gestaltend zum Ausdruck bringen	Wertungen, Beziehungen und Verhältnisse zur Lebenswelt unter Nutzung der Vielfalt farbiger Gestaltungsmöglichkeiten wirkungsvoll umsetzen
Teilkompetenzen:	
<ul style="list-style-type: none"> • Farben sicher unterscheiden, benennen, zuordnen und verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Farben differenziert verwenden und unterschiedliche Lösungen für Gestaltungsaufgaben verwirklichen
<ul style="list-style-type: none"> • Farb- und Formwirkungen im Alltag erkennen sowie deren Funktion deuten und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmen und Klänge in Farben finden und bildnerisch umsetzen
<ul style="list-style-type: none"> • Techniken des Farbauftrages experimentell erproben und entsprechend der Gestaltungsabsicht nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Techniken zur Behandlung von Oberflächen zweckmäßig anwenden
	<ul style="list-style-type: none"> • Farbstoffe aus der Natur selbst gewinnen und als Gestaltungsmittel nutzen

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Flexibel anwendbares Grundwissen zu:	
<ul style="list-style-type: none"> - Grundfarben, Mischfarben - Farbveränderungen: Mischen, - Farbwirkungen: kalte und warme Farben, Signalwirkungen, Gefühls- und Symbolwert der Farben 	<ul style="list-style-type: none"> - Farbkreis, Komplementärfarben, Farbfamilien - Hellen, Dunkeln, Trüben, Farbrichtung
<ul style="list-style-type: none"> - Format füllend, Format sprengend - Materialien: Pappe, Papier, Deckfarben, 	<ul style="list-style-type: none"> - Funktionen der Farben in Natur, Mode, Technik und Werbung - Farbklangen: fröhlich, düster, kontrastarm, kontrastreich, leise, laut, traurig - Figur-Grund-Beziehungen
<ul style="list-style-type: none"> - Techniken: Verpusten, Klecksen, Spritzen, Tupfen, Tropfen, Stempeln, deckendes Malen, Spachteln - Werkzeugen: Schablone, Pinsel, Spachtel, Stempel, 	<ul style="list-style-type: none"> Textilien, Holz, Beize, Wachse, Lacke, Farbstoffe aus Pflanzen, Erden Lasieren, Lackieren, Beizen, Färben, Wachsen, Lavieren
<ul style="list-style-type: none"> - Kunstwerken des 20. und 21. Jahrhunderts, z. B. von P. Picasso, J. Miró, F. Hundertwasser, K. Haring, G. Richter, und Kunstwerken des Bauhauses, z. B. von W. Kandinsky, L. Feininger, P. Klee 	<ul style="list-style-type: none"> Walze

Bereich: Zeichnen/Drucken/digitale Bildgestaltung

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Inhaltsbezogene Kompetenz:	
verschiedene grafische Arbeitsmittel und analoge und digitale Techniken unter Anleitung-Gestaltungsaufgaben nutzen	selbstständig ausgewählte grafische Gestaltungselemente sowie analoge und digitale Techniken als Ausdrucksmittel für Gestaltungsaufgaben gezielt einsetzen
Teilkompetenzen:	
<ul style="list-style-type: none"> • ein Bild unter Verwendung von Ausdruckswerten, grafischen Gestaltungselementen, kompositorischen Prinzipien sowie analogen und digitalen Techniken gestalten • Bildzeichen und Schrift als grafische Informationen verstehen, deuten und als Anregung für die Darstellung von Einzelfiguren und -formen nutzen • Bilder mit analogen grafischen Techniken gestalten • Abdrücke, Stempel und Druckspuren als grafische Gestaltungsmittel entdecken, selbst erzeugen und zur Bildgestaltung kreativ nutzen • Bilddaten erzeugen, speichern und wiederfinden 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder, Bildfolgen und einfache Bildgeschichten analog und digital gestalten • weitere Drucktechniken aus der Vielfalt der Hochdrucktechniken zur dekorativen und inhaltsbezogenen Gestaltung anwenden • über digitale Bilderfahrungen (z. B. Film, Video, Computerspiele, Foren) berichten • altersangemessene digitale und analoge Bildangebote auswählen • Bilder innerhalb digitaler Kommunikationen (z. B. Messaging, Foren u. a.) senden, empfangen, öffnen und weiterleiten • Bild und Schrift als Medium der Werbung und Kommunikation in analogen und digitalen Gestaltungen anwenden und deren Wirkungen kriteriengeleitet einschätzen
<ul style="list-style-type: none"> • Bild und Schrift in analogen und digitalen Gestaltungen anwenden 	

