

# **Ästhetische Bildung / Musik, Kunst und Darstellendes Spiel**

## **Bildungsplan für den Elementar- und Primarbereich**

---

Herausgegeben von der Senatorin für Kinder und Bildung  
Rembertiring 8–12  
28195 Bremen  
<http://www.bildung.bremen.de>

Stand: 10/2025

Ansprechpartnerin im Landesinstitut für Schule: Dr. Nikola Leufer

---

## Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	4
1 Aufgaben und Ziele der Ästhetischen Bildung	5
1.1 Beitrag zur Bildung	5
1.2 Bereiche bzw. Fächer der Ästhetischen Bildung	6
1.3 Kompetenzbereiche	10
2 Lernen in den Künsten in Kita und Grundschule	14
2.1 Anschlussfähiges ästhetisches Lernen gestalten	14
2.2 Gestaltungsprinzipien	14
2.3 Beobachten, dokumentieren, rückmelden und beurteilen	18
3 Entwicklung ästhetischer Kompetenzen	20
3.1 Musik / Fach Musik	21
3.2 Bildende Künste / Fach Kunst	28
3.3 Darstellende Künste / Fach Darstellendes Spiel	33
4 Standards	38
4.1 Standards im Fach Musik	38
4.2 Standards im Fach Kunst	43
4.3 Standards im Fach Darstellendes Spiel	47

## Vorbemerkung

Das Vorhaben „Bildungsplan 0 bis 10 im Land Bremen“ (BP 0–10) bildet die Basis einer durchgängigen und anschlussfähigen Zusammenarbeit von Einrichtungen der Kindertagesbetreuung und Grundschulen. Der gesetzlich verankerte Bildungs- und Erziehungsauftrag von Elementar- und Primarbereich und das gemeinsame Verständnis der kooperativen Gestaltung kontinuierlicher kindlicher Bildungsprozesse werden in den „Pädagogischen Leitideen“ (2018) beschrieben. Die „Bildungspläne“ im Rahmen des BP 0–10 konkretisieren diesen Auftrag für das fachliche Lehren und Lernen.

Der vorliegende Bildungsplan für den Bereich Ästhetische Bildung und die Fächer Musik, Kunst und Darstellendes Spiel richtet sich gleichermaßen an Fachkräfte in Einrichtungen der Kindertagesbetreuung und an Lehrkräfte an Grundschulen im Land Bremen, darüber hinaus auch

- an die Träger dieser Einrichtungen,
- an die Verantwortlichen in der Verwaltung,
- an die Verantwortlichen für die Aus- und Weiterbildung der Fach-/Lehrkräfte,

für deren Tätigkeit er eine verbindliche fachliche Grundlage darstellt, sowie an Bezugspersonen der Kinder im Alter von 0 bis 10 Jahren, denen er eine verlässliche Orientierung bieten soll. Als verbindlicher Bildungsplan für die Fächer Musik, Kunst, und Darstellendes Spiel der Grundschule im Land Bremen (Grundschulverordnung § 2) stellt er insbesondere die Grundlage für die Entwicklung schulinterner Curricula dar, in denen Festlegungen über Unterrichtsinhalte und Unterrichtsgestaltung (z. B. auch fächerübergreifende Projekte) an der Einzelschule getroffen werden (Grundschulverordnung § 9 (4)).

Der vorliegende Bildungsplan strukturiert den Bildungsbereich Ästhetische Bildung und die Fächer Musik, Kunst, und Darstellendes Spiel entlang der Dimensionen Produktion, Rezeption und Reflexion und formuliert fachübergreifende didaktische Prinzipien zum Lernen der Kinder über die institutionellen Grenzen hinweg (Kap. 1 und 2). Die beschriebenen Aktivitäten in Kapitel 3 dienen als Grundlage für die Begleitung kindlicher Bildungsprozesse und die Planung und Ausgestaltung von Lernangeboten.

Das Kapitel 4 des vorliegenden Bildungsplans richtet sich ausschließlich an die Grundschule und formuliert erwartete Lernergebnisse als verbindliche Anforderungen (Standards) zu zwei Zeitpunkten: am Ende der Jahrgangsstufe 2 und am Ende der Jahrgangsstufe 4 (gemäß Grundschulverordnung § 2 (5)). Diese Anforderungen beschränken sich auf wesentliche fachbezogene Kenntnisse und Fähigkeiten und sind als fachbezogene Kompetenzen beschrieben. Damit werden die Voraussetzungen geschaffen, um ein klares Anspruchsniveau an der Einzelschule bzw. allen Schulen im Land Bremen zu sichern.

Im Sinne der Ermöglichung einer durchgehenden Bildungsbiografie bereitet die Grundschule auf den Übergang in den 5. Jahrgang der Oberschule bzw. des Gymnasiums vor. Eine Orientierung über die weiterführenden fachlichen Anforderungen bieten die Bildungspläne der entsprechenden Fächer für die Sekundarstufe I im Land Bremen.

Verbindliche Querschnittsaufgaben aller Bildungsbereiche bzw. Fächer werden über die fachintegrierten Anbindungen im Bildungsbereich bzw. Fach hinaus in gesonderten Plänen (Orientierungsrahmen) beschrieben. Hierzu gehören u. a. die Vermittlung sprachlicher Kompetenzen, digitale und kulturelle Bildung sowie die Thematisierung von Bildungsinhalten der nachhaltigen Entwicklung (BNE).

# 1 Aufgaben und Ziele der Ästhetischen Bildung

## 1.1 Beitrag zur Bildung

Ästhetische Bildungsangebote verfolgen das Ziel, sinnliche und sinnhafte Erfahrungen als Ausgangspunkt von Bildung und Entwicklung des Menschen im Rahmen künstlerischer Aktivitäten zu ermöglichen. Sowohl im Elementarbereich als auch in der Schule lernen Kinder in produktiven, rezeptiven und reflexiven Prozessen, sich die Welt ideenreich und ästhetisch forschend zu erschließen und sich in ihrer Umgebung zu orientieren. Insbesondere eröffnet der Bezug auf die Künste Kindern und Jugendlichen erweiterte Ausdrucks- und Verständigungsmöglichkeiten – auch jenseits des gesprochenen oder geschriebenen Wortes (KMK 2022<sup>1</sup>).

Ästhetische Bildungsangebote setzen das schulgesetzlich verankerte Bildungs- und Erziehungsziel um, die Kinder zur Teilnahme am kulturellen Leben zu erziehen (§ 5, (2) 5 BremSchulG) und sie dabei zu unterstützen „ihre Wahrnehmungs-, Empfindungs- und Ausdrucksfähigkeit zu entfalten, Kreativität und Eigeninitiative zu entwickeln“ (§ 5,(3) 9 BremSchulG).

Sie tragen zum Erwerb fachspezifischer Fähig- und Fertigkeiten (Musik, Kunst und Darstellendes Spiel) bei, sind aber darüber hinaus auch für den Aufbau fachübergreifender und überfachlicher Kompetenzen von besonderer Bedeutung (vgl. auch Kap. 1.3.2).

- Bei der Begegnung mit künstlerischen Phänomenen und Werken werden Kompetenzen des Erkundens, Erlebens, Wahrnehmens und Verstehens von Welt gestärkt.
- Durch künstlerisches Handeln, das Zusammen-Spielen, das rhythmische und gestalterische Empfinden und das Miteinander-Improvisieren werden die Ausdrucksfähigkeit und soziale Kompetenzen des Kommunizierens, Interagierens und Sich-Verständigens gestärkt.
- Im Rahmen künstlerischer Präsentationen gestalten die Kinder ihren Kita- und Schulalltag mit und bauen dabei Kompetenzen zur Gestaltung der sie umgebenden Lehr-/Lernumgebung sowie (Um-)Welt auf. Zugleich leisten sie einen Beitrag für die Gemeinschaft und stellen sich Sichtweisen von außen.
- In der Interaktion mit anderen lernen die Kinder mit unterschiedlichen Meinungen und Erfahrungen produktiv umzugehen und ihnen mithilfe von Kompetenzen des Reflektierens und Sich-Positionierens eigene Interessen, Emotionen und Lösungsvorschläge gegenüberzustellen.
- Auswirkungen des eigenen Handelns werden den Kindern zunehmend bewusst, indem sie plan- und fantasievoll agieren, aus den gewonnenen Erkenntnissen Konsequenzen mithilfe schlüssiger Kompetenzen des Problemlösens ableiten und ihre Lebenswelt entsprechend nachhaltig sowie im respektvollen Abgleich mit anderen Positionen gestalten.

Insbesondere bietet das Kommunizieren über die kindlich-ästhetischen Handlungen und Produkte kontinuierlich Sprechanlässe, die zur Stärkung sprachlicher und non-verbaler Kompetenzen beitragen. Die Erkenntnisse können aufgegriffen und situativ in neue Spielhandlungen und Arbeitsweisen überführt werden.

---

<sup>1</sup> KMK (2022): Empfehlung der KMK zur Kulturellen Kinder- und Jugendbildung. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 01.02.2007 i. d. F. vom 08.12.2022.

## 1.2 Bereiche bzw. Fächer der Ästhetischen Bildung

Ästhetische Bildungsprozesse in Kindertageseinrichtungen sind häufig alters- und themenübergreifend angelegt, sie verbinden die Bereiche Musik, Bildende Künste und Darstellende Künste. Der Unterricht in der Grundschule basiert dagegen auf einer disziplinären Fachlichkeit in den Fächern Musik, Kunst und Darstellendes Spiel. Für alle Institutionen von der Krippe bis zur Grundschule gilt dennoch, dass eine umfassende Bildung in den Künsten auch von interdisziplinären Herangehensweisen geprägt ist, beispielsweise durch die Integration szenischer, performativer, musikalischer, tänzerischer, bildnerischer und medialer Gestaltungselemente in interdisziplinär angelegten und ggf. von multiprofessionellen Teams angeleiteten Projekten. Performative und digitale Verfahren als fächerverbindende Strategien spielen zunehmend eine Rolle zwischen den Künsten.

Im Folgenden werden die Bereiche/Fächer der Ästhetischen Bildung und ihre Themen für Kinder im Alter von 0 bis 10 Jahren vorgestellt.

### 1.2.1 Bereich Musik / Fach Musik

Bereits in der frühen Kindheit kommt dem aktiven Musizieren und einem Sich-aktiv-zur-Musik-Bewegen große Bedeutung zu. Dieses umfasst

- das Singen, die Stimm- und Sprachbildung,
- das instrumentale und körperperkussive Musizieren,
- das Experimentieren mit Klangerzeugern,
- das Umsetzen von Musik in andere Ausdrucksformen.

Ein aktives Hören von Musik unter der Beteiligung mehrerer Sinne bildet die Voraussetzung dafür, dass Kinder lernen,

- sich über Musik auszutauschen,
- musikalische Erfahrungen zu abstrahieren,
- durch Musik ausgelöste Wirkungen zu erleben und zu erkennen,
- musikalische Traditionen als solche zu identifizieren,
- über Musik zu sprechen.

Die Aneignung eines fundierten Wissens über Musik findet somit in unmittelbarer Anbindung an das künstlerisch-praktische Musizieren und Musikhören statt und führt zu einem bewussteren und oftmals sprachlich reflektierten Umgang mit künstlerisch-musikalischen Phänomenen. Ziel ist, das Wahrnehmungsempfinden in allen drei Dimensionen Produktion, Rezeption und Reflexion kontinuierlich zu intensivieren, die Erlebnisfähigkeit auszubauen und an Vorerfahrungen anzuknüpfen.

Je älter die Kinder werden, desto intensiver prägen sie ihre individuellen musikalischen Vorlieben aus. In eigenen Gestaltungen lernen sie, diese umzusetzen, zu begründen und gleichzeitig auch die Präferenzen und Hörgewohnheiten anderer zu akzeptieren. Dabei sind sie gefordert, anderen zuzuhören, auf deren Äußerungen bezugnehmend zu reagieren und anderen die eigenen Empfindungen mitzuteilen.

Das aktive Musizieren bleibt dabei nicht auf einzelne Spielanregungen und Bildungsangebote beschränkt, sondern kann in Form musikalischer Rituale und Präsentationen bei Konzerten und Festivitäten ein wesentlicher und gestaltender Bestandteil des Kita- und Schulalltags sein.

Eine Erweiterung der Anregungen erfolgt über die Einbeziehung außerschulischer Lernorte bzw. den Besuch vielfältiger Musikveranstaltungen wie Proben, Konzerte, Musicals u. ä.

### 1.2.2 Bereich Bildende Künste / Fach Kunst

Zu den Bildenden Künsten / dem Fach Kunst gehören die bildend-gestaltenden Künste, wie Malerei, Zeichnung, Druckgrafik, Fotografie, Design, Bildhauerei, Architektur und Raum, performative Verfahren sowie multimediale Kunst.

Aufbauend auf der natürlichen Freude am fantasievollen Gestalten wird das Kind durch die spielerische und forschende Auseinandersetzung mit den Bildenden Künsten / dem Fach Kunst zu bewusster Wahrnehmung und Beobachtung angeleitet und dazu ange-regt, aktiv gestaltend seine Ausdrucksfähigkeit zu erweitern. Ein grundlegendes Ori-entierungswissen erhalten die Kinder durch umfassende konzeptionelle Material- und Technikerfahrung, die Auseinandersetzung mit Künstler:innen und deren Kunstwerken aus verschiedenen Epochen und Kulturen und durch einen sachgerechten Umgang mit digitalen Medien.

Von früher Kindheit an eignen sich Kinder anhand von Alltagserfahrungen Grundfer-tigkeiten und Kenntnisse für eigenständiges künstlerisches Gestalten an. In Krippe, Kindertagesstätte und Grundschule knüpft Lernen und künstlerisches Gestalten un-mittelbar an solch alltägliche Erfahrungen und sinnlich wahrgenommene Lebenswirk-lichkeiten der Kinder an. Kindern gelingt es zunehmend, ihr eigenes Erleben bildhaft auszudrücken und Bildsprachen zu lesen und zu entziffern.

Alle Kinder werden in ihrer Krippen-, Kindertagesstätten- und Grundschulzeit an die zentralen künstlerischen Techniken und Grundkenntnisse herangeführt, wobei die künstlerische Technik an die jeweiligen Fähigkeiten und Interessen der Kinder anzu-passen ist.

Zentrale künstlerische Techniken sind

- sich durch Sammeln, Sortieren und Ordnen auf ästhetische Spurensuche zu begeben,
- grafische Elemente mit unterschiedlichen Zeichenmaterialien und Zeichentech-niken zu erproben,
- mit Farbmitteln, -eigenschaften, -wirkungen und -ordnungen zu experimentie-ren,
- Druckexperimente als Mittel der Gestaltung durchzuführen,
- durch die Collage neue Sinnzusammenhänge und Wirkungen zu erzeugen,
- mit unterschiedlichen Werkstoffen und Fundstücken plastisch und skulptural zu arbeiten,
- Modelle, Konstruktionen und Raumideen durch den Einsatz verschiedener Ma-terialien und Verbindungstechniken zu entwickeln,
- performative Verfahren anzuwenden, bei denen gestaltete Figuren, Masken, Requisiten und Bühnenbilder in szenischem Spiel mit dem eigenen Körper als Ausdrucksmittel zusammenwirken,
- digitale Medien als künstlerisches Werkzeug für Dokumentation, Fotografie, Bildbearbeitung und Videoproduktion kreativ zu nutzen.

