



Groß werden mit den Künsten

Künstlerische Bildung im Grundschulalter
Für 6-10-Jährige

Bildungsprogramm des Landesverbandes
der Kunstschulen Baden-Württemberg

Stand: 17.11.2011



kunstschulen^{bw}

Landesverband Kunstschulen Baden-Württemberg



JUGENDKUNSTSCHULE
KARLSRUHE

INHALTSÜBERSICHT

GRUNDSÄTZLICHES	3
<i>Ziele</i>	3
<i>Bereiche</i>	3
<i>Methoden</i>	3
ÜBERSICHT DER LERN- UND FÖRDERBEREICHE	4
THEMEN / INHALTE BILDENDE KUNST	5
1. <i>Kennen und Wissen</i>	5
2. <i>Erproben von Darstellungstechniken und -mitteln</i>	5
3. <i>Anwenden und Gestalten</i>	6
4. <i>Reflexion</i>	6
5. <i>Präsentation</i>	7
THEMEN / INHALTE MEDIEN	7
1. <i>Kennen und Wissen</i>	7
2. <i>Erproben von Darstellungstechniken und -mitteln</i>	7
3. <i>Anwenden und Gestalten</i>	8
4. <i>Reflexion</i>	8
5. <i>Präsentation</i>	8
THEMEN / INHALTE BÜHNENKUNST	9
1. <i>Kennen und Wissen</i>	9
2. <i>Erproben von Ausdrucks- und Darstellungsmitteln</i>	9
3. <i>Anwenden und Gestalten</i>	10
4. <i>Reflexion</i>	10
5. <i>Präsentation</i>	11
THEMEN / INHALTE FÄCHERÜBERGREIFEND	11
ZERTIFIKATE	12
UMSETZUNG	13

Vielsinnliche Wahrnehmung und imaginatives Denken dieser Wahrnehmungserfahrung fasse ich als ästhetische Erfahrungs-Bildung zusammen.

Sie besteht in der Differenzierung...von Wahrnehmung...sowie in der Bildung einer sinnlichen Ordnung der Welterfahrung im Kopf des Kindes.

Ästhetische Erfahrung bildet damit den Ausgangspunkt aller Selbst- und Welterfahrung jedes neuen Erdenbürgers.

Prof. Gerd E. Schäfer

Basale ästhetische Bildung, 2003

GRUNDSÄTZLICHES

Ziele

Die künstlerische Bildung in der Jugendkunstschule hat das Ziel, das Kind in seiner ganzheitlichen Entwicklung zu unterstützen und in seiner Ausdrucksfähigkeit zu fördern. Seine sensorischen, motorischen, emotionalen, ästhetischen, kognitiven und sprachlichen Fähigkeiten werden geschult und es wird in der Entwicklung von Selbstbewusstsein, Kreativität, Eigenständigkeit und Identität bestärkt. Es lernt die künstlerischen Ausdrucksmittel gezielt anzuwenden. Seine Begabungen werden gefördert und es wird zur kritischen Urteilsfindung angeregt.

Bereiche

Um eine zu frühe Spezialisierung zu vermeiden, umfasst das ästhetisch-künstlerische Lernen die Bereiche Bildende Kunst, Tanz, Bewegung, Darstellendes Spiel und Medien. Malen, Zeichnen, Formen, Bauen sind selbstverständliche kindliche Ausdrucksmittel. Medien sind prägender Teil der Lebenswirklichkeit und der altersgerechte kreative Umgang mit ihnen befähigt die Kinder, eigene Werke mit ihnen zu erstellen. Tanz, Bewegung, Rhythmik und darstellendes Spiel fördern das verbale und körperliche Ausdrucksvermögen.

