

Lehrplan für Kunst und Handwerk der norwegischen Grundschule.

Deutsch von Franz Billmayer, Universität Mozarteum Salzburg

Gegenstand des Faches

Zu allen Zeiten hat der Mensch Material für Geräte, Kleider, Wohnungen und Kunst verwendet und bearbeitet. Die von Menschen gemachten Gegenstände sind Bestandteile der meisten Bereiche unseres Lebens und sind für unsere Existenz unabdingbar notwendig. Kunst, Gegenstände und Gebrauchsprodukte kommunizieren Gedanken und Ideen, berichten von sozialem Status, Lebenseinstellung, Macht und Zugehörigkeit, wer wir sind und wo wir hingehören. Die ästhetische Dimension nimmt eine zentrale Stellung in Alltag der Kinder und Jugendlichen ein und bildet die Grundlage für deren Entscheidungen und Äußerungen. Das Fach Kunst und Handwerk trägt verschiedene Traditionen in sich, vom soliden Materialwissen und den reproduzierenden Arbeitsprozessen der Handwerker über Ideeentwicklung und Problemlösung der Designer bis zur freien schöpferischen Arbeit der Künstler. Erlebnis von Kunst, Design und Architektur und Bewusstmachen des kulturellen Erbes in einer globalen Perspektive machen die zentralen Aspekte des Faches aus. Samische Kunst und Handwerk, Duodij, ist ein natürlicher Teil des kulturellen Erbes. Verständnis für Kunst und Handwerk in Geschichte und Gegenwart in der eigenen und der Kultur anderer kann die Grundlage bilden für eine Weiterentwicklung einer unserer multikulturellen Gesellschaft.

Praktisch schöpferische Arbeit in Werkstätten, bei der Erlebnisse gestaltet und Produkte entwickelt werden, bildet das Zentrum des Faches. Diese Arbeit beinhaltet die Verwendung traditioneller und neuerer Materialien, Gerätschaften und Techniken. Entwicklung von Phantasie, Kreativität, Motorik und Händlag – vom einfachen zum Komplexeren – sind wichtige Dimensionen im Fach und setzen Zeit für Versuche und Vertiefung voraus. Dies gibt dem Einzelnen die Möglichkeit, Freude beim Schaffen und Gelingen zu erleben.

Wissen um Form, Farbe und Komposition sind entscheidend für das Herstellen von Produkten, die funktionieren, und das Hervorbringen angemessener visueller Botschaften. Das Wissen kann zur persönlichen Entwicklung beitragen, was eine Voraussetzung für das Ziel der kreativen Entwicklung von Ideen, visueller Kommunikation und Produktion ist. Derartiges Wissen kann die Möglichkeiten zur Teilnahme an demokratischen Beschlussprozessen stärken in einer Gesellschaft, in der Information in wachsendem Maße visuell kommuniziert wird. Das Fach schafft Möglichkeiten Unternehmertum und Zusammenarbeit mit Betrieben, Institutionen und Fachleuten zu entwickeln. Zur fächerübergreifenden Zusammenarbeit hinsichtlich Design und Technologie steuert das Fach speziell praktisch-ästhetische Aspekte im Design bei.

Das Fach *Kunst und Handwerk* nimmt einen zentralen Platz in der Entwicklung der kulturellen Allgemeinbildung ein. Das Fach bereitet auch auf eine Reihe Ausbildungsrichtungen und Berufe vor. Ästhetische Kompetenz ist Quelle zur Entwicklung auf vielen Niveaus, von der persönlichen Entwicklung über Beeinflussung der eigenen Umgebung bis zu kreativem Neudenken in einer größeren gesellschaftlichen Perspektive.

Kernbereiche im Fach

Das Fach ist in Kernbereiche gegliedert, wie sie in Kompetenzzielen formuliert sind. Die Hauptbereiche ergänzen einander und müssen im Zusammenhang gesehen werden.