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Teilkompetenzen:	
<ul style="list-style-type: none"> • die Form eines Gegenstandes unter Verwendung von Symbolen schematisch darstellen • die Wirkung von Kontrasten in Kunstwerken erkennen, beurteilen und in eigenen Arbeiten nutzen • Ordnungsprinzipien in der Lebensumwelt auffinden und zur dekorativen Gestaltung einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder und Texte in eine Präsentation einfügen • bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Recht an Bild und Text anwenden • Form und Maße eines Gegenstandes unter Verwendung einheitlicher Zeichen und Symbole in einer Skizze darstellen • die Prinzipien der freien und gebundenen Ordnung anwenden sowie Dekors und Ornamente selbst entwerfen und gestalten
Flexibel anwendbares Grundwissen zu:	
- grafischen Gestaltungselementen: Punkt, Linie, Fläche,	Schraffur, Struktur
- kompositorischen Prinzipien: Blattaufteilung, Reihungen mit geometrischen Grundformen, Muster,	Raumaufteilung, gebundene und freie Ordnungen aus vielfältigen Formen,
- Ausdruckswerten: Größen- und Mengenkontrast,	- Figur-Grund-Beziehung Hell-Dunkel-Kontrast, Form-Richtung-Kontrast
- Skizzieren: Entwurf, Vorzeichnung,	- Körperhaltungen und Bewegungen maßstäblicher Entwurf
- analogen grafischen Techniken: Stift-, Kohle- und Kreidezeichnung	Federzeichnung Collage
- analogen Hoch- und Tiefdrucktechniken	- Gestaltungs- und Wirkungskriterien von Bildern: Idee, Inhalt, Form, Ausdruck, Symbolik
	- Plakat, Comic
- Bilddaten: Fotografie	Fotogeschichte, Film oder Trickfilm

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Flexibel anwendbares Grundwissen zu:	
- Grundfunktionen der digitalen Bild- und Textverarbeitung: speichern, wiederfinden	kopieren, einfügen, benennen, umbenennen, löschen, drucken, ausschneiden
- Gestaltungselemente der digitalen Bildbearbeitung: Helligkeitskontraste, Farbkontraste und Farbsättigung	- digitale Bildgestaltung
- analoge Schriftgestaltung	- Gestaltungselemente der digitalen Textbearbeitung: Schriftart, Schriftgröße, Hervorhebung, Ausrichtung, Anordnung
	- Text-Bild-Kombination
	- Grundlagen des Urheber- und Nutzungsrechts von Bildern: Urheber, geistiges Eigentum, Verwertung
- Kunstwerken aus Vergangenheit und Gegenwart, z. B. von A. Dürer, V. v. Gogh, M. Ernst, R. Lichtenstein, A. Warhol, Sarah Morris	

Bereich: Konstruieren/Formen/Fertigen

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Inhaltsbezogene Kompetenz:	
unter Anleitung verschiedene Materialien sachgerecht und fantasievoll für die Realisierung von Gestaltungsaufgaben auswählen und verarbeiten	Gestaltungsmerkmale und Techniken bewusst und kreativ einsetzen sowie Materialien und Werkzeuge sachgerecht nutzen
Fertigen und Gestalten mit plastischen Materialien und Holzwerkstoffen	
Teilkompetenzen:	
<ul style="list-style-type: none"> geometrische Grundformen aus unterschiedlichen plastischen Materialien zur Fertigung dreidimensionaler Gebilde verwenden und dekorativ gestalten Eigenschaften von einfachen Materialien unterscheiden, benennen und nutzen plastische Materialien, deren Eigenschaften und Verarbeitungsmöglichkeiten untersuchen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> Eigenschaften von komplexen Materialien unterscheiden, benennen, vergleichen und zweckorientiert nutzen verformbare Materialien unter Berücksichtigung ihrer Spezifik zur Realisierung eigener Gestaltungsideen selbstständig auswählen und verwenden
<ul style="list-style-type: none"> Reliefs nach vorgegebenen Merkmalen unterscheiden, beschreiben sowie unter Nutzung verschiedener Techniken fertigen Verfahren zum Prüfen, Fügen, Trennen und Umformen bei der Anfertigung beweglicher und unbeweglicher Objekte aus unterschiedlichen Materialien nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> Vollplastiken modellieren und Montageplastiken schaffen Verfahren wie Prüfen, Trennen, Fügen zur manuellen sowie maschinellen Bearbeitung von Holz anwenden