Methoden

- Projektorientiertes Lernen
gibt Impulse, ermöglicht eigenständiges Erkunden, regt die Fantasie an, weckt Neugierde und macht Mut zur eigenen Leistung.
- Die Lerngruppen
sind klein und ermöglichen individuelles Lernen spielerisch, ganzheitlich.
- Die Materialien
sind vielfältig und regen zum kreativen Spiel, zum Experimentieren und Gestalten an.
- Die Themen
liefern häufig Geschichten, Märchen sowie persönliche Erlebnisse und Beobachtungen.
- Die Ateliers und Werkstätten
sind einmalige Orte der Konzentration, der kreativen Möglichkeiten und Inspiration.
- Die Atmosphäre
ermöglicht vielfältige sinnliche Erfahrungen und schöpferische Prozesse.
- Fachübergreifende Themen schaffen Verbindungen zwischen den Künsten und verknüpfen unterschiedlicher Gestaltungsbereiche.
- Fachspezifische Themen ermöglichen gezielte Aneignung spezifischer Gestaltungs- bzw. Darstellungsmethoden.

Die Unterrichtenden

sind Persönlichkeiten mit künstlerischer Ausbildung und Zusatzausbildung in Pädagogik bzw. mit pädagogischer Ausbildung und künstlerische Qualifikation. Regelmäßige Supervision und Fortbildungen tragen zur hohen Qualität des Unterrichts bei.

Zertifikate

dokumentieren die Teilnahme am jeweiligen Bildungsprogramm.

ÜBERSICHT DER LERN- UND FÖRDERBEREICHE

Themen/Förderbereiche	Bereich 1 Bildende Kunst	Bereich 2 Medien	Bereich 3 Bühnenkunst
1. Kennen und Wissen			
Erweiterte Wahrnehmungs- und Gestaltungsfähigkeit	■	■	■
Gestaltungsmethoden	■	■	■
Darstellungsmethoden	■	■	■
Kreative Möglichkeiten	■	■	■
Ansätze von Spiel/Experiment	■	■	■
2. Erproben von Darstellungstechniken/- Mitteln			
Zeichnung/Grafik/Druck	■ ■	□	
Malerei	■ ■	□	
Dreidimensionales Gestalten	■ ■	□	
Angewandtes Gestalten	■	■	■
Fotografie	□	■ ■	
Trickfilm	□	■ ■	
Audio	□	■ ■	
Computer	□	■ ■	
Tanz			■ ■
Körperausdruck und Bewegung	□	□	■ ■
Darstellendes Spiel			■ ■
3. Anwenden und Gestalten			
Zeichnung/Grafik/Druck	■ ■		
Malerei	■ ■		
Dreidimensionales Gestalten	■ ■		
Angewandtes Gestalten	■	■	■
Fotografie	■ ■	■ ■	
Trickfilm	□	■ ■	
Audio	□	■ ■	
Computer	□	■ ■	
Tanz			■ ■
Körperausdruck und Bewegung	□	□	■ ■
Darstellendes Spiel			■ ■
4. Reflexion	■	■	■
5. Präsentation	■	■	■
6. Intelligenz			
Assoziativ-kreative Intelligenz	■	■	□
Körperliche-kinästhetische Intelligenz	□	■	■
Musikalische Intelligenz	□	□	■
Räumliche Intelligenz	■	□	■
Sprachliche Intelligenz	■	■	□
Emotionale Intelligenz	■	■	■
Gedächtnis	■	■	■

Zeichenerklärung:

□ in Ansätzen Bestandteil des Unterrichts

■ Bestandteil des Unterrichts

■ ■ elementarer Bestandteil des Unterrichts

1. Kennen und Wissen

- ▶ Erweiterte Wahrnehmungs- und Gestaltungsfähigkeit.
- ▶ Sachgerechter Umgang mit gestalterischen Materialien und Werkzeugen
- ▶ Unterschiedliche Methoden der Gestaltung
- ▶ Sensibilisierung und Differenzierung der Farb- und Formvorstellungen.