Kunst und Handwerk hat Kompetenzziele nach dem 2., 4., 7., und 10. Jahrgang der Grundschule.

Übersicht über die Kernbereiche:

<i>Jahrgangstufe</i>	<i>Kernbereiche</i>			
1. – 10.	Visuelle Kommunikation	Design	Kunst	Architektur

Visuelle Kommunikation

In der visuellen Kommunikation liegt das Schwergewicht auf praktisch schöpferischer Arbeit im Zweidimensionalen und mit digitalen Bildmedien. Form, Farbe und Komposition sowie Ideenentwicklung, Problemlösung und Symbolbehandlung sind zentrale Gegenstände des Kernbereichs. Experimente mit visuellen Mitteln stehen in der Arbeit mit visueller Kommunikation in verschiedenen Medien im Mittelpunkt.

Design

Im Design steht die Gestaltung von Gegenständen im Mittelpunkt. Hier wird die handwerkliche Tradition des Faches weitergeführt. Design beinhaltet sowohl direkte Arbeit mit Materialien wie Arbeit an Skizzen und Modellen. Gestaltung von Ideen, Arbeitszeichnungen, Produkte und Gebrauchsformen sind zentral. Materialkenntnis, Kenntnisse in Problemlösung und Produktion können eine Basis bilden für Innovation und Unternehmertum.

Kunst

Die Tradition freier schöpferischer Arbeit in Bild und Skulptur wird in diesem Kernbereich weitergeführt und entwickelt. Inspiration aus der Kunstgeschichte, von Felszeichnungen über die Antike und Renaissance bis zu zeitgenössischen Kunstwerken in unserer multikulturellen Gesellschaft, bildet Ausgangspunkt und Bezugsrahmen für Phantasie und schöpferische Arbeit in verschiedenen Materialien.

Architektur

In Architektur steht Wissen über die physische Umgebung im Mittelpunkt. Das beinhaltet Wissen darüber, wie die Baukultur, Innen- und Außenraum, unseren Alltag beeinflussen kann. Zeichnen und maßstabsgetreue Modelle gehören in den Kernbereich und bilden die Grundlage, um sich dreidimensionale Räume ausgehend von Zeichnungen und Computeranimationen vorstellen zu können.

Studentafel des Faches

Die Angaben beziehen sich auf 60-Minuten-Einheiten

KINDESALTER

1. – 7. Jahrgangsstufe: 477 Stunden

Grundlegende Fertigkeiten im Fach

Die grundlegenden Fertigkeiten sind in die Kompetenzziele integriert, wo sie zur Entwicklung der Fachkompetenz beitragen und eine Teil davon sind. In Kunst und Handwerk wird unter grundlegenden Fertigkeiten folgendes verstanden:

Sich in Kunst und Handwerk über die eigene und die Arbeit anderer mündlich ausdrücken können, ist ein wichtiges Element des Faches. Das Gespräch kann auf unterschiedlichen Niveaus geführt werden: von der Beschreibung bis hin zu mehr Analyse und Bewertung. Präsentation der eigenen Arbeit, mündliche Beschreibungen und Bewertungen sind zentral. Mündliche Fertigkeiten sind auch in Verbindung mit Reflektionen über und Bewertungen von Erlebnissen, ästhetischen Mittel und Zusammenhängen wichtig.

Sich in Kunst und Handwerk *schriftlich ausdrücken zu können*, beinhaltet unter anderem, sich visuell mit Hilfe von Zeichen und Symbolen ausdrücken zu können. Schriftliche und visuelle Kompetenz entwickelt sich durch das Umsetzen von Fakten, Ideen und Einstellungen in Zeichen. Um die visuelle Fertigkeit parallel zur Entwicklung der Schriftfertigkeit aufrecht zu erhalten, ist eine bewusste und umfassende Beschäftigung mit Zeichnung für alle Jahrgänge gleich wichtig.