Fertigkeiten, Fähigkeiten und abrufbare Kenntnisse, welche die Kinder für sich nutzen und für neue Aufgaben einsetzen können, entwickeln sich dann, wenn die Kinder ihre individuellen Interessen, Ausdrucksbedürfnisse, Ideen und Vorstellungen hinreichend einbringen dürfen. Dies wird ergänzt durch die Auseinandersetzung mit Prozessen und Werken bildender Künstler:innen, durch die die Kinder ermutigt werden, auch für ei-gene Arbeiten eigenständige und originelle Lösungen zu finden und diese zu begrün-den. So entsteht Spielraum für Assoziationen, Fantasie und Spontaneität. Der Aus-tausch sowie das gemeinsame Gespräch über Vorgehen, Probehandeln, unterschied-

liche Ideen und Deutungen fördert in hohem Maße die (fach-)sprachlichen Kompetenzen. Die Kinder werden bereits in jungem Alter ermutigt, eigene Arbeiten oder Gruppenergebnisse zu präsentieren und lernen nach und nach, die Form der Präsentation auf den Gegenstand, das Umfeld sowie die Adressat:innen zu beziehen.

Eine Erweiterung der medialen und digitalen Bilderwelten, der Kinder im Alltag begegnen, ist die Auseinandersetzung mit Kunstwerken in oftmals eigens dafür geschaffenen Räumen. Hierfür eignen sich Besuche in Museen, Ateliers und die Begegnung mit Kunst im öffentlichen Raum. Die Bildenden Künste / das Fach Kunst eignen sich darüber hinaus besonders zur Anregung einer mehrdimensionalen Auseinandersetzung mit Sachthemen im Verbund mit anderen Fächern und Bildungsbereichen in Projekten oder Unterrichtsvorhaben.

### 1.2.3 Bereich Darstellende Künste / Fach Darstellendes Spiel

Der Bereich der Darstellenden Künste und das Fach Darstellendes Spiel beinhalten vielfältige Formen des performativen Handelns.

Wichtige Handlungsfelder sind dabei Körper und Bewegung, Raum, Bühnenbild, Verkleidung/Verhüllung/Kostüm, Sprache und Text sowie ggf. Medien, Musik und Gesang. Konkrete Beispiele dafür sind Rollenspiele mit und ohne Requisiten und Objekten, szenisches Gestalten von Geschichten / erlebten Situationen, Improvisieren sowie die Auseinandersetzung mit Sprache, (Theater-)Texten, Aufführungen und die Entwicklung von Szenen, Bühnenbildern, Requisiten, Objekten und Figuren.

Die Übergänge zwischen Kinderspielen, darstellerischen Spielformen und performativen Momenten sind fließend. Zunehmend verstehen Kinder dabei den Unterschied zwischen dem „Ich als Person“ und dem „Ich als ein:e Andere:r“ sowie den Unterschied zwischen Darstellenden und Zuschauenden. Sie erhalten Zugang zu fremden Gedanken- und Vorstellungswelten und damit zur unterschiedlichen Wahrnehmung der Wirklichkeit.

Für das Verständnis der Darstellenden Künste ist die eigene Spielerfahrung und die Reflexion darüber eine wesentliche Voraussetzung. Kennzeichnend und elementar für die Darstellenden Künste sind daher das Ausprobieren und Experimentieren und die Anregung von Fantasie und Kreativität der Kinder. Vorstufen des Theaterspielens sind bereits im frühkindlichen Bereich sichtbar,

- wenn sich die Kinder mit ihrer Realität im Rollenspiel auseinandersetzen,
- wenn sie Bewegungen, Gangarten und Haltungen nachahmen und erfinden
- oder auch zunehmend inszenierte Situationen entstehen lassen, die zunächst mehr erlebnis- als ergebnisorientiert sind.

Angeleitete Lernsituationen beginnen daher in der Regel mit einer Explorations- und Forschungsphase, in der theatrale Ideen und Vorstellungen ausreichend Raum erhalten, erprobt und gestaltet werden, z. B. indem die Kinder

- sich selbst und den Raum verwandeln (Verkleidung, Verhüllung, Verfremdung),
- sich in verschiedene Rollen begeben; sich mit einer Rollenfigur auseinandersetzen,
- eine Handlung wiederholbar machen und abwandeln,
- mit der Stimme experimentieren (Sprechrhythmen, Sprachmelodien, Stimmfarbe, Betonungen) und Ausdrucksqualitäten auswählen,
- mit dem Körper, möglichen Haltungen, Gestik, Mimik experimentieren und Ausdrucksqualitäten unterscheiden und auswählen,



- allein, mit anderen und mit Objekten improvisieren,
- Impulse aus thematisch ausgewählten Medien (Musik, Literatur, Kunstwerke) verwenden, um sich einer Idee zu nähern,
- mit Objekten, Requisiten, Kostümen, Bühnenbild und Licht experimentieren und sie auf ihren Einsatz und ihre Wirkung hin erproben.

Die praktische Arbeit in den Darstellenden Künsten / im Darstellenden Spiel ist prozessorientiert und findet ihren Abschluss in Präsentationen und Produktionen, entweder innerhalb der Gruppe oder vor größerem Publikum. In einem komplexen Prozess von Wahrnehmen, Empfinden, Imaginieren, Gestalten, Präsentieren und Reflektieren erwerben die Kinder zunehmend Fachwissen und fachliche Kompetenzen. In Gestaltungsprodukten erleben Kinder das Ineinandergreifen von sinnlicher Wahrnehmung, künstlerischem Gestalten, den dabei erfahrenen Emotionen, ihrer Kooperationsfähigkeit mit Mitspielenden und den eigenen Wirkungsmöglichkeiten gegenüber Mitspielenden und Zuschauenden sowie die Reflexion über diesen Prozess.

Eine Erweiterung des Wissens und der fachlichen und persönlichen Kompetenzen erfahren Kinder durch den Besuch von Theatern, Tanztheatern, Freien Bühnen oder Inszenierungen im öffentlichen Raum. Sie setzen sich dabei nicht nur mit Themen und Inszenierungen des (jungen) Theaters auseinander, sondern entwickeln zugleich eine aufmerksame und bewusste Haltung beim Zuschauen. Arbeitsformen der Darstellenden Künste sind in der Grundschule außerdem dazu geeignet, sich Sachthemen anderer Fächer spielerisch zu erschließen.

### 1.3 Kompetenzbereiche

#### 1.3.1 Die Dimensionen Produktion, Rezeption und Reflexion

Für die Vorstellung der Angebote und Anforderungen in der Ästhetischen Bildung werden im vorliegenden Bildungsplan die drei Dimensionen Produktion, Rezeption und Reflexion unterschieden, die sich wechselseitig ergänzen und eng miteinander verzahnt sind:

- Die Dimension der *Produktion* bezieht sich auf schöpferische Handlungsweisen, bei denen Lernende aktiv eigene künstlerische Werke oder Ausdrucksformen entwickeln. Dazu gehören in allen drei Bereichen bzw. Fächern u. a. Aktivitäten des Experimentierens, Improvisierens, Spielens, Gestaltens, Reproduzierens und Transformierens. Ziel ist es, die kreativen Fähigkeiten der Lernenden zu fördern und sie dazu anzuregen, ihre Ideen und Emotionen auf unterschiedliche Weise auszudrücken.
- Die *Rezeption* beinhaltet im Folgenden den aktiven Umgang mit Werken von Künstler:innen sowie eigenen ästhetischen Prozessen, Produkten und Präsentationen. Dabei stehen die Wahrnehmung und das individuelle Empfinden von Künsten und Ästhetik im Vordergrund. Insbesondere geht es darum, aktiv zu sehen, zu hören (bzw. zuzuhören), aufzunehmen, zu spüren sowie ggf. Zeichen und Symbole zu deuten und darüber zu kommunizieren. Ästhetische Rezeptionserfahrungen sind die Grundlage für die Reflexion.
- Die *Reflexion* umfasst im vorliegenden Bildungsplan neben der differenzierten Wahrnehmung die (kritische) Auseinandersetzung mit dem eigenen schöpferischen Prozess sowie mit der Rezeption von künstlerischen Werken. Lernende werden angeregt zu beobachten, differenziert zu beschreiben, zu interpretieren und zu analysieren und ihre Erfahrungen, Emotionen und Erkenntnisse in einen größeren Zusammenhang zu stellen und kritisch zu hinterfragen. Reflexion fördert das Bewusstsein für den eigenen Lernprozess und die Entwicklung einer persönlichen Haltung zu Kunst und Ästhetik. Reflexionsprozesse finden dabei sprachlich, aber auch nichtsprachlich sowie interaktiv (z. B. über Körper, Mimik und Gestik) statt.

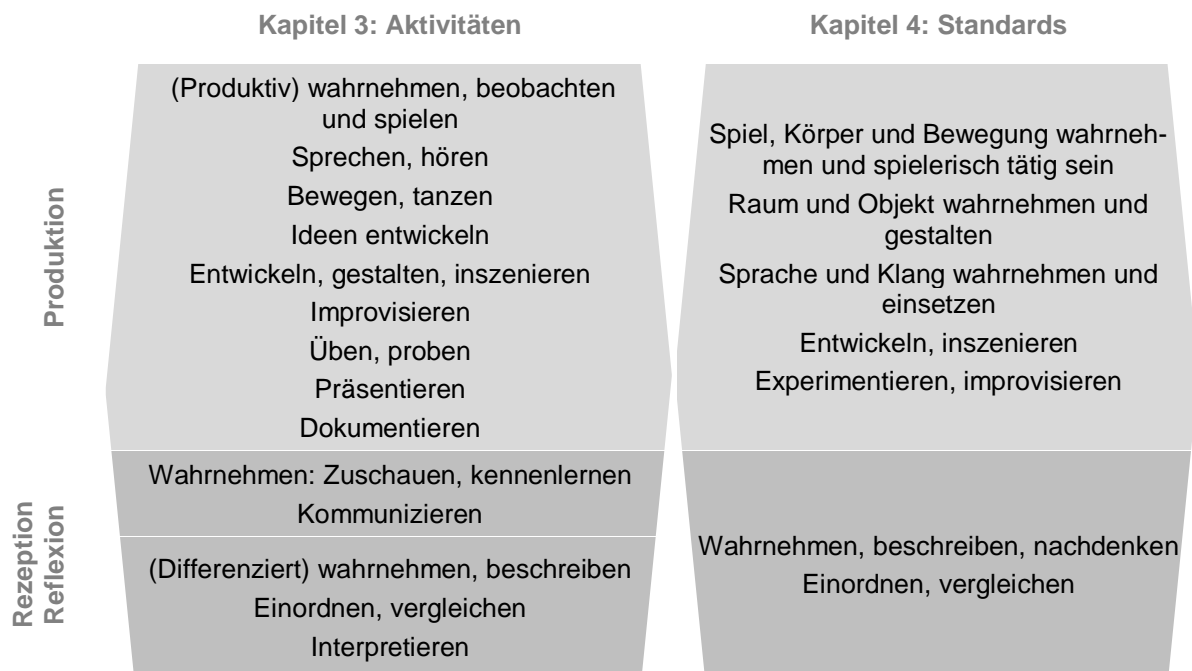
Die folgenden Abbildungen geben einen Überblick über die Sortierung der Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte (Kap. 3) sowie der formulierten Standards (Kap. 4) in den Bereichen bzw. Fächern der ästhetischen Bildung mithilfe der Dimensionen Produktion, Rezeption und Reflexion.

**Bereich Musik / Fach Musik**

Kapitel 3: Aktivitäten		Kapitel 4: Standards
Rezeption Reflexion	Produktion	(Produktiv) wahrnehmen Singen Sprechen Musikinstrumente handhaben und spielen Sich bewegen, tanzen Spielen, improvisieren Ideen entwickeln Gestalten, umsetzen Experimentieren, forschen Üben Präsentieren Notieren, dokumentieren
	Wahrnehmen: Hören, horchen, lauschen Kommunizieren (Differenziert) Wahrnehmen, beobachten Beschreiben, nachdenken Einordnen, vergleichen Interpretieren	(Produktiv) Musik wahrnehmen und musikalisch tätig sein Singen, sprechen Musikinstrumente handhaben und spielen Sich bewegen, tanzen Experimentieren, entwickeln, improvisieren Üben, präsentieren Notieren, dokumentieren (Differenziert) hören und wahrnehmen Beschreiben, nachdenken Einordnen, vergleichen, interpretieren

**Bereich Bildende Künste / Fach Kunst**

Kapitel 3: Aktivitäten		Kapitel 4: Standards
Rezeption Reflexion	Produktion	(Produktiv) wahrnehmen Zeichnen Malen Drucken Collagieren Plastisch und skulptural gestalten Bauen, konstruieren Performative Verfahren anwenden Digitale Medien für den künstlerischen Prozess nutzen Ideen entwickeln Üben / Umgang mit Werkzeugen und Materialien Präsentieren Dokumentieren
	Wahrnehmen: Betrachten, entdecken Kommunizieren (Differenziert) wahrnehmen, beobachten, beschreiben Einordnen, vergleichen, ästhetisch forschen, interpretieren	(Produktiv) Prozesse und Werke der Kunst und Kultur wahrnehmen und künstlerisch tätig sein Zeichnen Malen Drucken Collagieren Plastisch und skulptural gestalten Bauen, konstruieren Performative Verfahren anwenden Digitale Medien für den künstlerischen Prozess nutzen Präsentieren Dokumentieren (Differenziert) betrachten und wahrnehmen Beschreiben, reflektieren Einordnen, vergleichen, ästhetisch forschen, interpretieren

**Bereich Darstellende Künste / Fach Darstellendes Spiel**

### 1.3.2 Überfachliche Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen sind Schlüsselkompetenzen, die über spezifische Fachkenntnisse hinausgehen und in verschiedenen Bereichen des Lebens und Lernens relevant sind. Sie sind grundlegend für erfolgreiche Lernprozesse, für die persönliche und berufliche Entwicklung und bei der Bewältigung unterschiedlichster Anforderungen und Probleme von zentraler Bedeutung. Die Vermittlung überfachlicher Kompetenzen ist eine gemeinsame Aufgabe und ein gemeinsames Ziel aller Bildungsbereiche bzw. Unterrichtsfächer sowie der gesamten Kita- und Schulzeit.

Die überfachlichen Kompetenzen lassen sich vier Bereichen zuordnen:

Personale Kompetenzen	Motivationale Einstellungen
umfassen Einstellungen und Haltungen sich selbst gegenüber. Die Kinder sollen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die Wirksamkeit des eigenen Handelns entwickeln. Sie sollen lernen, die eigenen Fähigkeiten realistisch einzuschätzen, ihr Verhalten zu reflektieren und mit Kritik angemessen umzugehen. Ebenso sollen sie lernen, eigene Meinungen zu vertreten und Entscheidungen zu treffen.	beschreiben die Fähigkeit und Bereitschaft, sich für Dinge einzusetzen und zu engagieren. Die Kinder sollen lernen, Initiative zu zeigen und ausdauernd und konzentriert zu arbeiten. Dabei sollen sie Interessen entwickeln und die Erfahrung machen, dass sich Ziele durch Anstrengung erreichen lassen.
Die Kinder ... ... haben Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glauben an die Wirksamkeit des eigenen Handelns (Selbstwirksamkeit). ... entwickeln eine eigene Meinung, treffen eigene Entscheidungen und vertreten diese gegenüber anderen (Selbstbehauptung). ... schätzen eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzen eigene Potenziale (Selbstreflexion).	Die Kinder ... ... sind motiviert, Neues zu lernen und Dinge zu verstehen, strengen sich an, um sich zu verbessern (Lernmotivation). ... setzen sich für Dinge ein, die ihnen wichtig sind, zeigen Einsatz und Initiative (Zielorientierung). ... arbeiten ausdauernd und konzentriert, geben auch bei Schwierigkeiten nicht auf (Ausdauer).
Lernmethodische Kompetenzen	Soziale Kompetenzen
bilden die Grundlage für einen bewussten Erwerb von Wissen und Kompetenzen und damit für ein zielgerichtetes, selbstgesteuertes Lernen. Die Kinder sollen lernen, Lernstrategien effektiv einzusetzen und Medien sinnvoll zu nutzen. Sie sollen die Fähigkeit entwickeln, unterschiedliche Arten von Problemen in angemessener Weise zu lösen.	sind erforderlich, um mit anderen Menschen angemessen umgehen und zusammenarbeiten zu können. Dazu zählen die Fähigkeiten, erfolgreich zu kooperieren, sich in Konflikten konstruktiv zu verhalten sowie Toleranz, Empathie und Respekt gegenüber anderen zu zeigen.
Die Kinder ... ... gehen beim Lernen strukturiert und systematisch vor, planen und organisieren eigene Arbeitsprozesse (Lernstrategien). ... kennen und nutzen unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen (Problemlösefähigkeit). ... können Informationen sammeln, aufbereiten, bewerten und präsentieren (Medienkompetenz).	Die Kinder ... ... arbeiten gut mit anderen zusammen, übernehmen Aufgaben und Verantwortung in Gruppen (Kooperationsfähigkeit). ... verhalten sich in Konflikten angemessen, verstehen die Sichtweisen anderer und gehen darauf ein (Konstruktiver Umgang mit Konflikten). ... zeigen Toleranz und Respekt gegenüber anderen und gehen angemessen mit Widersprüchen um (Konstruktiver Umgang mit Vielfalt).

