

Inhalt

Bildkarten zu den Projekten	4
Vorwort	16
Zur Konzeption des Buches	17
I. Didaktisch-organisatorische Hilfen	18
Anbahnung des Kompetenzerwerbs	18
Einsatz von Präsentationsmedien	19
Phasen der Unterrichtsdurchführung	19
Hilfen zur Materialorganisation	21
Beschaffungstipps	23
II. Fensterbilder – ein Malgrund mit dem Ruf nach Sonderbehandlung!	24
Grundprinzipien	24
Schabloneinsatz	24
Gestaltungskriterien für die Einzelkomponenten	25
Objektideen	26
Fixierungstechniken	27
Lagerung	29
III. Entdeckerkarten	30
Grundprinzipien	30
Übersicht über die Entdeckerkarten	31
Entdeckerkarte 1: Kirigami	32
Entdeckerkarte 2: Blütenkunst	33
Entdeckerkarte 3: Papier-Pompons	34
Entdeckerkarte 4: Rundweben	35
Entdeckerkarte 5: Cutter-Führerschein	36
Entdeckerkarte 6: Schablonendesign	37
Entdeckerkarte 7: Mustermeister	38
Entdeckerkarte 8: Metallbiege-Tricks	39
IV. Projekte	40
Grundprinzipien	40
Übersicht über die Projekte	41
1. Herbst	43
1.1 Herbstastern	43
1.2 Heißluftballon	44
1.3 Vampir-Sause	45
1.4 Filtertütenbaum	46
1.5 Pilzwald	48
1.6 Kauz & Co.	50
1.7 Drachenspaß	52
2. Winter	54
2.1 Rentiere	54
2.2 Sterne am Band	56
2.3 Winterblinker	58
2.4 3D-Flocken	60
2.5 Deko-Pompons	61
2.6 Bubble-Star	62
2.7 Winterlandschaft	66
3. Frühling	68
3.1 Scheibengardine	68
3.2 Elfenwiese	69
3.3 Fenstertattoos	70
3.4 Frösche am Teich	71
3.5 XXL-Pustebumen	74
3.6 Kleines Rasenstück	76
3.7 Drahtfische	78
4. Sommer	79
4.1 Blütenregen	79
4.2 Libellensommer	80
4.3 Dicke Brummer	82
4.4 Regenbogenfische	84
4.5 Club Medusa	86
4.6 Ferienkinder	87





Zur Konzeption des Buches

Wie im Vorwort angedeutet, orientieren sich die Inhalte eng an den Kompetenzbereichen der gestaltenden Fächer, die im deutschsprachigen Raum unterschiedlichste Bezeichnungen kennen oder gar unter einer Fachsammelbezeichnung wie „Design“ oder „Gestaltendes Lernen“ geführt werden. Davon ausgehend, dass die ästhetische Erziehung in allen Grundschulen schwerpunktmäßig im Fach „Kunst“ angesiedelt ist, erfolgt zunächst eine kurze Auseinandersetzung mit den Zielen des modernen Kunstunterrichts. Eine Vertiefung muss durch die im Anhang aufgeführte Fachliteratur stattfinden.

Da im Schulalltag viele Ideen an der unzureichenden Material- und Werkzeugorganisation scheitern, wird dieses Thema in Kapitel I ausführlich behandelt. Detaillierte Erläuterungen zum Verwendungszweck sowie Tipps zur Lagerung und Beschaffung sollen dazu ermutigen, die Materiallogistik an der eigenen Schule zu optimieren.

Das Fenster als Hintergrund und Rahmen stellt Künstler und Aussteller vor besondere Herausforderungen. In Kapitel II werden Varianten der Präsentation und Arbeitserleichterungen für eine haltbare Fixierung vorgestellt. Um die Lernenden bei der Wahl der Gestaltungsmittel zu unterstützen und den Herstellungsprozess zu entlasten, bieten die Entdeckerkarten in Kapitel III einen selbsttätigen Zugang zum Erwerb von Basistechniken. Die kopierfähigen Entdeckerkarten besitzen aufgrund der Illustrationen und der kurzen Anleitungstexte in Du-Form einen starken Aufforderungscharakter. Nachdem die Schüler durch die experimentelle Auseinandersetzung Sicherheit im Umgang mit Farbe, Material und Werkzeug gewonnen haben, sind sie ausreichend vorbereitet, das entsprechende Gestaltungsprojekt aus Kapitel IV anzugehen. Während die Materialauflistung, der Anleitungstext und die Abbildungen für die Lehrerhand gedacht sind, wirken die Farbfotos vom Gesamtkunstwerk mit den Gestaltungsdetails für Groß und Klein gleichermaßen animierend!