In Kunst und Handwerk *lesen zu können*, handelt unter anderem davon, Zeichen und Symbole deuten zu können und Inspiration für die schöpferische Arbeit zu bekommen. Visuelle Kommunikation als ein integraler Bestandteil des Faches trägt zur Entwicklung von Textverständnis bei. Um sich Information zunutze zu machen und zu vermeiden, von visueller Rhetorik getäuscht zu werden, ist es wichtig, verschiedene Textausdrücke lesen und verstehen zu können. Die Deutung von Diagrammen und anderen visuellen Repräsentationsformen, wie z. B. Gebrauchsanweisungen und Architekturpläne, bilden die Grundlage für wichtige Entscheidungen.

In Kunst und Handwerk *rechnen können*, beinhaltet unter anderem mit Proportionen, Dimensionen, Messwerkzeugen und geometrischen Grundformen arbeiten zu können. Zeichnen beinhaltet Bewertungen von Proportionen und 2- und 3-dimensionaler Darstellungen. Der Zusammenhang zwischen Ästhetik und Geometrie ist auch ein wesentlicher Aspekt bei der Arbeit mit Dekor und Architektur. Rechenfertigkeit ist auch bei der Arbeit mit verschiedenen Materialien und Techniken notwendig.

In Kunst und Handwerk *digitale Werkzeuge verwenden zu können*, ist wichtig bei der Informationsbeschaffung und bei der eigenen Produktion von Information in Text und Bild. Herstellung von digitalen Bildern ist bei der Arbeit der Schülerinnen und Schüler mit Fotografie, Scannen, Animation, Film und Video zentral. In diesen Zusammenhang gehören auch Einstellungen zur Quellenkritik, Schutz der Persönlichkeit und Wissen über Regeln des Urheberrechts. Multimedia sind Teil der Präsentation eigener und fremder Arbeiten. Wissen über ästhetische und digitale Gestaltungsmittel ist entscheidend für eine bewusste Kommunikation.

Kompetenzziele im Fach

Kompetenzziele nach der 2. Jahrgangsstufe

Visuelle Kommunikation

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- eigene Erlebnisse durch Zeichnen ausdrücken können
- Primärfarben mischen und in der eigenen schöpferischen Arbeit verwenden können
- mit Form, Farbe und Rhythmus auf Borten (?) experimentieren können

Design

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- einfache Gegenstände und Formen aus Papier und Textilien durch reißen, schneiden, kleben, winden und flechten machen können
- einfache Gegenstände in Ton machen können
- mit einfachen geometrischen Grundformen bauen können
- einfache Gebrauchsgegenstände erkennen und beschreiben können.

Kunst

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- Kunst in der Umgebung der Schule erkennen und diese als Ausgangspunkt für eigene Bilder und Skulpturen verwenden können
- über Bilder von verschiedenen nationalen, samischen und nordischen Märchenillustratoren reden und diese als Ausgangspunkt für eigene schöpferische Arbeit verwenden können
- dekorative Elemente aus Kunst und Kunsthandwerk in eigenen Arbeiten verwenden können

Architektur

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- einfache Modelle von Häusern in Naturmaterialien machen können
- Häuser aus der Umgebung genau von vorne und genau von der Seite zeichnen können
- über Erlebnisse mit unterschiedlichen Haus- und Raumtypen aus der Umgebung reden können

Kompetenzziele nach der 4. Jahrgangsstufe

Visuelle Kommunikation

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- eigene Eindrücke in verschiedenen Techniken und Materialien visualisieren und vermitteln können
- Überschneidungen in der zeichnerischen und malerischen Arbeit benutzen können
- einfache Funktionen digitaler Bildbearbeitungsprogramme verwenden können

- die Verwendung von Symbolfarben erkennen und darüber sprechen können
- einfache Ausstellungen von eigenen Arbeiten machen können