Quelle: Institut für Bildungsmonitoring und Qualitätsentwicklung (IfBQ), Hamburg

Überfachliche Kompetenzen werden von den Fachkräften und Lehrkräften über die gesamte Kita- und Schulzeit kontinuierlich gefördert und erweitert. Dies geschieht zum einen im alltäglichen Zusammenleben, zum anderen durch die vertiefte Auseinandersetzung mit Fachinhalten. Die überfachlichen Kompetenzen sind neben den fachlichen Kompetenzen bei der Erarbeitung des schulinternen Curriculums zu berücksichtigen.

## **2 Lernen in den Künsten in Kita und Grundschule**

### **2.1 Anschlussfähiges ästhetisches Lernen gestalten**

Kinder machen von den ersten Lebensmonaten an erste ästhetische Erfahrungen, indem sie z. B. in einer spielerisch-kreativen Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt ihre Aufmerksamkeit auf die Wahrnehmung über die Sinne, den Körper und die Emotionen richten. Wahrnehmen, Empfinden, Handeln, Denken, Vorstellen und Verstehen sind dabei eng miteinander verknüpft.

Sowohl in der Kindertagesstätte als auch in der Schule werden die Kinder durch künstlerisch motivierte Impulse in der Entwicklung ihrer Fähigkeiten zu selbständigem Handeln und kreativem Können unterstützt und sie erwerben anschlussfähiges Wissen über künstlerische Phänomene. In der Grundschule werden die in der frühkindlichen Bildung angelegten Kompetenzen in den Fächern Kunst, Musik und Darstellendes Spiel systematisch ausdifferenziert.

Beispielsweise experimentieren Kinder in der Kita bereits mit verschiedenen Materialien (z. B. Papier, Farbe, Ton) und lernen, diese zu manipulieren. Sie erwerben feinmotorische Fähigkeiten, entwickeln ihre Kreativität und Ausdrucksfähigkeit. Durch die Einführung in verschiedene Kunsttechniken in der Schule (z. B. Drucktechnik, Collage, Malerei) knüpfen sie an diese Erfahrungen an und erweitern ihr künstlerisches Repertoire und damit ihre Ausdrucksmöglichkeiten sukzessive.

Ästhetische Bildungsangebote sollten aufgrund der unterschiedlichen Voraussetzungen und Erfahrungen der Kinder ausreichend flexibel angelegt und gestaltbar sein. Neu erworbenes Können und Wissen muss dabei immer kindlichen Überprüfungen im Alltag standhalten können und mit Erfahrungen verknüpft sein, damit die Lernenden es in ihre Denkstrukturen integrieren können.

### **2.2 Gestaltungsprinzipien**

Im Verlauf ihres Lebens lernen Kinder zunehmend, Vorstellungen zu entwickeln, indem sie ihre ästhetischen Wahrnehmungserfahrungen mit Bildern, Bewegungen, Absichten, Wünschen und Fantasien verknüpfen. Sie beginnen bereits im jungen Alter symbolisch zu denken, ihr eigenes emotionales Erleben produktiv zu gestalten und somit eine sinnliche Ordnung ihrer eigenen Selbst- und Welterfahrung herzustellen. Inneren Vorstellungen wird durch produktive Verfahrensweisen eine äußere Form gegeben. Wenn selbst geschaffene Produkte anschließend mit Abstand reflektierend betrachtet und mit anderen Kindern und Erwachsenen diskutiert werden, können künstlerische Artefakte der Kinder zur Quelle kognitiver Erkenntnis werden. Werden die Handlungen mit ernsthaftem Interesse der pädagogischen Fachkräfte reflektiert und gemeinsam weiterführend ausgehandelt, erlebt das Kind sich dabei als gestaltend. Ein ständiges Wechselspiel von Wahrnehmen, Gestalten und Reflexion ist von zentraler Bedeutung.

Auch wenn das frühe Lernen im Bereich der ästhetischen Bildung in unterschiedlichen Institutionen stattfindet und Unterschiede in der konkreten Ausgestaltung und Begleitung von Lernangeboten bestehen, lassen sich doch fachdidaktische Grundsätze formulieren, die übergreifend Gültigkeit besitzen. Im Folgenden werden zentrale Prinzipien der Gestaltung von Lehr-Lern-Prozessen in der ästhetischen Bildung und zugleich in den Fächern Musik, Kunst und Darstellendes Spiel aufgeführt. Entsprechende Lernangebote können dazu beitragen, die Freude der Kinder am künstlerischen Gestalten, Wahrnehmen und Reflektieren zu fördern und zu erweitern.

### **Bedeutsame Kontexte**

Ästhetisches Lernen in den Künsten verlangt – wie jedes Lernen – mitunter hohe Anstrengungen des Wahrnehmens, Handelns und Denkens zum Erwerb kreativer Fähigkeiten und Fertigkeiten. Diese Anstrengungen unternehmen die Kinder gerne, wenn die Kontexte für sie authentisch und relevant sind, ihr Erkundungsinteresse dabei aktiviert wird und ihre lebensweltlichen Erfahrungen einbezogen werden. So kann das erworbene Wissen an eigene Interessen und Anliegen andocken.

Bedeutsame Kontexte fördern nicht nur die Motivation zur kreativen Entfaltung, sondern auch die Fähigkeit, Kunst als eine Möglichkeit des Ausdrucks, der Reflexion und der Auseinandersetzung mit der Welt zu verstehen.

### **Spiel als Lernform**

Spiele als Form des menschlichen Lernens ist altersunspezifisch, doch insbesondere im Altersbereich von 0 bis 10 Jahren entwickeln sich mit und im Spiel die physischen, psychischen, kognitiven und sozial-emotionalen Fähigkeiten der Kinder im Umgang mit sich und ihrer Umwelt. Durch künstlerische Spiel-Aktivitäten können Themen intrinsisch motiviert ausprobiert, erprobt und emotionalisiert werden. Dabei werden sowohl fachliche als auch überfachliche Kompetenzen körperlicher, sinnlicher, kognitiver, emotionaler, sozialer, produktiver, rezeptiver und reflexiver Art herausgebildet. Dementsprechend kommt dem Spiel als Lernform und Methode in der Ästhetischen Bildung eine zentrale Rolle zu. Die Kinder lernen im Freispiel, in inspirierender Umgebung, mit anregungsreichen Materialien, Geräten und Instrumenten sowie in täglichen Situationen des Alltags in Kindertagesstätte und Schule, sei es in Form von individuellen Aktivitäten, in Klein- oder in Großgruppen. Spiel findet in unterschiedlichen Aktionsformen, Gruppenkonstellationen, Umgebungen sowie mit eng oder weit gefassten Regeln und mit Fantasie anregenden Materialien statt. Dabei nehmen die mit Spielregeln verbundenen Aufgabenstellungen mit zunehmendem Alter der Kinder an Zweckgerichtetheit zu.

### **Improvisation als Lernform**

Improvisation in den Künsten bahnt ein Entdecken und Identifizieren von bekannten oder neuen Themen an. Sie fördert aktives künstlerisches Handeln und kann, wie auch die Lernform Spiel, eine Erweiterung des Reflexionsvermögens durch die Kopplung verschiedener Lernebenen fördern. Die Grenzen zwischen Spiel und Improvisation als Lernformen sind fließend, da jede Form der Improvisation auch einen gewissen Spielcharakter aufweist. Improvisieren ist jedoch in Gruppen – im Gegensatz zum Spielen – ohne zuvor vereinbarte Regeln nicht möglich. Improvisation findet häufig in interaktiv angelegten Lehr-/Lernsettings statt, bei dem entweder neue Formen erschlossen werden oder ein bereits bestehendes Thema fokussiert, ein Problem aufgezeigt oder eine Vision sichtbar, erlebbar und vor allem mitgestaltbar gemacht wird. Improvisatorische Zugänge bieten Kindern zugleich ein aktives Experimentieren, Wahrnehmen, Erleben, Gestalten sowie eine – im Spiel eher unübliche – passive Zuschauoption durch Wahrnehmen, Erleben, Rezipieren und Reflektieren. Beide Ebenen prägen Improvisationsprozesse gleichermaßen und fordern das Einnehmen, Wechseln und Wahrnehmen unterschiedlicher Perspektiven heraus.

## **Bewegung und Bewegungsgestaltung als verbindendes Element in der Ästhetischen Bildung**

In der Ästhetischen Bildung spielt Bewegung eine zentrale Rolle, denn sinnliche Erfahrungen sind immer an den Körper gebunden. Mit seinen nach außen gerichteten visuellen, auditiven, gustatorischen, olfaktorischen und taktilen Sinnen (Sehen, Hören, Schmecken, Riechen, Tasten) sowie nach innen gerichteten kinästhetischen vestibulären und propriozeptiven Sinnen (Gleichgewichts- und Eigenbewegungssinn) agiert der Körper als Resonanzraum, der ein erfahrungshaltiges und teilnehmendes Empfinden und Denken überhaupt erst ermöglicht. Unterschiedliche Bewegungsqualitäten dienen als Erweiterung der täglichen Bewegungsgewohnheiten, fördern die Bewegungslust und werden zum Mittel des künstlerisch gestalteten Ausdrucks. Das Körper- und Raumerleben in einer Verknüpfung von Bewegung, Material, Werkzeug, Raum und Gruppe befördert aufeinander bezogene Verhaltensweisen innerhalb der Kinder- bzw. Schüler:innengruppe und somit auch die soziale Beziehungsgestaltung. In diesem Sinne ermöglicht eine gezielte Bewegungsförderung auch die Entwicklung künstlerischer Kompetenzen.

## **Raumkonzepte ermöglichen ergebnisoffene Erfahrungen**

Bei der Gestaltung von Lernangeboten ist die Raumkonzeption von entscheidender Bedeutung. Anregend strukturierte Räume, in denen gut geplantes und Fantasie anregendes Spiel- und Unterrichtsmaterial sowie vielfältige analoge und digitale Medien neben Freiraum zum individuellen Agieren zur Verfügung stehen, werden mit allen Sinnen wahrgenommen, sind mit körperlichen Erfahrungen verbunden und werden mit Emotionen verknüpft. Raumerfahrungen hinterlassen unterschiedliche Eindrücke und Stimmungen und wirken sich unmittelbar und nachhaltig auf das Lernklima aus. Sie bilden Menschen ästhetisch – und dies ab der Geburt. Die Raumgestaltung sollte als kreatives Lernarrangement mit Ergebnisoffenheit für die Erfahrungen und Produkte der Kinder verbunden sein. Zu einer ästhetischen Raumwahrnehmung gehört neben dem konkreten Raum als förderliche Lernumgebung ebenso der Vorstellungsraum mit hinreichend Platz für Fantasie und Imagination.

## **Wiederholen und Üben**

Üben und Wiederholen können zu motivierenden Aktivitäten werden, wenn die Kinder die Chance erhalten, variantenreich zu agieren und verschiedene Darstellungsformen miteinander zu verknüpfen. Pädagogische Fachkräfte können die ästhetischen Lern- und Bildungsprozesse der Kinder dadurch unterstützen, dass sie vorstrukturierte Lernanreize im Sinne aufbauender Fähig- und Fertigkeiten schaffen und ästhetische Bildungserfahrungen darüber hinaus auch informell an außerschulischen (Lern)orten ermöglichen. Dies geschieht idealerweise so, dass die Selbstständigkeit der Kinder und deren eigenständige Lern- und Bildungsanstrengungen im Vordergrund stehen.



**Fächerübergreifendes Lernen**

Projektbasierte Arbeitsformen eignen sich in besonderer Weise für die Kombination verschiedener künstlerischer Ausdruckformen bzw. die Integration der verschiedenen Bereiche bzw. Fächer. In fächerverbindenden Projekten erleben Kinder ein ganzheitliches Lernen, das ihre Sinne anspricht und ihre Neugier weckt. Sie haben die Möglichkeit, ihre Umwelt aktiv zu erkunden und dabei unterschiedliche Perspektiven einzunehmen. Sie lernen, Dinge aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten und entwickeln so ein tieferes Verständnis für komplexe Zusammenhänge. Die kreative Entfaltung wird durch projektbasierte Ansätze besonders gefördert. Wenn Kinder beispielsweise ein gemeinsames Kunstwerk schaffen oder eine Geschichte inszenieren, sind sie gefordert, eigene Ideen zu entwickeln, zu formulieren, zu diskutieren und sie im Team umzusetzen.

**Kooperationen in Kontexten der Ästhetischen Bildung**

Für ästhetisches Lernen und die Gestaltung künstlerischer Projekte bietet sich neben dem überfachlichen und fächerverbindenden Arbeiten die Zusammenarbeit mit Bildungspartnern aus Kulturinstitutionen wie beispielsweise Museen, Bibliotheken, Konzerthäusern, Orchestern, Musikschulen, Theatern oder Personen der freien Kunst-, Musik- und Theaterszene an. Anlassbezogen können auch spezifische kooperative Team-Teaching-Modelle mit außerschulischen Bildungspartnern verabredet werden. Auch die Einbeziehung künstlerisch professionell agierender Eltern / Bezugspersonen der Kinder kann im Rahmen von Projektarbeit zu einem für alle Beteiligten bereichernden Setting führen.

## 2.3 Beobachten, dokumentieren, rückmelden und beurteilen

Durch Beobachtung, (fachdidaktische) Deutung und Dokumentation individueller Entwicklungs- und Lernfortschritte lassen sich Informationen zum Entwicklungsstand eines Kindes gewinnen, die eine zentrale Grundlage für herausfordernde und passgenaue Lernanregungen sowie Spiel- und Bildungsarrangements darstellen. Die durchgängige Beobachtung und Dokumentation der individuellen Bildungs- und Entwicklungsprozesse der Kinder und die Rückmeldung dieser sind somit notwendig für professionelles pädagogisches Handeln.