2. Erproben von Darstellungstechniken und -mitteln

Zeichnung/Grafik/Druck

- ▶ Entdecken und Erforschen von Zeichen und grafischen Spuren in unterschiedlichen Zusammenhängen (Natur, Kultur, Kunst...)
- ▶ Experimentelle und entdeckende Auseinandersetzung mit vielfältigen tradierten und unkonventionellen Zeichen, Zeichenwerkzeugen und -materialien sowie Untergründen
- ▶ Erkundung grafischer Spuren, Muster und Gestaltungen in Natur, Alltag und Kunst
- ▶ Ausformung und Differenzierung grafischer Bildzeichen und deren bewusstes Einsetzen
- ▶ Funktionen der Linie: Umrisslinie, Binnendifferenzierung, Linie als Ausdruckswert, Schraffuren, Helldunkelkontraste, Helldunkel-Abstufungen, Plastizität, Stofflichkeit
- ▶ Erproben von Druckverfahren
- ▶ Experimente mit Druckfarben, Druckstöcken und Druckpapieren

Malerei

- ▶ Umgang mit Farbe. Orientierung an der Erlebnis- und Vorstellungswelt der SchülerInnen
- ▶ Aufspüren von Farben und Farbphänomenen in Natur, Alltag und Kunst
- ▶ Experimentelle und erforschende Auseinandersetzung mit Materialien, Substanzen und Werkzeugen zur Erschließung der Welt der Farben
- ▶ Farbzusammenhänge / Farbkreis / Mischungsverhältnisse erforschen und erproben;
- ▶ Erscheinungsformen, Wirkungen und Bedeutungen von Farben in Gesprächen reflektieren. Dabei erworbene Kenntnisse in eigene Gestaltungsprodukte transferieren.
- ▶ Unterschiedliche Malweisen erproben: Nass-in-Nass, Spritzen, Walzen etc.; Zufallstechniken,

Dreidimensionales Gestalten: Plastisches Gestalten / Bildhauerei / Bauen, Konstruieren

- ▶ Sammeln von Materialien, Untersuchung und Beschreibung der Materialeigenschaften (z. B. Ton, Holz, Stein, Metall)
- ▶ Experimentieren, formen, bauen und konstruieren mit unterschiedlichen Materialien
- ▶ Erproben von Werkzeugen und Verbindungsmitteln, Unterscheidung ihrer Funktionen und deren Gebrauch (z. B. Schere, Säge, Zange, Draht, Garne, Klebstoffe)
- ▶ Untersuchen von Materialien im Hinblick auf räumliche Wirkungen und deren Nutzung für Gestaltungen (z. B. Rinde, Federn, Fasern, Ton, Holz, Stein)
- ▶ Aufgreifen von Strukturen, Mustern und Texturen und Integration in eigene Gestaltungen
- ▶ Umgang mit Werkzeugen und Materialverbindungen (z. B. Verdrahten, Verknoten, Vernähen)
- ▶ Erprobung kombinierender Verfahren und deren Anwendung

Außerdem

- ▶ Gestaltungstechniken des Plastizierens, Bauens und Konstruierens, sowie von Malerei, Grafik, Collage kennen und anwenden
- ▶ Wirkung bestimmter Gestaltungstechniken erkunden
- ▶ Experimente mit der Kombination verschiedener Materialien

3. Anwenden und Gestalten

- ▶ Sicherer Umgang mit bildkünstlerischen Ausdrucksmitteln

Grafik/Zeichnung/Druck

- ▶ Ausformung und Differenzierung grafischer Bildzeichen und deren bewusstes Einsetzen.
- ▶ Einfache räumliche Darstellung
- ▶ Überschneidung, Verkleinerung, Staffelung, Parallelperspektive, Grauwerte, Schraffuren, Helldunkelmodulation, Stofflichkeit und Plastizität, Licht- und Schattendarstellung

Malerei

- ▶ Unterschiedliche Malweisen zielgerichtet anwenden: Nass-in-Nass, Spritzen, Walzen etc.; Zufallstechniken
- ▶ Erarbeitete Themenstellungen regen zu eigenen Gestaltungen der SchülerInnen an
- ▶ Künstler als Vorbild: bekannte Künstler aus verschiedenen Epochen und Genres