Als Orientierungsrahmen für die Objektideen wurde der jahreszeitliche Bezug gewählt. Diese Zuordnung der Themen dient nicht vorrangig dem unterstützenden Einprägen einer kalendrischen Ordnung, denn diese sollte den Schülern der 3. und 4. Jahrgangsstufe geläufig sein. Vielmehr sind die Themen so gewählt, dass sie die Farbigkeit und Stimmung einer bestimmten Jahreszeit widerspiegeln. Da bei einem Fensterbild als größter Hintergrund immer der Himmel oder der Schulhof dient, bilden die jahreszeitlich geprägten Motive an der Scheibe den passenden Vordergrund. Die Kunst am Fenster öffnet den Horizont, schärft den Blick für die Welt außerhalb des Klassenzimmers und lädt ein zum Spielen, Sammeln und Entdecken in der Natur. Die Fensterkunst muss nicht nur Realitäten darstellen, sondern sie sollte als Kunstwerk auch zum Eintauchen in Traumwelten animieren. Dass sich mit der Dekoration des Fensters gestalterische Widersprüche ergeben, z. B. die Darstellung einer Unterwasserwelt vor dem üppigen Eichenlaub, ist dabei zweitrangig. Altersgemäß bringen die Lernenden in den Klassen 3 und 4 eigene Assoziationen ein und formulieren das Gestaltungsmotto selbst. Dem Unterrichtenden fällt weiterhin die Aufgabe zu, die passende Gestaltungstechnik unter Einsatz angemessener Materialien anzubieten, damit die Lernenden nicht frustriert sind und das Thema „scheibentauglich“ umgesetzt werden kann.



I. Didaktisch-organisatorische Hilfen

Anbahnung des Kompetenzerwerbs

„Grundlage von Bildung ist der Erwerb von gesichertem Verfügungs- und Orientierungswissen, das die Schülerinnen und Schüler zu einem wirksamen und verantwortlichen Handeln auch über die Schule hinaus befähigt. Den Ergebnissen von Lehr- und Lernprozessen im Unterricht kommt damit eine herausragende Bedeutung zu.“¹

Gemäß den aktuell formulierten Bildungsstandards muss jedes Fach prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzbereiche aufweisen; erst eine Verknüpfung beider Kompetenzbereiche führt zu dem oben definierten Kompetenzerwerb.

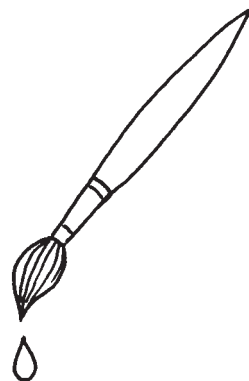
Die prozessbezogenen Kompetenzbereiche beziehen sich auf Fertigkeiten, die allgemein Grundlagen schaffen, Inhalte zu erfassen. Hier stehen die Bereiche „Kommunizieren“, „Erkenntnisse gewinnen“, „Lernstrategien erwerben“ sowie „Beurteilen und Bewerten“ im Mittelpunkt.

Prozessbezogene Kompetenzen werden anhand von Inhalten erworben, die sich im Fach Kunst den Kompetenzbereichen „Wahrnehmen“, „Bildhaftes Gestalten“ und „Herstellen von kulturhistorischen Kontexten“ zuordnen lassen. Im Zentrum der ästhetischen Erziehung in der Primarstufe steht das „Bildhafte Gestalten“, dessen Verfahren folgende Tätigkeitsbereiche umfasst:

- Grafisches Gestalten (Zeichnen, Drucken, Schreiben)
- Farbiges Gestalten (Malen, Mischen, Experimentieren)
- Collagieren (Zusammenfügen, Verfremden)
- Räumliches Gestalten (Formen, Bauen, Montieren)
- Sammeln und Erforschen (Ordnen, Tauschen, Kombinieren)
- Szenisches Gestalten (Spielen, Agieren, Inszenieren)
- Technisch-visuelles Gestalten (Fotografieren, Filmen, Gestalten am PC)

Verständlicherweise kommen die beiden zuletzt genannten Tätigkeitsbereiche bei der Gestaltung von Fensterbildern nicht zum Tragen.