### Beobachtungsaspekte im Elementarbereich und in der Schule

In der ästhetischen Praxis in Kindertagesstätten und dem fachspezifischen Unterricht in der Schule können folgende Beobachtungsaspekte für die pädagogischen Fachkräfte hilfreich sein, um die Gestaltungsprozesse der Kinder zu unterstützen und das eigene professionelle Handeln weiterzuentwickeln:

- Wie und warum bauen, malen, musizieren, konstruieren, sammeln, sortieren oder spielen die Kinder mit gegebenem oder frei wählbarem Material, wie und warum stellen sie etwas szenisch dar?
- Aus welchen Anlässen heraus gestalten Kinder ästhetische Situationen?
- Auf welche Vorbilder, Symbole und „Sprachen“ greifen sie dabei zurück?
- Welche Ideen, Deutungen und mit sprachlicher Reflexion verbundene Interpretationen haben sie für ihre Produkte und Spielhandlungen?
- In welcher Situation suchen die Kinder den Austausch mit Erwachsenen? Was motiviert sie in Krippe und Kindertageseinrichtung, bestimmte Erwachsene in ihre Gestaltungsprozesse einzubeziehen und sie als für sie in dem Moment bedeutsame Expertin oder bedeutsamen Experten heranzuziehen (und andere nicht)?
- Welche unterstützenden Anregungen durch Erwachsene greifen die Kinder freiwillig auf, welche nicht?
- Wie setzen die Kinder ästhetische Impulse aus Arbeitsaufträgen individuell um? Welche persönlichen Zugänge entwickeln sie zu Themenstellungen oder Ausdrucksformen?
- Welche Strategien entwickeln Kinder beim forschenden Lernen und wie verändern sich diese im Verlauf eines Prozesses?
- Wie reflektieren Kinder ihr eigenes Tun sowie das der anderen? Welche Formen der sprachlichen und nonverbalen Auseinandersetzung mit dem eigenen Produkt und dem der anderen zeigen sich?
- Inwiefern erkennen die Kinder in ihren ästhetischen Prozessen Zusammenhänge zu anderen Lernbereichen? Welche Transferleistungen lassen sich beobachten?
- Wie gehen Kinder mit Entscheidungsfreiheit in ästhetischen Prozessen um? In welchen Bereichen suchen sie bewusst Anleitung, wo zeigen sie Eigeninitiative?
- In welchen Situationen arbeiten Kinder kollaborativ an ästhetischen Prozessen und wie strukturieren sie diese Zusammenarbeit? Welche Rollen übernehmen sie dabei?
- In welchen Momenten zeigt sich, dass Kinder im ästhetischen Prozess durch Ausprobieren, Scheitern und Verändern neue Lösungswege entwickeln? Welche Lernfortschritte werden dabei sichtbar?

## **Dokumentation und Rückmeldung im Elementarbereich und in der Schule**

In den U3- und Ü3-Gruppen des Elementarbereichs werden verschiedene Formen der Lernentwicklungsdokumentation für die Beobachtung und Dokumentation der kindlichen Entwicklung verwendet, die oft gemeinsam mit dem Kind durchgeführt werden können und sollen. Sie dienen der Dokumentations- und Reflexionsarbeit, als Ausgangspunkt für die Planung und Gestaltung von weiterführenden Aktivitäten und die individuelle Entwicklungsbegleitung der Kinder. Die pädagogischen Fachkräfte gehen darüber mit den Kindern, deren Erziehungsberechtigten und untereinander im Team ins Gespräch.

In der Grundschule sind Leistungsdokumentation, Leistungsbeurteilung und individuelle Rückmeldungen über Fortschritte als Lernprozessbegleitung zu verstehen. Sie dienen der Rückmeldung an die Schüler:innen und deren Erziehungsberechtigte sowie der Auswertung und Planung des Unterrichts. Sie sind eine Grundlage verbindlicher Beratung sowie der Förderung der Schüler:innen. Diese lernen dabei, ihre Arbeitsergebnisse selbst einzuschätzen, Lernprozesse und unterschiedliche Lernwege und -strategien gemeinsam zu reflektieren und zunehmend selbst Verantwortung für ihr weiteres Lernen zu übernehmen.

Die Leistungsrückmeldung in der Grundschule im Land Bremen erfolgt auf Basis der Elemente der „Kompetenzorientierten Leistungsrückmeldung (KomoLei)“, die eine transparente, nachvollziehbare und kompetenzorientierte Rückmeldung ermöglichen.

Grundsätze der Leistungsbeurteilung:

- Beurteilt werden die im Unterricht und für den Unterricht erbrachten Leistungen der Schüler:innen.
- Die Leistungsbeurteilung bezieht sich auf die im Unterricht vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, wie sie in den „Standards“ (vgl. Kap. 4) beschrieben sind.
- Die Leistungsbeurteilung muss für Schüler:innen sowie Erziehungsberechtigte transparent sein, ihre Kriterien müssen zu Beginn des Beurteilungszeitraums bekannt sein.

Die Dokumentation und Beurteilung der individuellen Lernentwicklung und des individuellen Leistungsstands in den Fächern Musik, Kunst und Darstellendes Spiel berücksichtigt nicht nur die Produkte, sondern auch die Prozesse schulischen Lernens und Arbeitens. In den Fächern Musik, Kunst und Darstellendes Spiel müssen von den Schüler:innen erbrachte mündliche, schriftliche und praktische Leistungen einbezogen werden. Dazu gehören auch:

- künstlerisch-praktische Beiträge wie z. B. Musizieren, klangliche und musikbezogene Gestaltungen, bildnerische Produkte, szenisches Spiel, sprachliche Aktivitäten
- mündliche Beiträge wie z. B. Unterrichts-, Feedback- und Reflexionsgespräche über künstlerische Aktivitäten, Wissen abfragende Gespräche, kooperative Arbeitsformen, Kurzvorträge und Referate
- schriftliche Beiträge wie z. B. Portfolio, Materialsammlungen, Hefte/Mappen, Bilder, Audio-Files, kurze schriftliche Übungen
- Beiträge im Rahmen eigenverantwortlichen Handelns wie z. B. Recherche, Befragung, Erkundung, Dokumentation, Präsentation

### 3 Entwicklung ästhetischer Kompetenzen

Musik, Bildende Künste und Darstellende Künste sind die fachlichen Bereiche der Ästhetischen Bildung, welche im schulischen Unterricht der Grundschule in den Fächern Musik, Kunst und Darstellendes Spiel aufgehen.

In den folgenden Tabellen werden Lernangebote und Inhalte zur Unterstützung der kindlichen Lernentwicklung formuliert. Sie werden in den einzelnen Bereichen/Fächern entlang der Dimensionen Produktion, Rezeption und Reflexion dargestellt und inhaltlich konkretisiert. Die Anordnung erfolgt aus Gründen der Übersichtlichkeit in Form einer Tabelle, womit aber keine Reihenfolge festgelegt werden soll.

Um den Fachkräften und Lehrkräften in Kita und Schule eine Orientierung bei der Auswahl inhaltlicher Lernangebote zu geben, wurde jeweils eine Zuordnung zu Altersgruppen bzw. Institutionen vorgenommen: U3-Gruppe bzw. Krippe (Kr), Ü3-Gruppe bzw. Kindergarten/Kita (Ki), Jahrgang 1/2 und Jahrgang 3/4.

Ein Kreuz in einer Zeile ist dabei so zu interpretieren, dass die dargestellten Aktivitäten oder Inhalte für eine breite Gruppe von Kindern in der entsprechenden Altersgruppe sinnvoll sind. Fehlt ein Kreuz, kann das inhaltliche Aufgreifen dennoch für einzelne Kinder und deren Entwicklung in der ästhetischen Bildung zielführend sein.

Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte		Kr	Ki	1/2	3/4
<b>xxx</b>					
• xxx (ggf. Beispiele in kursiv)		X	X	X	X
• xxx (ggf. Beispiele in kursiv)				X	X
• xxx (ggf. Beispiele in kursiv)				X	X
• xxx (ggf. Beispiele in kursiv)			X	X	X
• xxx (ggf. Beispiele in kursiv)				X	X

Kr = Krippe bzw. U3,  
Ki = Kita bzw. Ü3,  
1/2 = Klasse 1 und 2,  
3/4 = Klasse 3 und 4.

Auflistung konkreter  
Aktivitäten bzw. Inhalte

X = Lernangebote in  
diesen Altersstufen bzw.  
Institutionen, die für  
einen Großteil der Kinder  
sinnvoll sein können

### 3.1 Musik / Fach Musik

#### 3.1.1 Produktion in der Musik / im Fach Musik

Die Dimension der „Produktion“ im Bereich Musik / im Fach Musik umfasst zahlreiche künstlerisch-praktische Bereiche des aktiven Musizierens, Gestaltens und Umsetzens von Musik mit Körper, Stimme, Sprache, Instrumenten und spezifischen Klangerzeugern aus verschiedenen Ländern der Welt. Diese Bereiche ermöglichen unmittelbare Erfahrungen im Umgang mit Musik und können bereits in der Arbeit mit jungen Kindern Ausgangspunkte für die Thematisierung weiterführender musikalischer Phänomene und musikbezogener Fragestellungen sein. Die Kinder sind gefordert, sich in den genannten Bereichen musikalisch vielseitig auszudrücken, indem sie Musik reproduzieren, mit Klangerzeugern experimentieren, sich improvisatorisch erproben und Neues mit Musik, Bewegungen und Szenischem schaffen – dies kann grafische, improvisatorische, instrumentale, klangliche, körperliche, kompositorische, melodische, reproduktive, sensorische, sinnliche, spielerische, stimmliche, sprachliche, szenische, tänzerische etc. Arbeitsformen beinhalten.

Im Zusammenhang mit der Produktion von Musik wird im Folgenden auch das Üben, Präsentieren und Dokumentieren von Musik bzw. eigener Ergebnisse und Ideen betrachtet.

Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte	Kr	Ki	1/2	3/4
<b>(Produktiv) wahrnehmen</b>				
• sich mithilfe eines vielfältigen Angebotes an Klangquellen und Höranregungen musikalischen Phänomenen hörend und spürend zuwenden, darüber staunen und aktiv darauf reagieren	X	X	X	X
• die Aufmerksamkeit mithilfe unterschiedlicher gestalterischer Mittel, Materialien und Instrumente differenziert schulen		X	X	X
• Musikinstrumente anhand ihres Klanges heraushören, unterscheiden und korrekt benennen		X	X	X
<b>Singen</b>				
• eigene Ausdrucksmöglichkeiten finden, erproben und das Ausdrucksrepertoire erweitern	X	X	X	X
• Stimmbildungselemente für einen gesunden Umgang mit der eigenen Stimme kennen lernen		X	X	X
• in Taktschema und Rhythmus stimmlich agieren		X	X	X
• sich auf gemeinsame Tonhöhen, Melodieverläufe und Gestaltungsparameter einigen		X	X	X
• gemeinsam einsetzen und ein gemeinsames Ende finden		X	X	X
• das Nutzen aller drei Stimmregister erfahren mit einem Fokus auf einer spielerischen „Entdeckung“ der Kopfstimme und einer besonderen Aufmerksamkeit auf die Singlautstärke				X
• Gesang, Bewegung, Bodypercussion und instrumentale Begleitung miteinander kombinieren		X	X	X
• auswendig ein Liedrepertoire verschiedener Genres und Formschemata ( <i>Kinderlieder, Volkslieder, internationale Lieder, mehrsprachige Lieder, Kanons, Kettenlieder etc.</i> ) aufbauen, auf das zurückgegriffen werden kann		X	X	X
• sich stimmlich allein oder in Kleingruppen vor der Gesamtgruppe präsentieren				X

Sprechen				
• in Taktschema und Rhythmus dem künstlerischen Anlass gemäß sprechen		X	X	X
• Spielanweisungen (z. B. zu <i>Tempo</i> , <i>Artikulation</i> und <i>Dynamik</i> ) umsetzen und sich auf gemeinsame Gestaltungsparameter einigen		X	X	X
• gemeinsam einsetzen und ein gemeinsames Ende finden		X	X	X
• Sprache, Bewegung, Bodypercussion, Gesang und instrumentale Begleitungen miteinander kombinieren		X	X	X
• Nonsensverse und internationale Sprechstücke verschiedener Sprachen kennenlernen		X	X	X
• auswendig ein Repertoire an Versen, Sprechstücken, Rhythmicals und/oder Raps aufbauen, auf das zurückgegriffen werden kann		X	X	X
Musikinstrumente handhaben und spielen				
• den eigenen Experimentierwillen im Instrumentalspiel mit unterschiedlichen Musikinstrumenten erproben und ihnen vielfältige Klangqualitäten entlocken	X	X	X	X
• sich Materialien selbst suchen und daraus einfache Klangerzeuger und Musikinstrumente bauen		X	X	X
• Musikinstrumente explorativ, improvisatorisch und musikalisch gestaltend zum Einsatz bringen (frei und rhythmisch-metrisch gebunden)	X	X	X	X
• mit Musikinstrumenten sachgemäß und spieltechnisch durch Kennenlernen korrekter Spieltechniken umgehen		X	X	X
• grafische Zeichen und einfache Notate instrumental umsetzen		X	X	X
• eigene Notationsformen für eigene Spielweisen finden und umsetzen				X
• Musikinstrumente zur Begleitung von Liedern, Versen und Sprechstücken einstimmig und mehrstimmig einsetzen		X	X	X
• mit begrenztem Tonmaterial (z. B. <i>Pentatonik</i> , <i>Bordun</i> o. ä.) improvisieren			X	X
• Musikinstrumente in Mitspielstücken korrekt einsetzen			X	X
• die Bauweise von Instrumenten sowie deren akustische und physikalische Grundlagen erkunden und erfahren				X
Sich bewegen, tanzen				
• musikalische Impulse mit und ohne Materialien mit Bewegungen verknüpfen und/oder in Szenen umsetzen	X	X	X	X
• mit dem Körper rhythmisch-metrisch präzise musizieren ( <i>Bodypercussion</i> mit <i>Klatschen</i> , <i>Patschen</i> , <i>Schnipsen</i> , <i>Stampfen</i> etc.)		X	X	X
• freie und gebundene Tanzformen zu Musik und Liedern aus vielen Ländern der Welt ausführen	X	X	X	X
Spielen, improvisieren				
• mit frei wählbarem Ton- und Geräuschmaterial umgehen und dieses stimmlich, instrumental oder in Bewegung umsetzen	X	X	X	X
• ein gemeinsames Metrum empfinden und dieses instrumental, stimmlich, mit Körperklängen oder in Bewegung umsetzen	X	X	X	X
• Metren halten und mit erweiternden Rhythmen auf Körperinstrumenten ( <i>Klatschen</i> , <i>Patschen</i> , <i>Stampfen</i> , <i>Schnipsen</i> ), Alltagsmaterialien oder Perkussionsinstrumenten erfinderisch umgehen		X	X	X
• Liedtexte im szenischen Spiel umsetzen und interpretieren		X	X	X