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Flexibel anwendbares Grundwissen zu:	
- Grundformen: Würfel, Kugel, Walze, Quader,	Kegel, Pyramide, Zylinder
- räumlichen Gebilden: Plastik, Relief,	Montageplastik
- Materialien: Papier, Pappe, Modelliermasse, Pappmaché, Naturmaterialien,	Ton, natürliche und industriell gefertigte Holzwerkstoffe (Vollholz, Sperrholz, Faserplatte, Spanplatte)
- Materialeigenschaften: glatt-rau, wellig, hart-weich, dick-dünn, saugfähig, transparent, flexibel, reißfest	feucht
- Verfahren zum: Prüfen: Messen, Anreißen mit und ohne Schablone, Fügen: Kleben, Heften, Klammern, Trennen: Schneiden, Reißen, Lochen, Umformen: Falten, Falzen, Modellieren, Rollen, Drücken, Biegen	maßliches und nichtmaßliches Prüfen Nageln, Schrauben Sägen, Feilen, Raspeln, Schleifen, Bohren Abformen: Gießen
- Werkzeugen/Hilfsmitteln: Lineal, Schablonen, Modellierhölzer, Modellierrolle, Buchbindermesser, Scheren, Falzbein, Lochzange, Locheisen, Hämmer, Nagelbohrer, Spachtel, Klebepistole,	Stahlmaßstab, Anschlagwinkel, Flachwinkel, Zirkel, Schleifpapiere, Feilen, Raspel, Sägen, Sägelade, Schraubzwinde, Schraubendreher
- Kunstwerken von z. B. Pablo Picasso, Alberto Giacometti, Niki de Saint Phalle, Rachel Whiteread	

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Fertigen und Gestalten mit textilen Materialien	
Teilkompetenzen:	
<ul style="list-style-type: none"> • materialspezifische Eigenschaften und den Ausdrucksgehalt von Fäden und Geweben und Lederarten wahrnehmen und berücksichtigen • Materialien nach natürlichen und künstlichen Werkstoffen unterscheiden • Ausdrucksgehalt von textilen Materialien wahrnehmen • Gestaltungsideen unter Verwendung verschiedener Fadenmaterialien schöpferisch verwirklichen 	<ul style="list-style-type: none"> • textile Materialien nach ihren Eigenschaften und ihrer Herstellung analysieren sowie diese schöpferisch und wirkungsvoll verwenden • textile Materialien durch verschiedene Techniken unter Beachtung der Funktionalität sowie von Farb- und Materialeigenschaften zu fantasievollen Mustern und Gebrauchsgegenständen verarbeiten • Eignung und Wirkung von Applikationsmaterial wie Knöpfen, Perlen oder Filz erproben, mit einfachen Stichen auf einem Untergrund befestigen sowie Flächen fantasievoll ausgestalten
Flexibel anwendbares Grundwissen zu:	
<ul style="list-style-type: none"> - Eigenschaften: weich, glatt, rau, einfarbig, bunt, dick, dünn, - Materialien: Fäden, Garne, Stoffe, Leder, Bast, Naturfasern, (Baumwolle, Jute, Leinen, Wolle, Seide, Filz), Kunstfasern, (Polyester, Kunstseide) Knöpfen, Perlen - Techniken: Anreißen, Schneiden, Reißen, Ausfransen, Wickeln, Binden, Knoten, Flechten, Sticken - Werkzeugen/Hilfsmitteln: Schere, Flecht-, Näh-, Stick- und Stecknadel, Webrahmen 	<ul style="list-style-type: none"> reißfest, dehnbar, wasserabweisend Weben, Applizieren

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Fertigen und Gestalten mit vorgefertigten Materialien	
Teilkompetenzen:	
<ul style="list-style-type: none"> • mit alternativen Werkstoffen Sach- und Fantasieobjekte sowie Raummodelle gestalten und für Spielideen nutzen 	
<ul style="list-style-type: none"> • technische Lösungen für starre und bewegliche Verbindungen in ihrer Lebenswelt entdecken, einfache Grundkonstruktionen erfassen und unter Einbeziehung unterschiedlicher Materialien Verbindungen montieren und funktional prüfen 	<ul style="list-style-type: none"> • Räume und einfache technische Objekte (z. B. Gebäude, Tragwerke und Fahrzeuge) nach Funktionalität, Stabilität, Sicherheit und Ästhetik beurteilen und experimentell gestalten, prüfen und Fehlfunktionen beheben
<ul style="list-style-type: none"> • Bedingungen zur Stabilität, Funktionstüchtigkeit und Wohlfühl erfassen sowie beim Fertigen berücksichtigen 	
<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten des Antriebes bei der Montage einfacher technischer Objekte anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Möglichkeiten der Bewegungsübertragung anwenden sowie deren Vor- und Nachteile beschreiben und berücksichtigen
<ul style="list-style-type: none"> • Bauteile und Baugruppen aus Baukästen zur Umsetzung einer Konstruktionsidee auswählen, benennen und symbolhaft darstellen 	
	<ul style="list-style-type: none"> • mit elektrotechnischen Bauteilen und Baugruppen einen einfachen Stromkreis nach Schaltplan installieren, erproben und die Wirkungen des elektrischen Stromes erfassen
	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionsmodelle unter Nutzung eines einfachen Stromkreises aufbauen und in Spielhandlungen einbeziehen
	<ul style="list-style-type: none"> • sicherheitsgerecht mit elektrischen Geräten umgehen und Möglichkeiten der Energieeinsparung nutzen