Welcher Tätigkeitsbereich in den konkreten Unterrichtsprojekten dieses Buches vorrangig Berücksichtigung findet, wird in der jeweiligen Kopfzeile angegeben.

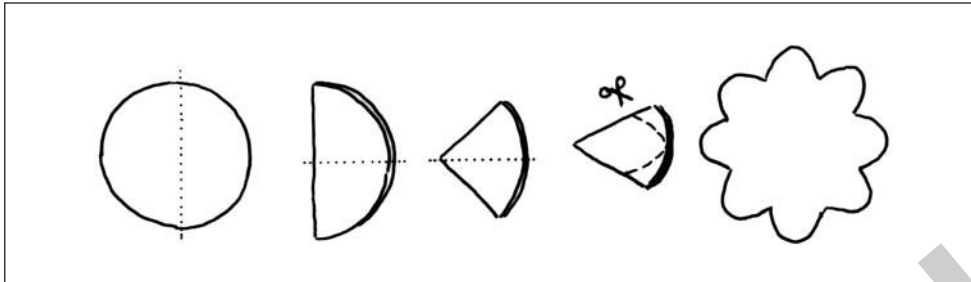


¹ Niedersächsisches Kultusministerium (Hrsg.): Kerncurriculum für die Grundschule. Schullehrgänge 1–4. Kunst/Gestalten-
s Werken/Textiles Gestalten. Hannover 2006, S. 5.

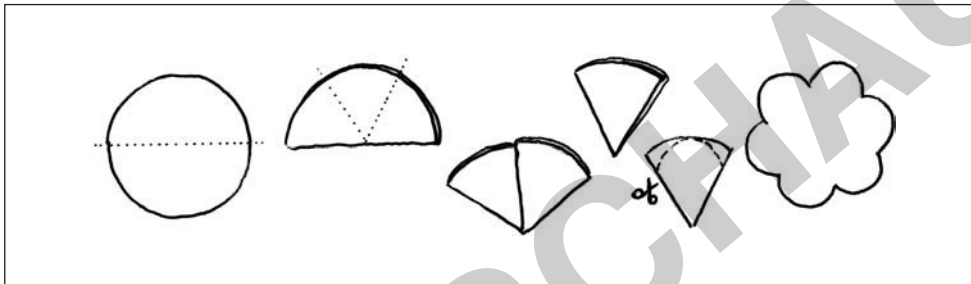


Schneide einen Kreis aus.

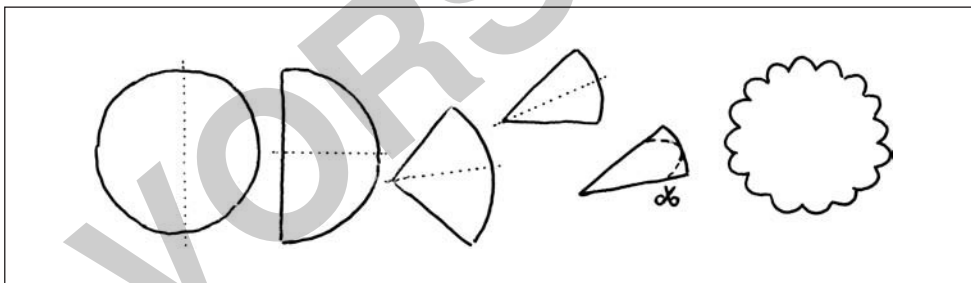
Für perfekte Blütenkränze sieh genau auf die Falt- und Schneideanleitung.