<ul style="list-style-type: none"> <li>auf musikalische Angebote mit eigenen Antworten reagieren (<i>Call and Call- / Call-and-Response-Verfahren</i>)</li> <li>mit digitalen Medien bereits vorhandene Fähigkeiten und Fertigkeiten ausbauen und kreativ für die Umsetzung musikpraktischer Ideen nutzen</li> <li>schöpferisch-kreative Prozesse mithilfe von mimischen, gestischen und ganzkörperlichen Bewegungen, Geräuschen, Klängen, Tönen, Bildern, Texten und bewegten Bildsequenzen initiieren, ausdifferenzieren und als musikalische Gestaltung finalisieren</li> <li>neue Texte zu bekannten Liedern schreiben</li> </ul>		X	X	X
<b>Ideen entwickeln</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Momente des Innehaltens genießen; erleben und auswählen, welche Instrumente, Geräte und Materialien als passend empfunden werden; entscheiden, welche zum Einsatz gebracht werden sollen bzw. welche nicht</li> <li>sich durch Klangexperimente und Improvisationsspiele aller Art mit Selbstgeschaffenem identifizieren</li> <li>Bewegungsfolgen und Gesten zu einer Musik erfinden und wiederholbar machen</li> <li>ein Konzept für ein künstlerisches Produkt/Vorgehen oder einen musikalischen Verlauf erstellen, skizzieren, visualisieren o. ä.</li> <li>sich einen Planungsverlauf für eine musikalische oder bewegungsorientierte Darbietung überlegen</li> </ul>	X	X	X	X
<b>Gestalten, umsetzen</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Musik mit eigenen Auffassungen verknüpfen und diese improvisatorisch, musikalisch, darstellerisch, bildnerisch oder sprachlich zum Ausdruck bringen</li> <li>musikalische Vorlagen und Spielstücke interpretieren, mit eigenen Ideen ausformen und darbieten</li> <li>außermusikalische Impulse in Musik umsetzen oder mit Musik verbinden (z. B. <i>Texte, Verse, Bilder, Szenen etc.</i>)</li> <li>eigene musikalische und außermusikalische Ideen formulieren, skizzieren, erproben und in Gestaltungskonzepte überführen</li> </ul>		X	X	X
<b>Experimentieren, forschen</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>sich mit Materialien, Requisiten und Geräten für Bewegungsgestaltung ausstatten und experimentierend sowie gestaltend auseinandersetzen</li> <li>durch Sammeln, Ordnen, Präsentieren außermusikalischer Vorlagen (<i>Bilder, Bücher, Bewegungsimpulse</i>) Erkenntnisse zu musikalischen Themen gewinnen</li> <li>musikbezogene Dokumente auswerten</li> </ul>		X	X	X
<b>Üben</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Musizieren als Tätigkeit, welche mit dem Formulieren und Einhalten von Regeln einhergeht, verstehen</li> <li>Verabredungen und Spielregeln akzeptieren</li> <li>Varianten und Wiederholungen für einen versierten Umgang mit Stimme, Musikinstrumenten und Bewegungen erproben, (freiwillig) wiederholen und zur Routine werden lassen</li> <li>gestalterische und spieltechnische Anregungen von anderen zur Verbesserung des eigenen Musizierens annehmen</li> </ul>	X	X	X	X

<ul style="list-style-type: none"> <li>• technische, handwerkliche, strukturelle, emotionale Verfeinerungen vornehmen</li> <li>• sich Techniken und Strategien zur Verbesserung der eigenen musikalischen Produkte aneignen</li> <li>• in kleinen Gruppen selbstständig arbeiten und die Ergebnisse gemeinsam weiter entwickeln</li> </ul>			X	X
<b>Präsentieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sich singend, spielend und bewegend vor Publikum präsentieren, musikalische Produkte, Ergebnisse und Erprobungen vor anderen aufführen</li> <li>• sich sprachlich allein oder in Kleingruppen vor der Gesamtgruppe präsentieren</li> </ul>		X	X	X
<b>Notieren, dokumentieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Symbole für Instrumente, Klänge, Geräusche, Töne etc. deuten und dafür eigene Notationsformen entwickeln</li> <li>• musikalische Verläufe in Bilder und bildhafte Verläufe umsetzen</li> <li>• kreative Wege von freien bildnerischen Aktionen über ikonische Zeichen, grafische Verlaufspläne, Klangspuren, Buchstabennotationen etc. bis zum tradierten Fünfliniensystem kennenlernen und anwenden</li> <li>• einfache rhythmische Strukturen aufschreiben</li> <li>• die eigene musikalische Lernentwicklung einordnen durch Portfolios, Ausstellungen, Präsentationen, Konzerte etc.</li> <li>• eigene musikalische Ideen in Bild, Grafik und Schrift sowie Ton- und bewegten Bilddokumenten fixieren</li> <li>• Strategien zur Nutzung digitaler Medien für die Bearbeitung von Musik kennenlernen</li> </ul>		X	X	X
		X	X	X
			X	X
			X	X
		X	X	X
				X

### 3.1.2 Rezeption in der Musik / im Fach Musik

Im Rahmen der Dimension „Rezeption“ von Musik wird insbesondere die individuelle Wahrnehmung bzw. das Hören, Genießen und Deuten von Musik sowie das Kommunizieren über Musik betrachtet, wobei die kindliche Rezeptionsfähigkeit zwischen dem frühen Kita- und dem höheren Grundschulalter mitunter stark differiert.

Musikalisches Verstehen erfolgt beim Hören von Musik zunächst über einen meist unbewussten, emotional-assoziativen Zugang. Zunehmend wird dabei die kindliche Erlebnisfähigkeit angeregt, die Aufnahmebereitschaft erprobt und die Konzentrationsfähigkeit in Bezug auf musikalische Besonderheiten und Strukturen geschult. Die Differenzierung der Hörfähigkeit kann durch die Beschreibung und Unterscheidung musikalischer Parameter, einfache Notationsformen und das visuelle Beobachten aktiver Musiker:innen weiter gefördert werden.

Das Kommunizieren über Höreindrücke ist wesentlicher Bestandteil des Rezeptionsprozesses und kann mit zunehmendem Alter der Kinder über das Erfassen und Benennen musikalischer Strukturen zu Deutungsansätzen und weiterführenden kontextbezogenen Fragestellungen führen. Auch wenn dabei das sprachliche und fachsprachliche Ausdrucksvermögen in besonderem Maße gefördert werden, können individuelle Eindrücke auch nichtsprachlich über den Körper, die Gestik, Mimik und andere Ausdrucksmedien wie beispielsweise bildhafte und grafische Darstellungen dargeboten werden. Auch das Wahrnehmen und Aushalten von Stille gehört zum Rezipieren von Musik.



Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte	Kr	Ki	1/2	3/4
<b>Wahrnehmen: Hören, horchen, lauschen</b>				
• beim gemeinsamen Musizieren auf andere hören und das Element der Stille als wichtigen Bestandteil des Musizierens thematisieren	X	X	X	X
• eine Vielfalt an Musik unterschiedlicher Genres, Stilistiken und Epochen aktiv hören	X	X	X	X
• gehörte Musik sowohl äußerlich zum Ausdruck bringen als auch innerlich nachempfinden		X	X	X
• vielfältigen Genres und Stilistiken der Musik mit Offenheit begegnen	X	X	X	X
• sich auf (einzelne oder besondere) Klangereignisse und deren Wirkung konzentrieren			X	X
• abwechslungsreiche Höraufgaben und Hörrätsel umsetzen ( <i>live gespielt oder anhand von Audio-Beispielen</i> )		X	X	X
• Hörverläufe mit freien Bewegungen ( <i>Hand- und Armbewegungen, Körperklängen, leichter Rückenmassage und Rückenmalereien bei einem anderen Kind etc.</i> ) mitvollziehen		X	X	X
• Spiele zum Hören ( <i>Richtungshören, Instrumente identifizieren, Naturklänge erraten, Parameter austauschen, Echo-Effekte simulieren etc.</i> ) ritualisieren		X	X	X
• durch Besuche außerschulischer Lernorte erfahren, dass Musik und Musizieren etwas mit der Natur, dem eigenen Alltag, der eigenen Umgebung, Stille, Menschen, verschiedenen Kulturen, Lebensstilen etc. zu tun hat		X	X	X
• erfahren, dass Musikhören und live gespielte Musik immer etwas mit der Musik selbst, den Interpreten, dem Raum und den Zuhörenden zu tun hat			X	X
• Musik als Medium für vielfältige Anlässe kultureller Teilhabe begreifen		X	X	X
• etwas über die Lebensgeschichte der Komponist:innen, deren Musik man hört, erfahren			X	X
• Formteile erkennen und Gliederungsprinzipien benennen ( <i>Wiederholung, Variante, Kontrast etc.</i> )			X	X
<b>Kommunizieren</b>				
• sich über gehörte Musik sprachlich und nichtsprachlich (Gestik, Mimik) äußern und austauschen		X	X	X
• gehörte Musik zunächst mit der eigenen Sprache verbalisieren und zunehmend auch Fachsprache nutzen			X	X

### 3.1.3 Reflexion in der Musik / im Fach Musik

„Reflexion“ von und über Musik bezieht sich vor allem auf das Erläutern und Beurteilen von Musik, indem Wahrnehmungen und musikalische Eindrücke beschrieben, (kritisch) hinterfragt und eingeordnet werden.

Dabei entwickelt sich insbesondere auch Wertschätzung dafür, wie andere wahrnehmen, und damit auch ein besseres Verständnis für künstlerisches Handeln und Produkte.

Die Kinder fassen die Wirkungen von Musik sowohl in Bezug auf Strukturen als auch auf Emotionen zunehmend fachsprachlich in Worte, formulieren interessengeleitete Fragen und verknüpfen diese mit ihrem bereits erworbenen musikbezogenen Wissen über Werke, musikalische Erscheinungsformen und Funktionen.

Reflexionsprozesse können im Bereich künstlerischer Aktivitäten sehr vielfältig ausfallen, indem sie mithilfe kreativer, kollaborativer und Fantasie anregender Feedbackmethoden gestaltet werden.

Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte	Kr	Ki	1/2	3/4
<b>(Differenziert) wahrnehmen, beobachten</b>				
• feststellen, dass Musik immer emotionale, strukturelle und formale Zugänge ermöglicht, die sich bedingen und deren Zusammenhänge und Hintergründe es sich nach und nach zu erschließen lohnt				X
• musikalische Werke, Wissen und Fakten über Komponist:innen, Instrumente(ngruppen) oder andere musikbezogene Sachverhalte durch die Konzentration auf einzelne Phänomene (z. B. Klänge, Klangeigenschaften etc.) kriteriengeleitet erschließen			X	X
• andere Menschen in ihrem Musizierverhalten mit mehreren Sinnen konzentriert beobachten und dieses beschreiben/kommentieren		X	X	X
• den eigenen Umgang mit Musik / das eigene Musikhören hinterfragen (auch in Bezug auf Mediennutzung)			X	X
• die Wirkung von Musik in Bezug auf ihren Wiedererkennungswert und ihre Werbewirksamkeit analysieren und eigene Werbespots erfinden				X
<b>Beschreiben, nachdenken</b>				
• über Musik frei assoziierend nachdenken und sich sprachlich über gemeinsame Eindrücke austauschen		X	X	X
• über Musik nachdenken, unter Aneignung und Anwendung eines musikalischen Fachvokabulars (z. B. <i>musikalische Parameter wie Tonhöhe, Tempo, Dauer, Artikulation, Dynamik etc.</i> )		X	X	X
• Vorlieben für Lieder, Musikstücke oder eigene künstlerische-musikalische Produkte äußern, kritisch hinterfragen und einordnen			X	X
• sich sprachlich über eigene musikalische Produkte anhand ausgewählter Merkmale austauschen und dabei das eigene Vorgehen begründen		X	X	X
• eigene musikalische Produkte oder die Werke anderer und Positionen anderer kritisch hinterfragen			X	X
• musikalische Präferenzen anderer akzeptieren		X	X	X
• bereit sein, sich mit Musik zu beschäftigen, die nicht der persönlichen Präferenz entspricht			X	X

<ul style="list-style-type: none"> <li>• zu einer vorgegebenen Problemstellung eine reflektierte Auseinandersetzung über einen musikalischen Sachverhalt führen und durch kreative Lösungsansätze zu einer begründbaren Lösung gelangen</li> <li>• ästhetische Urteile anhand konkreter musikalischer oder musikbezogener Sachverhalte fällen und begründen</li> </ul>				X
				X
<b>Einordnen, vergleichen</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• musikalische Sachverhalte und Impulse ihrem Sinn gemäß beschreiben, unter ausgewählten Gesichtspunkten strukturieren und einordnen</li> <li>• sich über das dynamische Spektrum von Musik allgemein (Parameter „Lautstärke“) und die Auswirkungen von Lärm auf die Gesundheit im Besonderen austauschen</li> <li>• musikalische Sachverhalte durch eigenes Wissen anreichern, deuten und für andere verständlich zum Ausdruck bringen</li> <li>• Musik mit Bezug auf ihre Herkunft und Darbietungsform kontextualisieren</li> <li>• musikalische Werke hörend, sich bewegend, singend oder spielend gegenüberstellen und sich vorher oder anschließend darüber austauschen</li> <li>• Wirkungen (z. B. <i>die Klangwirkung von verschiedenen Instrumenten, die Empfindung von geraden und ungeraden Taktarten, die Charakteristik von sakraler und weltlicher Musik etc.</i>) gegenüberstellend beschreiben und deuten</li> <li>• digitale Medien für die Recherche von Informationen und das Festigen von Sachkenntnissen über Musik nutzen</li> </ul>				X
		X	X	X
		X	X	X
	X	X	X	X
				X
<b>Interpretieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik mit Bezug auf Text, Programm, Handlung, Zeit, Kontext etc. deuten</li> <li>• Sinnzusammenhänge aus musikalischen Werken, Notaten, Partituren, Skizzen, Vorlagen etc. selbst erschließen</li> </ul>				X
				X

## 3.2 Bildende Künste / Fach Kunst

### 3.2.1 Produktion in den Bildenden Künsten / im Fach Kunst

Im Rahmen der „Produktion“ im Bereich der Bildenden Künste / im Fach Kunst steht die künstlerische Ausdrucksfähigkeit der Kinder im Mittelpunkt. Im gestalterischen Prozess beziehen die Kinder sich auf sinnlich wahrgenommene Lebenswirklichkeiten sowie auf ihre Erfahrungswelt. Sie entwickeln und nutzen zunehmend eigenständig gestaltungspraktische Fertigkeiten sowie Kenntnisse über Materialien, Werkzeuge und Verfahren und ihre nachhaltige Verwendung. Das kontinuierliche In-Beziehung-Setzen, Annehmen oder Verwerfen gehört in Produktionsprozessen der Bildenden Künste und im Fach Kunst bereits im frühen Kindesalter dazu.

Die Produktion von ästhetischen Werken wird im Fach Kunst von einem prozessorientierten Verständnis begleitet, das dazu anregt, mittels forschendem Lernen kreativ mit Unwägbarkeiten und Unsicherheiten umzugehen.

Bei der Produktion von ästhetischen Werken sollte zudem die Interaktion zwischen den Schüler:innen gefördert und z. B. die Umsetzung kooperativer oder kollaborativer Arbeitsphasen erwogen werden.

Im Zusammenhang mit der Produktion in den Bildenden Künsten / im Fach Kunst wird im Folgenden auch das Präsentieren und Dokumentieren eigener Ergebnisse und Ideen betrachtet.

Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte	Kr	Ki	1/2/3/4
<b>(Produktiv) wahrnehmen</b>			
• Sinneserfahrungen ( <i>Sehen, Tasten, Hören, Riechen, Schmecken, Bewegungssinn</i> ) im kreativen Handeln sammeln	X	X	X X
• Gedanken, Gefühle, innere Bilder und biografische Erlebnisse ( <i>real oder fiktiv</i> ) im gestalterischen Prozess wahrnehmen	X	X	X X
• die Qualität, Beschaffenheit und Spuren unterschiedlicher Materialien und Werkzeuge im Prozess vergleichen und unterscheiden		X	X X
• Farbtöne und Kontraste differenziert wahrnehmen			X X
• Raum- und Architekturwirkungen wahrnehmen			X X
• die kreative Verwendung digitaler Techniken und ihre Wirkung wahrnehmen			X X
<b>Zeichnen</b>			
• mit verschiedenen Zeichenwerkzeugen ( <i>Stiften, Kreiden, Kohle, Federn etc.</i> ) experimentieren	X	X	X X
• mit Punkten, Linien, Flächen, Designelementen, Schrift, Logos experimentieren		X	X X
• Frottagen anfertigen		X	X X
• skizzieren			X X
• Sinneswahrnehmungen in Zeichnungen transformieren			X X
• Comics zeichnen			X X
• mit digitalen Zeichentechniken experimentieren			X X
• Hell-Dunkel-Werte durch Schraffuren darstellen			X
<b>Malen</b>			
• mit Malwerkzeugen und Werkstoffen ( <i>Hand, Pinsel, Spachtel, Schwamm, Sand, Fingeralfarben, Deckfarben, Tempera etc.</i> ) experimentieren	X	X	X X

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbmittel und Malwerkzeuge selbst sammeln, herstellen und erproben</li> <li>• Farbtöne mischen</li> <li>• eigene Farbordnungen herstellen und mit ihnen experimentieren</li> <li>• Kontraste erzeugen und mit ihnen experimentieren</li> <li>• Sinneswahrnehmungen in Malerei transformieren</li> <li>• Mit digitalen Maltechniken experimentieren</li> </ul>		X	X	X
		X	X	X
			X	X
			X	X
			X	X
			X	X
<b>Drucken</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spuren und Abdrücke (<i>Hände, Füße, Naturmaterialien etc.</i>) sammeln und festhalten</li> </ul>	X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• mit Abklatschbildern experimentieren (<i>Décalcomanie</i>)</li> </ul>	X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schrift und Gestaltung mit Stempeln erproben</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• mit unterschiedlichen Werkzeugen und Stoffen Drucke anfertigen (<i>Materialdruck, Monotypie, Moosgummidruck, Weißliniendruck mit Styrene</i>)</li> </ul>			X	X
<b>Collagieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• verschiedenen Materialien sammeln, ausschneiden, reißen, aussuchen, anordnen und fixieren (<i>Mixed-Media</i>)</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• auf kritische, konstruktive oder humorvolle Weise verschiedene Ausdrucksformen und Materialien kombinieren</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• digitale Bildbearbeitungsprogramme für Collagen nutzen</li> </ul>				X
<b>Plastisch und skulptural gestalten</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• mit unterschiedlichen Werkstoffen (<i>Knete, Salzteig, Ton, Pappmaché, Gips/-binden, Draht, Holz, Stoff, Wolle, Naturmaterial, Abfallmaterialien etc.</i>) dreidimensional experimentieren</li> </ul>	X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oberflächen verändern durch Ritzen, Schnitzen, Hämmern etc.</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• mit Pappmaché Formen und Figuren herstellen und kaschieren</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• mit Ton Reliefs, Formen und Figuren herstellen</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundstücke und Alltagsmaterialien zu Plastiken zusammenfügen</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Installationen und Raumgestaltungen entwickeln (u. a. Licht, Klang)</li> </ul>			X	X
<b>Bauen, konstruieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Räume (um)gestalten und spielerisch nutzen</li> </ul>	X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konstruktionen aus diversen Materialien für Brücken, Türme, Häuser etc. entwickeln</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbindungselemente und -techniken anwenden</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelle für Innen- und Außenräume anfertigen</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Landschafts-/Stadtplanung, Schulhofgestaltung entwickeln</li> </ul>				X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maschinenkonstruktionen aus Fundstücken, Alltagsmaterialien und Abfall entwerfen</li> </ul>				X
<b>Performative Verfahren anwenden</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigene Handlungen und den Körper für den ästhetischen Ausdruck nutzen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fingerpuppen herstellen und damit spielen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Handpuppen, Stab- und Schattenfiguren herstellen und Szenen damit entwickeln</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masken und Kostüme herstellen und szenisch nutzen</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requisiten und Bühnenelemente für Inszenierungen entwickeln</li> </ul>			X	X

Digitale Medien für den künstlerischen Prozess nutzen				
• fotografieren ( <i>Fokus, Bildausschnitt, Perspektive, Licht</i> )		X	X	X
• digitale Gestaltungsprogramme experimentell und kreativ nutzen (inkl. generativer Kunst)			X	X
• mit bewegten Bildern experimentieren, Stop-Motion-Filme und Videos erstellen			X	X
• durch digitale Tools Formen des kollaborativen, ästhetisch-künstlerischen Arbeitens erproben				X
Ideen entwickeln				
• im Rahmen einer ästhetischen Spurensuche sammeln, sortieren und ordnen (ästhetische Feldforschung)	X	X	X	X
• ausgehend vom Experiment und Material Ideen finden und ausgestalten	X	X	X	X
• eigene Erlebnisse, Erfahrungen, Wünsche und Emotionen zur Ideenfindung nutzen		X	X	X
• durch ausgewählte Prozesse und Werke der Kunst und Kultur Anregungen für eigene Gestaltungsversuche und eigene Lösungen finden		X	X	X
Üben / Umgang mit Werkzeugen und Materialien				
• mit Werkzeug und Materialien fachgerecht umgehen lernen		X	X	X
• technische und künstlerische Fertigkeiten weiterentwickeln			X	X
• Fachwissen und Fachbegriffe nutzen und anwenden			X	X
Präsentieren				
• Werke bewusst hängen, aufstellen, präsentieren etc.		X	X	X
• eine Ausstellung planen und durchführen			X	X
• kurze Szenen und Standbilder entwickeln		X	X	X
• (Figuren-)Theater und Performances vorführen		X	X	X
• Aktionskunst und Performances durchführen				X
• digitale Möglichkeiten der Präsentation nutzen			X	X
Dokumentieren				
• in einem Lerntage-, Werkstatt- oder Forschungsbuch (als künstlerisches Medium) eigene Ideen, die Arbeitsschritte und die Ergebnisse in Form von Bild, Schrift, Foto, Video- und Tonaufnahmen sammeln (auch digital)		X	X	X

### 3.2.2 Rezeption in den Bildenden Künsten / im Fach Kunst

Die Dimension „Rezeption“ in den Bildenden Künsten / im Fach Kunst umfasst insbesondere das Wahrnehmen von und das Kommunizieren über Bilder, Fotos, Skulpturen, Räume etc. und führt die Kinder zu einem bewussten Erleben und Genießen von Kunst. Dafür müssen Kinder dazu angeregt werden, sich auf vielfältige Phänomene sinnlich (visuell, akustisch, taktil, olfaktorisch, bewegungsorientiert) einzulassen und neuen sowie bereits bekannten Ausdrucksformen mit Offenheit und Empathie zu begegnen. Die Kinder lernen, auch über spielerische Zugänge, sich mit Arbeiten anderer Kinder, mit Werken und Prozessen aus Kunst und Kultur sowie Bildsprachen aus der eigenen Umwelt auseinanderzusetzen, diese zu „lesen“, zu verstehen und mit anderen darüber zu kommunizieren. Altersentsprechende Formen der Auseinandersetzung mit Werken der Vergangenheit und Gegenwart geben bereits jungen Kindern Impulse für das eigene künstlerische Gestalten. Dementsprechend stehen Rezeptionskompetenzen auch im Zusammenhang mit dem Nachempfinden von Werken der Bildenden Kunst im Sinne einer produktiven Werkrezeption.

Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte	Kr	Ki	1/2	3/4
<b>Wahrnehmen: Betrachten, entdecken</b>				
• eigene Gedanken, Gefühle und Erlebnisse zu Prozessen und Werken der Kunst und Kultur wahrnehmen		X	X	X
• an ausgewählten Prozessen und Werken der Kunst und Kultur Erfahrungen machen, die die eigene Sicht auf die Welt erweitern			X	X
<b>Kommunizieren</b>				
• erste Assoziationen zu Kunstwerken nennen		X	X	X
• Prozesse und Werke der Kunst und Kultur beschreiben und dialogisch darüber sprechen		X	X	X
• Werke rezipieren, auch mittels nonverbaler, handlungsorientierter Verfahren (gestisch, mimisch, gestalterisch)		X	X	X
• eigene Gedanken, Gefühle und Erlebnisse in Bezug auf Prozesse und Werke der Kunst und Kultur ausdrücken		X	X	X
• Themen und Motive in Prozessen und Werken der Kunst und Kultur wiederentdecken, benennen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede beschreiben			X	X
• selbst erprobte Techniken in Prozessen und Werken der Kunst und Kultur wiederentdecken, benennen und beschreiben			X	X
• Fachsprache nutzen			X	X

### 3.2.3 Reflexion in den Bildenden Künsten / im Fach Kunst

Im Zusammenhang mit der „Reflexion“ in den Bildenden Künsten / im Fach Kunst werden im Folgenden Aktivitäten und Lerngelegenheiten betrachtet, bei denen über die aktive Wahrnehmung hinaus die Erläuterung und Beurteilung von Kunstwerken und künstlerischen Prozessen im Vordergrund steht. Reflexionsprozesse im Elementar- und Primarbereich können sowohl den eigenen schöpferischen Prozess (Produktion) und ggf. dessen Präsentation als auch die Ergebnisse der Wahrnehmung und Deutung von Kunstwerken (Rezeption) zum Ausgangspunkt haben. Die Kinder beschreiben und hinterfragen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse zunehmend differenziert und diskutieren – auch kontrovers – über Kunst und bildnerische Prozesse, wobei sie ihr bereits erworbenes kunstbezogenes Wissen zur Einordnung und Argumentation nutzen. Mit zunehmendem Alter der Kinder werden ihre Wahrnehmungen, Vorstellungen und Empfindungen beim Reflektieren über Kunst geschärft und differenziert. Dabei werden die vielfältigen, nicht immer eindeutigen Beziehungen zwischen Denken und Handeln sowie zwischen Prozessen und Produkten sowohl anhand eigener Arbeiten als auch anhand der Werke anderer in den Blick genommen.

Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte	Kr	Ki	1/2/3/4
<b>(Differenziert) wahrnehmen, beobachten, beschreiben</b>			
• eigene Sinneserfahrungen, Gedanken und Gefühle wahrnehmen und beschreiben		X	X X
• Farb-, Form- und Raumwirkungen wahrnehmen und beschreiben		X	X X
• Ideen und Gedanken erklären		X	X X
• eigene Werke zeigen und beschreiben		X	X X
• mit anderen dialogisch über entstandene Werke sprechen			X X
• sich mit anderen über Wahrnehmungen und Beobachtungen in Prozessdokumentationen (Werkstatt-/Forschungsbücher) austauschen			X X
• die Werke anderer wertschätzen		X	X X
• künstlerische Arbeitsschritte erläutern			X X
<b>Einordnen, vergleichen, ästhetisch forschen, interpretieren</b>			
• ästhetische Arbeitsschritte erklären und begründen			X X
• verwendete Materialien und Techniken benennen und begründen			X X
• Farb- oder Raumwirkung beschreiben und begründen			X X
• den Gestaltungsprozess kriterienorientiert beschreiben			X X
• Gestaltungsprozesse kritisch hinterfragen und eigene Bewertungen nachvollziehbar und kriterienorientiert begründen			X X
• verschiedene Sichtweisen auf die Welt durch Kunstwerke erkennen und beschreiben			X X
• Künstler:innen kennenlernen, die die Diversität der Gesellschaft abbilden		X	X X
• Künstler:innen kennenlernen, die das Thema Nachhaltigkeit abbilden		X	X X
• Werke unterschiedlicher Epochen der Kunstgeschichte kennenlernen und interpretieren			X X
• digitale Medien für die Recherche von Informationen und das Festigen von Sachkenntnissen über Kunstwerke nutzen			X
• Prozessdokumentationen/Portfolios zur (Selbst-)Reflexion nutzen und um sich gegenseitig Feedback zu geben			X X
• Digitale Medien zum Austauschen und zum Reflektieren einsetzen			X



### 3.3 Darstellende Künste / Fach Darstellendes Spiel

#### 3.3.1 Produktion in den Darstellenden Künsten / im Fach Darstellendes Spiel

Die Dimension der „Produktion“ in den Darstellenden Künsten / im Fach Darstellendes Spiel umfasst im Folgenden Aktivitäten und Lerngelegenheiten des Wahrnehmens und Spielens, die über sinnlich-körperliche und unmittelbar spielerische Primärerfahrungen angeregt werden. Durch freies Spiel nach Vorgaben/Regeln, szenische Improvisation und Darstellung von Figuren und Rollen lernen die Kinder verschiedene Gestaltungsmethoden und Arbeitsweisen des szenischen Spiels und Theaters kennen.

Durch ihre eigenen szenischen Erprobungen und Theatererfahrungen entwickeln die Kinder grundlegende Kompetenzen für die Gestaltung einer Inszenierung.

Im Zusammenhang mit der Dimension der „Produktion“ in den Darstellenden Künsten bzw. im Fach Darstellendes Spiel werden im Folgenden auch das Proben, Präsentieren und Dokumentieren szenischer Produkte bzw. eigener Ergebnisse und Ideen betrachtet.

Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte	Kr	Ki	1/2	3/4
<b>Produktiv wahrnehmen, beobachten und spielen</b>				
• das Bewegungsrepertoire durch unterschiedliche Übungen und Bewegungsspiele erweitern ( <i>Mimik, Gestik, Fortbewegungsarten</i> )	X	X	X	X
• den eigenen Körper und seine Grenzen kennenlernen	X	X	X	X
• den eigenen und den Körperausdruck anderer und dessen Wirkung kennenlernen	X	X	X	X
• über das Nachahmen zu eigenen und individuellen künstlerischen Gestaltungsformen kommen		X	X	X
• flüchtige Formen der Begegnung im Spiel ausprobieren und beurteilen		X	X	X
• aus bereits gemachten Erfahrungen schöpfen und eigene Lösungen zum Anlass für ein variantenreiches Agieren nehmen			X	X
• aus den gemachten Erfahrungen die für den Anlass stimmigste Darstellungsform wählen		X	X	X
• durch zunehmende Routine Sicherheit erlangen, um mit Unvorhersehbarem und Scheitern produktiv umzugehen			X	X
• in einem gemeinsam festgelegten und strukturierenden Rahmen Momente des freien künstlerischen Ausprobierens erleben		X	X	X
<b>Sprechen, hören</b>				
• die Stimme als Ausdrucksmittel kennenlernen durch chorisches Sprechen, Sprachrhythmen, Sprachspiele, unterschiedliche Betonungen	X	X	X	X
• Emotionen, Fantasiensprache und nonverbale Kommunikation miteinander verknüpfen		X	X	X
• die Wirkung von Tonfall, Artikulation, Tempo, Rhythmus und Lautstärke durch Experimentieren erfassen und einsetzen			X	X
<b>Bewegen, tanzen</b>				
• Darstellungsaufgaben mit dem Körper umsetzen	X	X	X	X
• eigene Ideen und Themen in Tanz und Bewegung umsetzen		X	X	X
• sich szenischen Darstellungen nähern durch choreografische, tänzerische, improvisatorische, kompositorische, räumliche Übungen und Arbeitsformen			X	X

<ul style="list-style-type: none"> <li>sich mit freien und gebundenen Tanzformen zu Musik und Liedern aus unterschiedlichen Ländern der Welt bewegen</li> </ul>		X	X	X
<b>Ideen entwickeln</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>sich theatral-künstlerischen Prozessen nähern durch improvisatorische, körperliche, klangliche, reproduktive, sensorische, sinnliche, spielerische, stimmliche, sprachliche, szenische, tänzerische etc. Arbeitsformen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>aus Alltagshandlungen die Ideen und den Stoff für szenische Spielhandlungen entwickeln</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>im Dialog mit allen Beteiligten Themen finden, welche für alle von Interesse sind</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>unterschiedliche Herangehensweisen an ein Thema zulassen</li> </ul>		X	X	X
<b>Entwickeln, gestalten, inszenieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Spielideen, Vorlagen, Texte interpretieren und in eigene Ideen umwandeln</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kostüme, Masken, Bühnenbilder, Dekoration und Requisiten anfertigen und im Sinne der Produktion einsetzen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Wirkung von Bühnenraum und Lichteffekten berücksichtigen</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>die wesentlichen Schritte eines Konzepts für ein szenisches Vorgehen erstellen, skizzieren, visualisieren o. ä. eigene Ideen für szenische Abfolgen aufzeigen und künstlerisch umsetzen</li> </ul>				X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lösungsansätze zur Umsetzung eigener Ideen und Konzepte entwickeln über Arbeitsskizzen, Portfolios, Arbeitsjournale o. ä.</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>zu einer vorgegebenen Problemstellung eine reflektierte Auseinandersetzung führen und durch kreative Lösungsansätze zu einer begründbaren Umsetzung gelangen</li> </ul>				X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Digitale Medien für die Bearbeitung von Aufgabenstellungen im Bereich Darstellender Künste / Theater nutzen</li> </ul>				X
<b>Improvisieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>sich durch freies Assoziieren Fantasiewelten erschaffen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>durch kreative Verfahren und Aktivierungsketten Neues hervorbringen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dinge und Inhalte einbringen und zulassen, die noch nicht gedacht wurden</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>für sich relevante Geschichten frei erzählen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>eigenständig in einer Gruppe Improvisationsaufgaben lösen</li> </ul>				X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Improvisationen betrachten und einfache dramaturgische Elemente wie Steigerung, Wiederholung, Spannungsaufbau, Überraschung, Gegensatz etc. anwenden</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Impulse aus Theaterinszenierungen und Improvisationstheaterveranstaltungen aufgreifen und für eigene Improvisationen und Inszenierungen nutzen</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>in kreativen Prozessen Ermutigung und Selbstwirksamkeit erfahren</li> </ul>		X	X	X
<b>Üben, proben</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>szenische Abfolgen wiederholbar machen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Wiederholungen bereits bekannter Aufgabenstellungen ausführen und zur Routine werden lassen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Varianten für Szenen und darstellerische Abfolgen entwickeln</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Warming-Ups und Theaterspiele eigenständig ausführen</li> </ul>				X