Schuljahrgang 2	Schuljahrgang 4
Flexibel anwendbares Grundwissen zu:	
- Eigenschaften: starr, beweglich, stabil,	leitend, nicht leitend
- Materialien: Bauteile aus Modellbaukasten, alternative Werkstoffe,	Bauteile aus Elektro- und Getriebekonstruktion
	- Funktionen von Bauwerken: Häuser, Kirchen, Brücken, Burgen
	- Bauweisen: Massiv-, Skelett-, Fachwerkbauweise
	- Funktionsmerkmalen von Tragwerken: Stützen, Träger, Bögen, Fachwerke, Wände, Platten, Gewölbe
- technischen Begriffen: Belastung, Stabilität, Tragfähigkeit, Profile	
- Verbindungstechniken: Schrauben, Kontern, Stecken, Klemmen, Kleben, Klammern starren Verbindungen: Verstrebung, Überlappung beweglichen Verbindungen: Rolle und Seil, Achse und Lager, Rad	
- Antrieben: Kurbel, Gummimotor, Windrad, Wasserrad,	Elektromotor
	- Getrieben
	- Stromkreisen
	- Schaltzeichen: Spannungsquelle, Leitung, Schalter, Motor, Lampe, Klingel, Widerstand
	- Wirkungen des Stromes: Wärme, optische und akustische Signale, Bewegung
- ausgewählten Bauwerken bzw. technischen Objekten, z. B. „Das Blaue Wunder“ – Dresden (Fachwerk – Auslegerbrücke), „Golden Gate Bridge“ – Kalifornien (Hängebrücke), „Grüne Zitadelle“ – Magdeburg, Fachwerkbauten – Harz, Eiffelturm – Paris	

3 Beitrag des Faches zur Entwicklung ausgewählter Basiskompetenzen

Lese- und Schreibkompetenz

Das Fach Gestalten bietet den Schülerinnen und Schülern vielfältige Möglichkeiten, Sprachhandlungskompetenz zu entwickeln, indem sie in verschiedenen Lernsituationen unter Verwendung von Fachbegriffen einfache Vorgänge und Sachzusammenhänge verständlich und folgerichtig wiedergeben sowie Stimmungen, Gefühle und Ideen sprachlich angemessen mitteilen können. Die Lernenden erkennen den kommunikativen Wert von Symbolen, können eigene Ansichten äußern und mit Argumenten belegen. Das Dokumentieren und Protokollieren von Arbeitsschritten und Arbeitsabläufen, das Aufnehmen von Informationen aus Sachtexten, Tabellen, Zeichnungen und Bilddarstellungen trägt zur Herausbildung der Schreib- und Lesekompetenz bei.

Mathematische Kompetenz

In den Bereichen des Faches Gestalten wird durch den Umgang mit Zahlen, Symbolen, geometrischen Grundformen, Maßen, Mengen und Anordnungen das mathematische Grundverständnis der Schülerinnen und Schüler unterstützt.

Gleichzeitig fördert der kreative Umgang mit Materialien die Herausbildung des räumlichen Vorstellungsvermögens sowie die Fähigkeit zum Problemlösen.

Medienkompetenz

In einer zunehmend digitalisierten Umwelt kommt der Nutzung elektronischer Bildmedien im Fach Gestalten eine große Bedeutung zu. Neben dem (rechts)sicheren Umgang mit digitalen Medien sollen die Schülerinnen und Schüler an Möglichkeiten der digitalen Kommunikation mit Bildern sowie an die Erstellung einfacher digitaler Bildproduktionen herangeführt werden. Durch die bewusste Reflexion und Analyse eigener und fremder Medienprodukte setzen sie sich mit digitalen Bilderfahrungen auseinander und können deren Ästhetik, Ausdruck und Glaubwürdigkeit bewerten.

Dazu sind sowohl technische Kompetenzen als auch ein kooperatives Arbeiten zum Austausch von Ideen und Gestaltungsmöglichkeiten erforderlich. Eine reflektierte Nutzung digitaler Medien unterstützt den kompetenten Umgang mit aktuellen Technologien, Werkzeuge und Endgeräten.