Dreidimensionales Gestalten: Plastisches Gestalten / Bildhauerei / Bauen, Konstruieren

- ▶ Gestalten und Konstruieren figurativer Formen mit formbaren Materialien (z. B. Ton, Knete, Pappmaché, Sand)
- ▶ Bau von Objekten mit Alltagsmaterialien und Fundstücke (z. B. Figuren, Häuser, Fahrzeuge, Spiel-Landschaften)
- ▶ Differenzierte Gestaltung von figurativen und nicht figurativen Formen und deren Reflektion
- ▶ Transformation von Dingen des täglichen Lebens, Umgestaltung und/oder Neuerfindung (z. B. Stühle, Brillen, T-Shirts, Geschirr)
- ▶ Nachbildung von Häusern, Brücken, Kirchen, Industriebauten etc. in Form von Modellbau
- ▶ Entwicklung und Erstellung eigener, individueller Konstruktionen. Erfahrung und Anwendung von Statik
- ▶ Planung und Konstruktion neuer, fantastischer Räume und Raumeinrichtungen. Reflektion von Raumgestaltungen

Angewandtes Gestalten

- ▶ Raumgestaltung (z. B. Atelier-, Ausstellungsräume)
- ▶ Gestaltung von Kulissen und Requisiten zu Spielideen (z. B. Puppentheater, Kartontheater, Schattenspiel)
- ▶ Gestaltung von einfachen Figuren und Spielobjekten (z. B. Masken, Finger- und Stabfiguren, Marionetten, Puppen)
- ▶ Erstellung komplexerer Formen und (Spiel)-Figuren mit formbaren Materialien (z. B. Masken, Skulpturen, Wand- und Bodenreliefs)
- ▶ Entwerfen von Kostümen und Bühnenbildgestaltungen für Aufführungen (z. B. Märchenspiel, fantastische Szenen)

4. Reflexion

- ▶ Gestaltungen anderer differenziert wahrnehmen und bewerten
- ▶ Umgang mit Bildern und Objekten in Bezug auf Wahrnehmungen und Deutungen. Dabei werden unterschiedliche und auch gegenläufige Sehweisen, Meinungen und Einschätzungen wiedergespiegelt
- ▶ Differenzierte Wahrnehmung und Betrachtung von Bildern und Objekten
- ▶ Betrachten und Besprechen bildhafter Gestaltungsergebnisse von anderen SchülerInnen, KünstlerInnen und Werken aus verschiedenen Zeitepochen und Kulturen, etc.
- ▶ Geistige und emotionale Auseinandersetzung mit eigenen Sehgewohnheiten, Fantasien, Träumen, Wünschen und Ängsten
- ▶ Entwicklung von Wertschätzung und Toleranz gegenüber künstlerischen Leistungen.

- ▶ Interesse wecken für experimentelles Tun, neue Herstellungsverfahren und Materialien, technische Besonderheiten und spezifische Ausdrucksformen

5. Präsentation

- ▶ Präsentation eigener Gestaltungsergebnisse.
- ▶ Gemeinsames Vorbereiten von Präsentationen/Ausstellungen in der Gruppe
- ▶ Präsentation eigener Werke in der Gruppe
- ▶ Kinderkunstaussstellungen in öffentlichen Räumen

THEMEN / INHALTE

MEDIEN

1. Kennen und Wissen

- ▶ Erweiterte Wahrnehmungs- und Gestaltungsfähigkeit
- ▶ Sachgerechte Nutzung verschiedener Medien
- ▶ Unterschiedliche Methoden des Gestaltens mit Medien
- ▶ Kenntnisse der Technik, Hardware und Software

2. Erproben von Darstellungstechniken und -mitteln

Fotografie

- ▶ Einstellungsgröße, Einstellungsperspektive und Lichtverhältnisse
- ▶ Grundlegende Bedienelemente eines Fotoapparates benennen und diesen angemessen handhaben
- ▶ Wirkungen auf den Betrachter, z. B. Erregen von Aufmerksamkeit, erkunden
- ▶ Spielerischer Umgang mit optisch-, chemischen Prozessen (Fotogramme, Lochbildkamera)