<ul style="list-style-type: none"> <li>kontinuierlich szenische und darstellerische Verfeinerungen vornehmen</li> <li>sich auf künstlerische Darstellungsformen und Abläufe einigen und in diesen eine Sicherheit erlangen</li> </ul>			X	X
<b>Präsentieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>szenische Produkte, Ergebnisse und Erprobungen vor anderen Menschen aufführen</li> </ul>		X	X	X
<b>Dokumentieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Prozessdokumentationen anfertigen und auswerten</li> <li>die eigene Lernentwicklung szenisch und darstellerisch reflektieren durch Portfolios, Ausstellungen, Präsentationen, Aufführungen etc.</li> </ul>			X	X

### 3.3.2 Rezeption in den Darstellenden Künsten / im Fach Darstellendes Spiel

Im Zentrum der „Rezeption“ in den Darstellenden Künsten / im Fach Darstellendes Spiel steht die Wahrnehmung der eigenen Spielerfahrung sowie der Begegnungen mit unterschiedlichen szenischen Ausdrucksformen wie z. B. Theaterbesuchen, Präsentationen einzelner oder einer Kleingruppe bzw. Klasse.

Weiterhin umfasst die „Rezeption“ die altersgerechte Kommunikation über Gesehenes und Gespieltes. Die Kinder lernen, theatrale Handlungen in ihrer Zeichenhaftigkeit zu verstehen und setzen sich mit dem Rollenwechsel zwischen Akteur:in und Zuschauer:in und der Rolle des Publikums auseinander.

Sie entwickeln durch konzentriertes Zuschauen ästhetische Beobachtungs- und Bewertungskriterien und wenden diese an.

Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte	Kr	Ki	½	¾
<b>Wahrnehmen: Zuschauen, kennenlernen</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Momente des Staunens als Agierende und Zuschauende genießen</li> </ul>	X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>sich von Theaterstücken, Theaterräumen, Bühnen, Technik etc. emotional berühren lassen</li> </ul>	X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dargestelltes mit ästhetischen Mitteln wie Malen, Zeichnen oder Musik visualisieren</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>erkennen, dass Theaterstücke und Formen der Inszenierung etwas mit anderen Kulturen und Lebensstilen zu tun haben, die in Produktionen einfließen können</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>theatrale Kontexte als künstlerische (Vermittlungs-)Instanz zwischen verschiedenen Kulturen, Lebensstilen und Gesellschaftssystemen kennenlernen</li> </ul>				X
<ul style="list-style-type: none"> <li>erkennen, dass ein anwesendes Publikum auf die Darstellung reagiert und die Atmosphäre im Raum anders ist als bei den Proben</li> </ul>		X	X	X
<b>Kommunizieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>über Gesehenes und Gespieltes nachdenken und sich über Eindrücke austauschen</li> </ul>		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>sich zu Theaterstücken sprachlich äußern und eigene Kriterien der Wahrnehmung begründen</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>ausgehend von einer Darstellung Alternativen und Variationen skizzieren</li> </ul>			X	X
<ul style="list-style-type: none"> <li>zunehmend die Fachsprache verwenden</li> </ul>				X

<ul style="list-style-type: none"> <li>die Wahl der Aufführungsräume als bedeutsam und stimmig für die Inszenierung beschreiben</li> <li>unterschiedliche Theaterformen voneinander unterscheiden</li> <li>sich mit der umgebenden Welt, der umgebenden Natur und der Gesellschaft im szenischen Spiel beschäftigen und kritisch auseinandersetzen</li> <li>theatrale Spielformen sprachlicher und nichtsprachlicher Formate als Orte kultureller Teilhabe erleben</li> </ul>			X	X
				X
		X	X	
		X	X	

### 3.3.3 Reflexion in den Darstellenden Künsten / im Fach Darstellendes Spiel

Die Dimension der „Reflexion“ in den Darstellenden Künsten / im Fach Darstellendes Spiel umfasst vor allem die differenzierte Beschreibung und kriteriengeleitete Beurteilung von szenischen Produkten sowie die Erläuterung der damit verbundenen Erfahrungen und Wahrnehmungen. Dabei spielen Kenntnisse und das Wissen über theatrale Werke, verschiedene Theaterformen, aber auch eigene Spielerfahrungen eine zunehmend große Rolle.

Altersgemäße Rückmelderituale und Feedback-Formate werden eingeübt, um Gestaltungen weiterzuentwickeln und zu gemeinsam getragenen ästhetischen Entscheidungen zu kommen. Sprachliche bzw. diskursive Fähigkeiten werden dabei bereits bei jungen Kindern gefördert und geübt, indem diese für Gruppenprozesse und deren Gelingenbedingungen zunehmend sensibilisiert und befähigt werden. Zunehmend werden die Kinder beim Argumentieren und Begründen ihrer Bewertungen darstellerischer Sachverhalte auch zur Anwendung von Fachsprache motiviert.

Aktivitäten/Lerngelegenheiten und Inhalte	Kr	Ki	1/2/3/4
<b>(Differenziert) wahrnehmen, beschreiben</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Expert:innen für das eigene Produkt werden</li> <li>ein Theaterstück oder eine improvisierte Aktion auf Stringenz und Inhalt untersuchen</li> <li>unterschiedliche Theaterformen (<i>Erzähltheater, Tanztheater, Bewegungstheater, performatives Theater, biografisches Theater, Maskentheater, Puppentheater, Playbacktheater, Pantomime</i>) kennen, unterscheiden und anwenden</li> <li>Zeichen und Symbole in darstellerischen Kontexten sehen, hören, aufnehmen und diese deuten, diskutieren und analysieren</li> </ul>			X X X X X
<b>Einordnen und vergleichen</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>darstellerische Sachverhalte und Impulse ihrem Sinn gemäß beschreiben und unter ausgewählten Gesichtspunkten strukturieren</li> <li>sich mit unbekannten (kulturellen) Umgebungen und Akteuren auseinandersetzen</li> <li>darstellerische Sachverhalte durch eigenes Wissen anreichern, deuten und für andere verständlich zum Ausdruck bringen</li> <li>darstellerische Ausdrucksformen argumentativ nachvollziehen und deren Wirkungsweisen erkennen und benennen</li> <li>individuelle szenische Erfahrungen in einen Zusammenhang stellen</li> <li>digitale Medien für die Recherche von Informationen und das Festigen von Sachkenntnissen über Theater nutzen</li> </ul>		X	X X X X X X X X X

<ul style="list-style-type: none"> <li>• theatrale Formate und darstellerische Sachverhalte gegenüberstellen, um Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede herauszufinden und herauszustellen</li> <li>• sprachlich über historische und aktuelle Werke der Darstellenden Künste sowie eigene künstlerische Produkte kommunizieren und diese kritisch hinterfragen</li> <li>• Argumente anführen und begründen, dass theatrale Werke, darstellerische Haltungen, Behauptungen oder Positionen eine Gegenposition zu anderen Konzepten einnehmen können</li> </ul>		X	X	X
<b>Interpretieren</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sich Sinnzusammenhänge aus theatralen Werken, Vorlagen, Materialien und Produkten selbst erschließen und auf eigene Umsetzungsideen anwenden</li> <li>• zu einem darstellerischen Sachverhalt, zu einem theatralen Konzept, zu einer Problemstellung o. ä. eine Argumentation entwickeln, die zu einer begründeten und für andere nachvollziehbaren Bewertung führt</li> </ul>		X	X	X
				X

## 4 Standards

Im Folgenden werden die erwarteten Kompetenzen (Standards) von Schüler:innen am Ende der Jahrgangsstufen 2 und 4 formuliert. Diese verstehen sich als Ergebnis von Lernprozessen, die schon vor der Schulzeit beginnen (vgl. Kapitel 3). Sie stellen damit eine Orientierung für die langfristige Planung von Bildungsangeboten, Projekten und Unterricht dar und bilden die Grundlage der Leistungsbewertung.

In der folgenden Darstellung wird die Struktur des vorherigen Kapitels wieder aufgegriffen. Dabei wird jedoch die dort vorgenommene Trennung der Dimensionen Rezeption und Reflexion aufgehoben. In den Zeilen der Tabellen finden sich jeweils die erwarteten Kompetenzen, unterschiedliche Einträge in den beiden Spalten verdeutlichen den Fortschritt. Erstreckt sich eine Formulierung über beide Spalten zeigt dies an, dass eine Kompetenz durchgehend aufgebaut wird und die Unterschiede in den verschiedenen Jahrgängen vor allem in der Komplexität der Aufgaben liegen.

Für die drei Fächer der Ästhetischen Bildung gilt, dass viele Fähigkeiten nicht oder nur schwer standardisiert messbar sind: Die Förderung des subjektiven Wahrnehmens bei Lernenden und Lehrenden als zentrales Ziel der Ästhetischen Bildung führt mitunter zu unterschiedlichen Wirkungen und Einschätzungen bei allen Beteiligten.

### 4.1 Standards im Fach Musik

#### 4.1.1 Produktion

Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 2	Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 4
<b>(Produktiv) Musik wahrnehmen und musikalisch tätig sein</b>	
Die Schüler:innen...	
nehmen Musik in ihrer Vielfalt mit verschiedenen Sinnen auf und reagieren darauf adäquat und individuell mit eigenen musikalischen Äußerungen durch Stimme, Sprache, Bewegung und Instrumentalspiel.	
<b>Singen, Sprechen</b>	
Die Schüler:innen ...	
singen ihrem Alter gemäße Lieder mit dem ihnen adäquaten Ausdruck.	
singen einfache Mehrstimmigkeit in leichten mehrstimmigen Liedformen (z. B. <i>Kanon, Bordun, Zweistimmigkeit</i> ).	
unterstützen ihr Singen mit einfachen instrumentalen und (body)perkussiven Begleitungen.	
rufen spontan ein vielfältiges Liedrepertoire ab, das sie kontinuierlich aufgebaut haben.	
	bringen ihre Stimme stimmphysiologisch gesund und musikalisch adäquat zum Einsatz.
<b>Musikinstrumente handhaben und spielen</b>	
Die Schüler:innen ...	
bieten einfache Melodien und Rhythmen instrumental dar.	
führen Geübtes vor Publikum instrumental auf.	
erschließen sich Anleitungen für Selbstbauinstrumente, stellen Klangerzeuger her und setzen diese instrumentenbautechnisch und akustisch adäquat um.	

	<p>musizieren gemeinsam einfache, mehrstimmige Ensemblesätze (inkl. Liedbegleitungen) durch die Übernahme einzelner Stimmen.</p> <p>erschließen sich einfache Notate und Kinderlieder selbst (Tonnamen, Noten, Dynamik-, Tempobezeichnungen, Rhythmen, Taktarten etc.) und übertragen diese auf Instrumente.</p>
<b>Sich bewegen, tanzen</b> Die Schüler:innen ...	
setzen musikalische Impulse metrisch-rhythmisch exakt in Bewegungen um.	
führen einfache gebundene Tanzformen und Bewegungsfolgen aus.	
setzen ihren eigenen Körper differenziert ein.	
	setzen ihren Körper als mehrstimmig agieren-des Musikinstrument ein (Bodypercussion in Kombination mit Bewegungsabfolgen).
setzen ihren eigenen Körper differenziert als Instrument in der Kombination von Gesang, Sprache, Instrumentalspiel und Bewegung ein.	
	<p>setzen musikalische Impulse in bildliche, textliche oder szenische Gestaltungen um und bringen umgekehrt künstlerische Objekte und außermusikalische Impulse musikalisch zum Ausdruck.</p> <p>finden eigene musikalische Antworten improvisatorischer Art als Reaktion auf komplexe musikalische Werke und bieten diese dar (sogenannte Response-Verfahren).</p>
kommunizieren über fremde und eigene musikalische Produkte (Stücke, Improvisationen, selbst angefertigte Aufnahmen etc.), denken diese mithilfe ergänzender Vorstellungshilfen „weiter“ und gestalten sie musikalisch.	
<b>Experimentieren, entwickeln, improvisieren</b> Die Schüler:innen ...	
bieten selbst entwickelte Klangverläufe musikalisch dar.	
entwickeln eigene Gestaltungsverläufe mit verschiedenen musikalischen Ausdrucksmitteln und Materialien und vertiefen sie kontinuierlich.	
	improvisieren frei und gebunden über einfache Schemata (z. B. <i>Pentatonik</i> ).
halten Metren aufrecht, wenn ein einfacher Rhythmus dazu gespielt wird.	
erfinden eigene Rhythmen innerhalb einer gegebenen Struktur und musizieren mit sich selbst zweistimmig (z. B. <i>Gehen und Klatschen gleichzeitig, Sprechen und Patschen gleichzeitig etc.</i> ).	
	übertragen gesungene Musik in gebundene oder freie Bewegungen oder auf freies oder gebundenes Instrumentalspiel (und umgekehrt).

<b>Üben, präsentieren</b> Die Schüler:innen ...	
verfolgen und realisieren selbst gesetzte musikalische Aufgabenstellungen.	
	setzen Übertechniken (spieltechnisch und musikalisch) zur Verfolgung ihrer Ziele ein, reflektieren selbständig darüber und verbessern auf diesem Wege ihre musikalischen Produkte.
	arbeiten allein oder in Kleingruppen selbständig, vereinbaren musikalische Spielregeln, erstellen Requisiten und Materialien für musikalische Aufführungen und Darbietungen, bereiten musikalisch-künstlerische Präsentationen vor und führen diese auf.
<b>Notieren, dokumentieren</b> Die Schüler:innen ...	
notieren ihre musikalischen Vorstellungen und Gestaltungsideen in einfachen Partituren (grafisch, schriftsprachlich, bildnerisch und mit zunehmendem Alter in Notenschrift).	
dokumentieren ihre musikalischen Produkte bildnerisch, grafisch, schriftlich, und/oder mithilfe digitaler Medien und transferieren sie in andere Kunstformen.	
	transformieren ihre musikalischen Produkte mithilfe digitaler Technologien und konservieren sie.

#### 4.1.2 Rezeption und Reflexion

Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 2	Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 4
<b>(Differenziert) hören und wahrnehmen</b> Die Schüler:innen ...	
hören kurze Musikstücke oder Ausschnitte aktiv.	
entwickeln vielgestaltige Ideen zu gehörter Musik.	
nehmen Musikstücke mit einer aktiven Hörhaltung wahr.	
visualisieren gehörte Musik und übertragen sie in Notationen, Bilder oder szenische Darstellungen.	
nehmen musikalische Ausdrucks- und Stilmittel wahr und benennen diese.	
	ordnen Musikstücke unterschiedlicher Zeiten, Herkunft und Genres ein.
	hören Parameter heraus und geben sie in szenischen oder grafischen Darstellungen wieder.