Design

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- einfache Gebrauchsgegenstände planen und herstellen können
- einfache Gegenstände durch Stricken, Weben, Filzen, Nähen, Nageln und Schrauben in verschiedenen Materialien herstellen können
- einfache, angemessene Handwerkzeuge bei der Arbeit mit Ton, Textil, Leder und Holz verwenden können
- mit einfachen geometrischen Formen in der Konstruktion und als dekorative Formelemente experimentieren können
- untersuchen, visualisieren und präsentieren können, wie einfache Gebrauchsgegenstände ihre Form von der Idee bis zum fertigen Produkt bekommen haben

Kunst

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- Originalkunst aus der Umgebung der Schule als Ausgangspunkt für eigene Bilder und Skulpturen verwenden können
- Elemente aus Felszeichnungen bis zur Antike als Ausgangspunkt für eigene schöpferische Arbeit verwenden können
- darüber reden können, wie Künstler in verschiedenen Kulturen Natur visualisiert haben und dies als Ausgangspunkt für eigene schöpferische Arbeit benützen
- über eigene Erlebnisse mit Gegenwartskunst reden können

Architektur

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- Modelle von Häusern und Räumen mit Hilfe digitaler Werkzeuge und einfacher handwerklicher Techniken planen und bauen können
- Häuser und Räume von oben, von vorne und von der Seite Zeichnen können
- über Straßen, Plätze und Gebäude mit verschiedenen Funktionen in der Umgebung reden können

Kompetenzziele nach der 7. Jahrgangsstufe

Visuelle Kommunikation

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- Farbkontraste, Verkürzung und Zentralperspektive verwenden können, um in Bildern Raumillusion mit und ohne digitale Mittel zu erzeugen
- in einfachen Kompositionen Kontraste zwischen diagonalen, horizontalen und vertikalen Richtungen verwenden können, um die Illusion von Ruhe und Bewegung zu erzeugen
- die Mischung von Pigment- und Lichtfarben unterscheiden können
- Eigenschatten und Schlagschatten in Zeichnungen verwenden können

- verschiedene grafische Techniken in der eigenen Arbeit verwenden können
- Bildergeschichten herstellen und den Zusammenhang zwischen Bildergeschichten und Film erklären können
- Bilder fotografieren und digital manipulieren und über die Verwendung von Motiv und Ausschnitt reflektieren können
- Schrift und Bild verbinden und beurteilen können, wie Schrift und Bild kommunizieren und einander in verschiedenen Zusammenhängen beeinflussen

Design

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- einfache Gebrauchsformen in verschiedenen Materialien herstellen und den Zusammenhang zwischen Idee, gewähltem Material, handwerklicher Technik, Form, Farbe und Funktion begründen können
- Formelemente verschiedener Kulturen die Gestaltung von Gegenständen mit dekorativen Elementen verwenden können
- verschiedene Techniken der Oberflächenbehandlung bei eigenen Arbeiten benutzen können
- Nähmaschine und einfaches elektrisches Werkzeug beim Gestaltungsprozess verwenden können
- verschiedene Verbindungstechniken in harten und weichen Materialien verwenden können
- Design und Industrieproduktion von bekannten alltäglichen Gebrauchsgegenständen beurteilen und einfache Gebrauchstests durchführen können

Kunst

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- über Erlebnisse, wie Künstler Form, Licht und Schatten benutzt haben, reden und dies in der eigenen Arbeit mit Bildern und Skulpturen verwenden können
- Rechenschaft ablegen können, wie zentrale Künstler der Nationalromantik, der Renaissance, des Impressionismus und der Expressionismus auf verschiedene Weise Spuren hinterlassen haben
- Gebrauch von Techniken und Gestaltungsmitteln in Volkskunst und Kunsthandwerk verschiedener Kulturen unter Verwendung digitaler und anderer Quellen vergleichen können

Architektur

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- ausgehend von eigenen Entwurfszeichnungen maßstabsgetreue Modelle von Häusern bauen können
- in verschiedenen Raumtypen Ausstellungen und andere Präsentationen einrichten können
- Besonderheiten von Bauwerken der Umgebung beschreiben und mit nationalen und internationalen Stilrichtungen vergleichen können