8-teilige Blüte



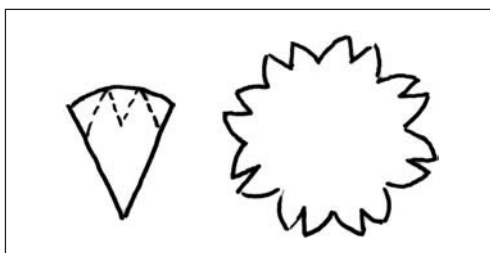
6-teilige Blüte



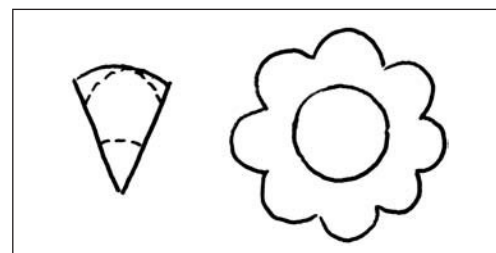
16-teilige Blüte

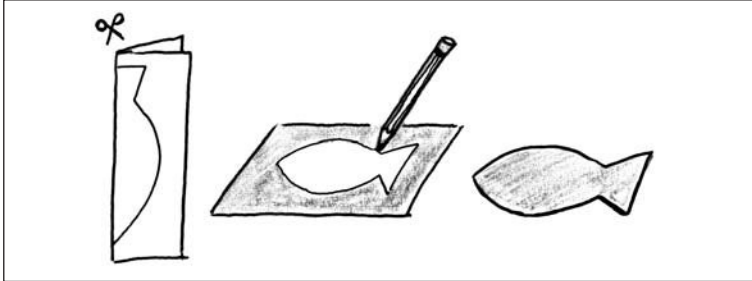
Kirigami-Spielereien

Zackenränder



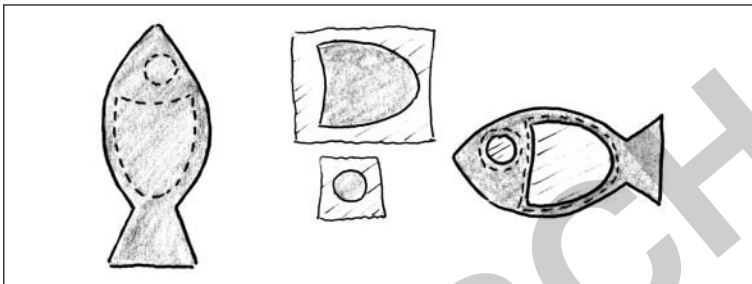
Lochmuster





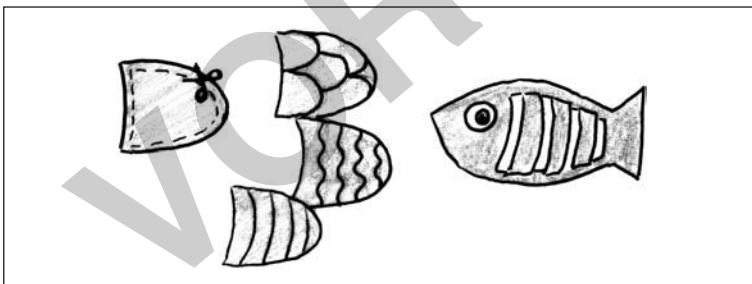
1. Fischform herstellen

Zeichne die Außenkontur eines Fisches auf Papier. Falte die Zeichnung in der Mitte und schneide entlang der schöneren Kontur aus.



2. Exakte Guckfenster zuschneiden

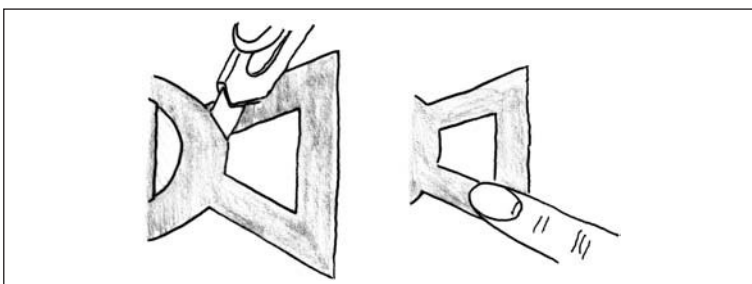
Schneide mit dem Cutter ein kleines Loch für das Auge und ein großes für den Bauch. Schneide aus Transparentpapier „Scheiben“ mit Kleberand, die etwas größer sind als der Abfall, und klebe sie auf.



3. Das Innere passend mustern

Schneide das Abfallstück vom Bauch rundherum kleiner und zerteile es beliebig in fünf Teile.

Klebe die Puzzleteile geordnet auf das Transparentpapier. Lege Transparentpapier auf das Auge und pause die Pupille ab.



4. Gleichmäßig einrahmen

Für die bunte Schwanzflosse zeichne einen gleichmäßig dicken Rand.

Kontrolliere vor dem Schneiden mit einem passend breiten Finger, ob wirklich immer die Fingerbreite stehen bleibt!