<b>Beschreiben, nachdenken</b>	
Die Schüler:innen ...	
verständigen sich über Musik, deren Wirkung, einfache Strukturen und Merkmale alltags- und auf verschiedenen Ebenen auch fachsprachlich.	
beschreiben die von ihnen empfundene Wirkung eines Musikstücks.	
	erkennen Musik als etwas Subjektives, das ein hohes Maß an individuellem Interpretationsspielraum und emotionalem Spektrum zulässt, worüber man sich sprachlich austauschen kann.
äußern sich zu gehörter Musik (sprachlich, nonverbal) in Bezug auf Form, Gestalt oder Wirkung von Musik.	
klassifizieren grob Instrumentengruppen.	
	erkennen die Funktion bestimmter Musiken (Tanzmusik, sakrale Musik, Werbung, Pop).
	stellen einfache Zusammenhänge zwischen ihren Empfindungen und kompositorischen Strukturen her.
erschließen sich über Musik einen Zugang zu anderen Themen ihrer sie umgebenden Welt, diskutieren ihre Eindrücke und Meinungen mit anderen und bringen sie in eigenen künstlerischen Gestaltungen zum Ausdruck.	
äußern charakteristische Vorlieben, insbesondere in Bezug auf das Erlernen eines eigenen Instrumentes.	
	orientieren sich in Bremen und/oder Bremerhaven musikalisch und kennen die Kulturinstitutionen.
<b>Einordnen, vergleichen, interpretieren</b>	
Die Schüler:innen ...	
geben Auskunft über ihre persönlichen Vorlieben und Hörgewohnheiten.	
	erleben Musik als universellen Bestandteil ihres Lebens, schätzen ihre verschiedenen Wirkungsweisen ein und vermitteln ggf. auch anderen ihre Eindrücke.
vollziehen Prinzipien der Klangerzeugung nach (Bauweise, Materialbeschaffenheit, akustische Phänomene etc.).	
	vollziehen formale, strukturelle und wirkungsorientierte Kriterien nach und beurteilen musikalische Produkte danach.
probieren in Liedern oder selbst musizierten Spielstücken eigene Interpretationsansätze aus und einigen sich für eine Präsentation gemeinsam auf eine finale Version.	
	stellen verschiedene Interpretationen eines Musikstückes gegenüber und tauschen sich darüber verbal aus.
	hinterfragen und widerlegen ggf. die Meinungen anderer über musikalische Produkte.

	bringen gesellschaftliche Zusammenhänge mit Musik verschiedener Kulturen zusammen.
	legen musikalische Sachverhalte, musikhistorische Ereignisse oder aktuell Wahrgenommenes mündlich und schriftlich dar und begründen ihre Meinung.
hören musikalische Werke gegenüberstellend und diskutieren Unterschiede.	
stellen emotionale und formale Bezüge zu anderen Kunstformen und Alltagssituationen her.	
	nehmen Musik als komplexes Phänomen gestalteter Zeit wahr und ordnen sie ein.

## 4.2 Standards im Fach Kunst

### 4.2.1 Produktion

Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 2	Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 4
<b>(Produktiv) Prozesse und Werke der Kunst und Kultur wahrnehmen und künstlerisch tätig sein</b>	
Die Schüler:innen ...	
nehmen die Vielfalt ästhetischer Prozesse mit allen Sinnen auf und erleben diese durch eigene kreative Erfahrungen wie z. B. Experimentieren mit unterschiedlichen Materialien und Techniken.	
verleihen Eindrücken, Gefühlen und biografischen Erlebnissen durch eigene Gestaltungsideen Ausdruck.	
erkunden bildhaftes Gestalten und Ausdrücken in eigenen und gemeinsamen künstlerischen Vorhaben.	
wenden in eigenen und gemeinsamen Vorhaben künstlerische Verfahren an.	
entwickeln selbstständig oder kollaborativ eigenverantwortliche Gestaltungsideen und setzen diese mit Techniken und Materialien, die sie kennengelernt haben, um.	
planen und strukturieren Arbeitsprozesse in einzelnen Arbeitsschritten und setzen diese um.	
erforschen, erkennen und benennen entstehende Ausdrucksmöglichkeiten.	
	setzen selbst erprobte Verfahren und Techniken zu Prozessen und Werken der Kunst und Kultur in Beziehung.
	tauschen Anregungen und Impulse mit anderen aus und begründen eigene Entscheidungen für bestimmte künstlerische Verfahren und Wirkungen.
<b>Zeichnen</b>	
Die Schüler:innen ...	
erproben unterschiedliche Zeichenmaterialien (Bleistifte, Buntstifte, Kohle, Rötel, Kreiden etc.) und experimentieren mit ihnen.	
	fertigen Frottagen an und experimentieren mit Schraffuren und Hell-Dunkel-Werten.
setzen die Wirkung von Punkten, Linien, Flächen, Designelementen, Schrift und Logos gezielt ein.	
	transformieren Sinneswahrnehmungen in Zeichnungen.
	kennen Techniken des Skizzierens und können sie gezielt anwenden.
<b>Malen</b>	
Die Schüler:innen ...	
erstellen Bilder und Malgründe mit unterschiedlichen Materialien (Spachtel, Pinselsorten und Pinselgrößen, Hände, Füße etc.).	

kennen diverse Farbmittel und wenden diese an (Wasserfarben, Acrylfarben, Tempera, Gouache, Öl-Pastellkreiden etc.).	
mischen Farben und setzen Wirkung von Farbtönen und Kontrasten gezielt ein.	
experimentieren mit Farbeigenschaften, Farbwirkungen und Farbordnungen.	
stellen Farben mit Pigmenten und Bindemitteln sowie aus natürlichem, gefundenem Material (Blumen, Gewürz u. a.) her.	
	transformieren Sinneswahrnehmungen in Malerei.
<b>Drucken</b> Die Schüler:innen ...	
sammeln Spuren und Abdrücke und halten diese fest (eigener Körper, Federn, Blätter, Alltagsmaterialien etc.).	
experimentieren mit Abklatschbildern (Décalcomanie, Monotypie etc.).	
gestalten Schrift mit Stempeln.	
drucken mit unterschiedlichen Werkzeugen und Werkstoffen.	
<b>Collagieren</b> Die Schüler:innen ...	
sammeln, schneiden, reißen, ordnen und fixieren verschiedene Materialien.	
	kombinieren auf kritische, konstruktive oder humorvolle Weise Ausdrucksformen und Materialien.
<b>Plastisch und skulptural gestalten</b> Die Schüler:innen ...	
verändern Oberflächen (ritzen, schnitzen, hämmern, kleben etc.).	
gestalten plastisch mit unterschiedlichen Werkstoffen (Ton, Gips, Pappmaché etc.).	
gestalten Objekte mit Fundstücken, Holz, Alltags- und Naturmaterialien.	
sammeln, ordnen, erforschen, installieren Fundstücke und andere Materialien.	
	entwickeln Installationen und Raumgestaltungen (u. a. Licht, Klang).
<b>Bauen, konstruieren</b> Die Schüler:innen ...	
gestalten Räume und nutzen diese spielerisch (Höhle bauen, Klassenraum/Schulhof verändern etc.).	
erproben Konstruktionen und Verbindungselemente und fertigen diese aus Fundstücken, Alltagsmaterialien, Holz, Pappen (für Brücken, Türme, Rollbahnen etc.) an.	
lernen Werkzeuge kennen und wenden diese zunehmend eigenständig an.	
	entwickeln Landschafts-/Stadtplanung.
<b>Performative Verfahren anwenden</b> Die Schüler:innen ...	
nutzen eigene Handlungen und den Körper für den ästhetischen Ausdruck.	
stellen Puppen (Finger-, Hand-, Stab- und Schattenfiguren) her und spielen damit.	

entwickeln Requisiten und Bühnenelemente für Inszenierungen.	
<b>Digitale Medien für den künstlerischen Prozess nutzen</b>	
Die Schüler:innen ...	
fotografieren unter gezieltem Einsatz von Fokus, Bildausschnitt, Perspektive und Licht.	
wenden digitale Bildbearbeitungsprogramme an.	
erproben durch digitale Tools Formen des kollaborativen und ästhetisch-künstlerischen Arbeitens.	
experimentieren mit bewegten Bildern, Stop-Motion und Videobearbeitungsprogrammen.	
	bringen digitale Medien in künstlerischen Zusammenhängen zum <i>Einsatz</i> (z. B. <i>Stop Motion Filme, digitale Videos, Collagen u. a. erstellen</i> ).
<b>Präsentieren</b>	
Die Schüler:innen ...	
präsentieren eigene Produkte und Werke und stellen sie zur Diskussion.	
<b>Dokumentieren</b>	
Die Schüler:innen ...	
sammeln und reflektieren eigene Ideen, Arbeitsschritte und Ergebnisse in einem Lerntage-, Werkstatt- oder Forschungsbuch (als künstlerisches Medium) und nutzen dieses zum Austauschen und Reflektieren.	

#### 4.2.2 Rezeption und Reflexion

Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 2	Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 4
<b>(Differenziert) betrachten und wahrnehmen</b>	
Die Schüler:innen ...	
nehmen Phänomene, Prozesse und Werke der Kunst und Kultur wahr.	
entwickeln anhand ausgewählter Prozesse und Werke der Kunst und Kultur eigene Interpretationen.	
entwickeln durch ausgewählte Prozesse und Werke der Kunst und Kultur eigene Gestaltungsideen.	
<b>Beschreiben, reflektieren</b>	
Die Schüler:innen ...	
drücken eigene Gedanken, Gefühle und Erlebnisse zu Phänomenen, Prozessen und Werken der Kunst und Kultur aus.	
wenden Fachsprache/Fachvokabular zu Prozessen und Werken der Kunst und Kultur an.	
treten mit anderen in zielgerichtete Gespräche/Dialoge und setzen sich mit ihnen über eigene Arbeiten und Prozesse und Werke der Kunst und Kultur auseinander.	
erklären und begründen künstlerische Entstehungsprozesse.	

	kennen künstlerische Sachverhalte und Impulse aus Prozessen und Werken der Kunst und Kultur und erklären diese für andere nachvollziehbar.
können die Werke anderer wertschätzen.	
<b>Einordnen, vergleichen, ästhetisch forschen, interpretieren</b> Die Schüler:innen ...	
tauschen sich über Prozesse und Werke der Kunst und Kultur kritisch aus.	
erkennen die Selbstwirksamkeit ihres eigenen künstlerischen Handelns.	
reflektieren ihr Handeln und ihre Ergebnisse kriterienorientiert und leiten Schritte für die Weiterarbeit daraus ab.	
vollziehen formale, strukturelle und wirkungsorientierte Kriterien nach und legen diese an eigene Arbeiten und Prozesse und Werke der Kunst und Kultur an.	
	beschreiben eigene Arbeiten und Prozesse und Werke der Kunst und Kultur anhand von erlernten Kriterien zunehmend differenziert.
	deuten Phänomene, Prozesse und Werke der Kunst und Kultur sowohl frei als auch kriteriengeleitet.
nehmen eine eigene Haltung zu Prozessen und Werken der Kunst und Kultur ein.	

### 4.3 Standards im Fach Darstellendes Spiel

#### 4.3.1 Produktion

Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 2	Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 4
<b>Spiel, Körper und Bewegung wahrnehmen und spielerisch tätig sein</b>	
Die Schüler:innen ...	
nehmen Rollen ein und geben Gesehenes wieder.	
nutzen ihren Körper zur Figurendarstellung.	
verstehen die Unterschiedlichkeit des Agierens als Spielende und Zuschauende.	
improvisieren in Gruppen oder einzeln zu einem Thema und präsentieren dies der Gruppe.	
wechseln die Position zwischen Zuschauenden und Darstellenden.	
machen im freien Spiel entstandene Improvisationen wiederholbar.	
wiederholen Sequenzen des Spiels darstellerisch.	
<b>Raum und Objekt wahrnehmen und (im Spiel) gestalten</b>	
Die Schüler:innen ...	
verwenden und verfremden Alltagsgegenstände.	
schätzen die Bedeutung des Bühnenraums und die Wirkungen von Lichteffekten ein.	
erproben Requisiten in ihrer Bedeutung für die Rolle und in ihrer Wirkung im Spiel.	
untersuchen Gegenstände und Requisiten auf ihre Wirkung hin.	
<b>Sprache und Klang wahrnehmen und (im Spiel) einsetzen</b>	
Die Schüler:innen ...	
erproben verbale und nonverbale Ausdrucksmittel.	
untersuchen Geräusche, Klänge und Musik in Bezug zu Text, Bild und Raum.	
setzen Musik und Geräusche als theatrales Gestaltungsmittel einsetzen.	
geben Anregungen zu gegenseitigen Dialogen, reagieren aufeinander und beziehen sich auf verbale und nonverbale Äußerungen des Gegenübers.	
üben kurze Texte ein und stellen sie dar.	
<b>Entwickeln, inszenieren</b>	
Die Schüler:innen ...	
bringen eigene Ideen ein.	
halten gemeinsam entwickelte Regeln und Verabredungen ein und begreifen ihr eigenes Tun als Teil eines Ganzen, für das sie Verantwortung tragen.	
bearbeiten und verfremden biografische Themen theatralisch.	
bearbeiten Spielvorlagen.	
entwickeln eigene Spielvorlagen nach Bildern, Reimen, Gedichten, Geschichten, Musikstücken und/oder Improvisationsvorlagen.	
wenden theatrale Grundkenntnisse und Fertigkeiten zur Verwirklichung eigener und fremder Ideen an und nutzen diese.	
arbeiten allein oder in einer Kleingruppe selbständig an einer Szene.	

<b>Experimentieren, improvisieren</b>	
Die Schüler:innen ...	
versetzen sich in andere Rollen hinein.	
setzen Textvorlagen in Spielhandlungen um und nutzen diese zur Improvisation.	
gehen mit Gegenständen, Requisiten und Texten experimentell um.	
setzen abwegige Ideen in Bewegung, Haltung, Mimik, Gestik und Sprache um.	
<b>Dokumentieren</b>	
Die Schüler:innen ...	
führen ein Probentagebuch, in welchem sie den Verlauf der Produktion beschreiben/skizzieren/darstellen (Bilder, Fotos, Texte, Fundstücke).	

### 4.3.2 Rezeption und Reflexion

Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 2	Anforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 4
<b>Wahrnehmen, beschreiben, nachdenken (über das Spielen / theatrale Handlungen)</b>	
Die Schüler:innen ...	
präsentieren Ergebnisse vor Zuschauenden und treten mit diesen darüber in einen Dialog.	
akzeptieren Vorschläge zum eigenen Spiel und probieren diese aus, auch wenn sie nicht den eigenen Vorstellungen entsprechen.	
beobachten das Verhalten anderer im Spiel und tauschen sich darüber aus.	
beschreiben ein Theaterstück in seiner Wirkung.	
benennen theatrale Stilmittel.	
<b>Einordnen, vergleichen</b>	
Die Schüler:innen ...	
überprüfen theatrale Handlungen auf ihre Nachvollziehbarkeit hin.	
nehmen Kritik für weitere Handlungs- und Szenenentwicklungen an und nutzen diese.	
hinterfragen das eigene Spiel kriteriengeleitet.	
vergleichen eigene Werke mit denen anderer und kennzeichnen die Unterschiede.	
unterscheiden zwischen Prozess und Produkt.	
	wenden theatrales Faktenwissen auf eine Darstellung an.
recherchieren zu Themen und wählen unterschiedliche Medien für ihre Recherche.	