Kompetenzziele nach der 10. Jahrgangsstufe

Visuelle Kommunikation

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- verschiedene Materialien und Geräte bei der Arbeit mit Bildern ausgehend von eigenen Interessen verwenden können
- verschiedene Funktionen von Bildbearbeitungsprogrammen verwenden können
- ein Storyboard zeichnen, einfache digitale Aufnahmen redigieren und bearbeiten und den Gebrauch von eigenen Gestaltungsmitteln beurteilen können
- verschiedene Botschaften, ästhetische Problemstellungen und visuelle Qualitäten in Reklame, Film, Internetseiten und Computerspielen beurteilen können
- Motive ausgehend von eigenen Skizzen in der Arbeit mit Mustern, Logos, Schildern und Piktogrammen stilisieren können
- die eigene Arbeit in Multimediapräsentationen dokumentieren können

Design

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- Produkte ausgehend von einer Anforderungsspezifikation für Form und Funktion entwerfen können
- verschiedene Lösungsalternativen im Design eines Produktes mit Hilfe von Skizzen und digitaler Software beschreiben können
- Kleider gestalten und Mode, Preis und Qualität aus einer Verbraucherperspektive besprechen können
- darüber reden können, wie Urbevölkerung und andere Kulturen verschiedene Formen des Designs beeinflusst und inspiriert haben
- den Lebenszyklus eines Produkts beschreiben und die Folgen für nachhaltige Entwicklung, Umwelt und Wertschöpfung beurteilen können
- funktionelle Gebrauchsgegenstände herstellen und die Qualität des eigenen Handwerks beurteilen können
- Rechenschaft über Besonderheiten des norwegischen Designs in einer internationalen Perspektive ablegen können

Kunst

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- diskutieren können, wie Künstler unterschiedlicher Kulturen im Lauf der Zeiten Menschen dargestellt haben, und dies als Ausgangspunkt für eigene schöpferische Arbeit mit Porträt und Skulptur verwenden können
- über Erlebnisse, wie Künstler zu verschiedenen Zeiten und in verschiedenen Kulturen sich durch Foto, Film und Video ausgedrückt haben, reden und dies als Ausgangspunkt für eigene Arbeit verwenden können
- verschiedene Richtungen und Traditionen in der 2- und 3dimensionalen Kunst vergleichen und beurteilen können

Architektur

Ziel des Unterrichts: der Schüler/die Schülerin soll

- Häuser und Räume mit Hilfe der Zweifluchtpunktperspektive zeichnen können
- über Architekturpläne und digitale Präsentationen von Bauprojekten reden, Anpassung an die Umgebung beurteilen und verschiedene Lösungen skizzieren können

- funktionelle Einrichtungen, Stil und Geschmack beurteilen und eigene Lösungen visualisieren können
- erklären können, wie Klima, Kultur und soziale Verhältnisse die Konstruktion von Bauwerken, die Wahl der Materialien, Form, Ausdruck und Zeichenfunktion beeinflussen
- tragende Konstruktionen in verschiedenen Materialien bauen und testen können

Bewertung im Fach

Bestimmungen für die Abschlussbewertung

Durchschnittsbewertung

Jahrgangsstufe	Regelung
10. Jahrgangsstufe oder die Stufe, in der das Fach abgeschlossen wird.	Die Schülerinnen und Schüler sollen eine Durchschnittsnote bekommen

Prüfung für Schülerinnen und Schüler

Jahrgangsstufe	Regelung
10. Jahrgangsstufe oder die Stufe, in der das Fach abgeschlossen wird.	Die Schülerinnen und Schüler haben keine Prüfung.

Die allgemeinen Bestimmungen über Beurteilungen sind in den Vorschriften zum Unterrichtsgesetz festgehalten.