3.4 Frösche am Teich



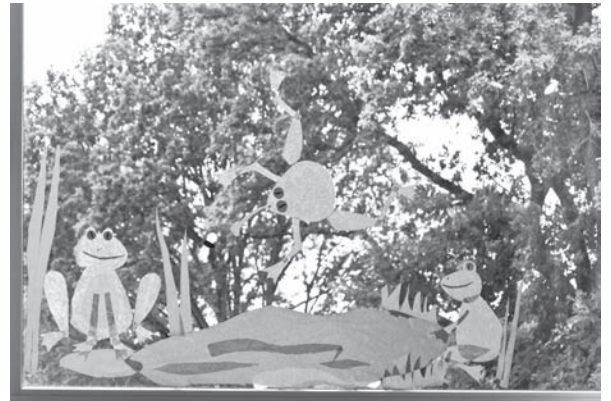
Collagieren

Kompetenzen

- Darstellen von Bewegungsabläufen durch gezieltes Anordnen von Grundelementen
- Entwickeln und Realisieren einer gemeinsamen Bildidee

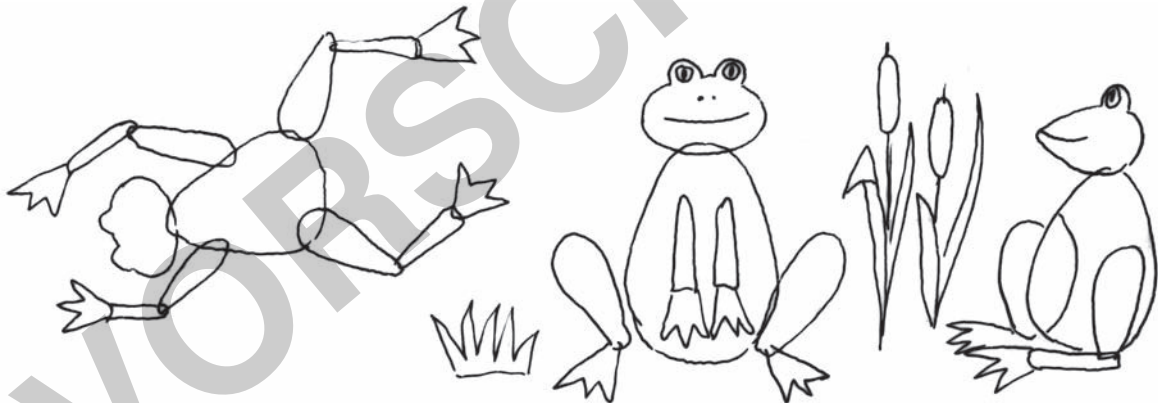
Material und Vorbereitungstipps

- Kopiervorlagen *Schablonen* S. 72 und 73 (alle Teile aus Graupappe zuschneiden: 1 x Kopf und Leib, 4 x Ober- und Unterschenkel sowie Flossen)
- Drachepapier in Blau, Weiß und verschiedenen Grüntönen
- Tonpapierreste in Gelb, Rot, Braun und Schwarz
- Angerührter Kleister
- Entdeckerkarte 6 *Schablonendesign* S. 37



Arbeitsablauf

- Zum Einstieg mithilfe der vorgegebenen Schablonen den Zusammenbau verschiedener Froschsilhouetten erproben.



- Die gewünschten Schablonen für den Zuschnitt aus Drachepapier nutzen.
- Die Körperteile zu einem Frosch zusammensetzen. Gegebenenfalls Hautmuster aus andersfarbigem Drachepapier zuschneiden und hinzufügen, dann alles zusammenkleben.
- Mit Tonpapier Details wie gelbe Augen mit schwarzer Strichpupille, Nasenlöcher, breiten Mund oder lange Zunge ergänzen und aufkleben.
- Aus blauem und weißem Drachepapier eine natürlich wirkende Wasserfläche direkt an die Scheibe kleistern. Die Frösche zwischen der aufgeklebten Uferbegrünung rund um den Teich platzieren.

Differenzierung

- Der probeweise Zusammenbau der Froschteile kann am Overheadprojektor oder mit magnetischen Haftelementen stattfinden.
- Zur optischen Unterstützung während des Herstellungsprozesses können die Silhouetten der hockenden und springenden Frösche direkt an der Tafel umzeichnet werden. Pfiffige Schüler vermeiden Ansatzstellen der Schablonen durch den Zuschnitt von ganzteiligen Gliedmaßen.
- Schnelle Schüler ergänzen passende Details aus Drachepapier: Fliegen, Kaulquappen, Schilf, Rohrkolben, Seerosen, ...

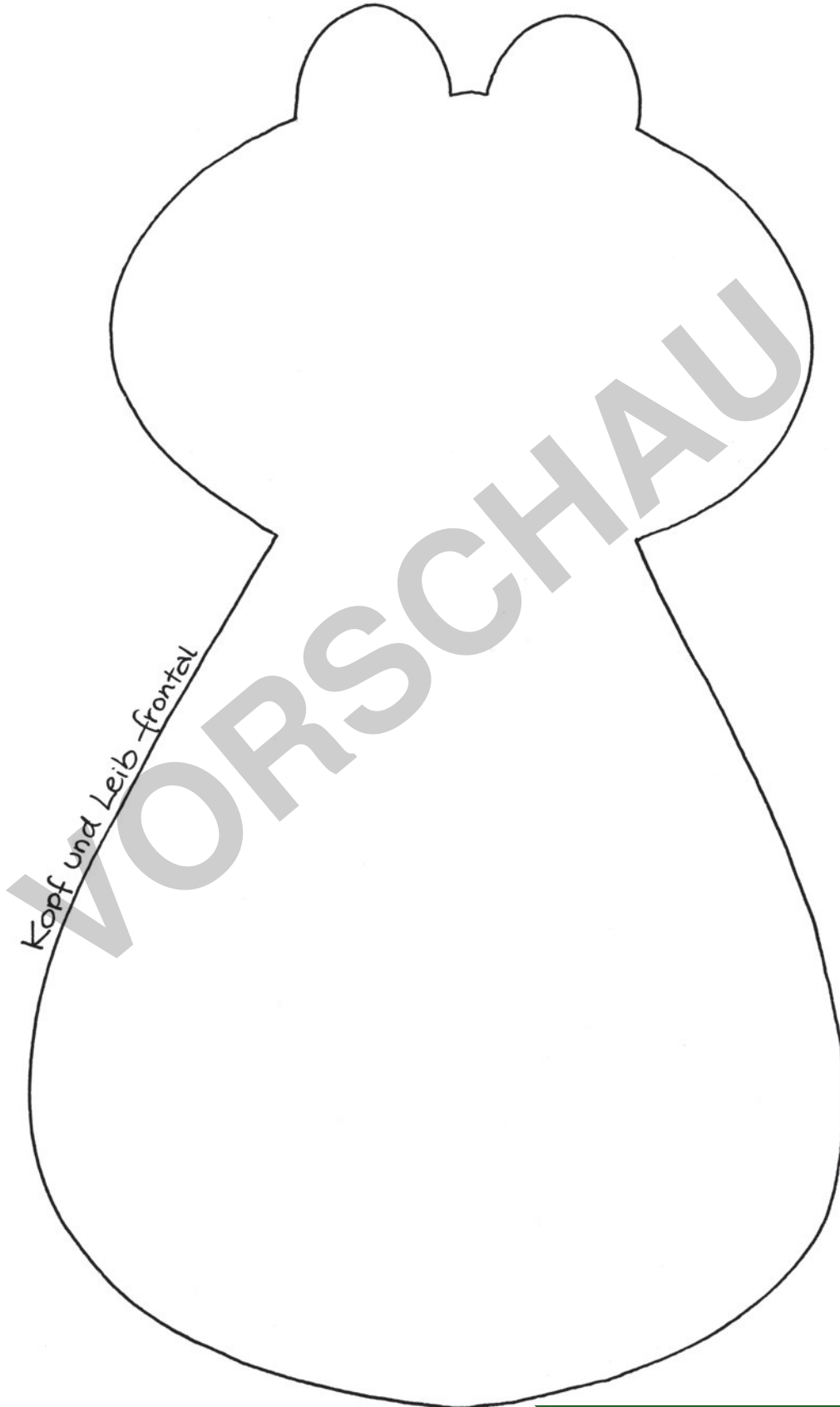


3.4 Frösche am Teich



Kopiervorlage

Schablone (1)



itta Bollenhagen: Gestalten für das Fenster – mehr als Basteln 3./4. Klasse
Auer Verlag – AAP Lehrfachverlage GmbH, Donauwörth



netzwerk
lernen

zur Vollversion



Schablonen (2)