Audio

- ▶ grundlegende Bedienelemente von Aufnahmegeräten und Mikrofon benennen und diese angemessen handhaben
- ▶ aufgezeichnete Geräusche einordnen und selbst verschiedene Geräusche nachahmen und aufzeichnen, z. B. Regengeräusche oder Schritte
- ▶ unterschiedliche Stimmungen mit Geräuschen ausdrücken, z. B. Vergnügen oder Schrecken
- ▶ bestimmte Inhalte in Tonsequenzen umsetzen
- ▶ Wirkungen auf die Zuhörer erkunden, z. B. Spannung oder Abwendung

Film/Trickfilm

- ▶ Einführung in die Trickfilmproduktion
- ▶ Grundlagen der Filmproduktion
- ▶ Filmkamera/Video und Recorder handhaben
- ▶ Experimente und Versuche mit der Videokamera
- ▶ Erkennen möglicher „Fehlerquellen“ bei der Aufnahme, z. B. zu unruhige Bilder, zu schnelle Schwenks, zu schnelle und zu viele Zooms,
- ▶ Ergebnisse erster Gestaltungsversuche anschauen und besprechen

Computer

- ▶ Kreativer Umgang mit den wichtigsten Programmen zur Textverarbeitung und Bildbearbeitung
- ▶ Wirkung bestimmter Gestaltungstechniken erkunden
- ▶ Verstehen und Bewerten von Gestaltungstechniken: beim schriftlichen Texten beispielsweise Schriftgröße, Überschrift und Hervorhebungen
- ▶ geeignete Bildvorschläge entwickeln und umsetzen, dabei insbesondere auf die Abstimmung von Schrift und Bild achten

3. Anwenden und Gestalten

- ▶ Kreativer und experimenteller, Umgang mit dem « Material » - Fotos, Filmsequenzen, Animationen
- ▶ Gestaltung von medialen künstlerischen „Produkten“

Fotografie

- ▶ geeignete Bildaufteilungen bzw. Bildausschnitte (Vordergrund, Hintergrund, Perspektive) wählen
- ▶ Gestalten und Verbreiten von eigenen Bildern/Fotos

Audio

- ▶ Gestalten und Verbreiten von Hörbeiträgen

Film/Trickfilm

- ▶ Filmsequenzen und kleine Filmprojekte entwickeln und produzieren

Computer

- ▶ Präsentations- und Verbreitungsmöglichkeiten bedenken und umsetzen
- ▶ Gestalten und Verbreiten von Druckerzeugnissen bzw. Schrift-Bild-Kombinationen: Texte für Druckerzeugnisse bzw. Schrift-Bild-Kombinationen verfassen, z. B. für eine Zeitung, eine Zeitschrift, eine Broschüre oder ein Plakat

4. Reflexion

- ▶ Verstehen und Bewerten von Darstellungsformen bzw. Gestaltungsabsichten
- ▶ Absichten erkennen, die mit der Mediengestaltung bzw. mit dem Medienangebot verbunden sind, z. B. Information, Aufklärung oder Werbung
- ▶ Erkennen und Aufarbeiten von medienbeeinflussten Vorstellungen und Gefühlen
- ▶ Beziehungen zwischen bestimmten Gestaltungsmitteln der Medien und Gefühlen, z. B. Gruselszenen und Angst, herstellen
- ▶ Unterscheiden zwischen Fiktion und Realität
- ▶ Erkennen, dass der gleiche Inhalt in unterschiedlichen Darstellungsformen präsentiert werden kann, z. B. als schriftlicher Text, als Fotogeschichte oder in Form von Hörspielen
- ▶ Geistige und emotionale Auseinandersetzung mit eigenen Sehgewohnheiten
- ▶ Entwicklung von Wertschätzung und Toleranz gegenüber künstlerischen Leistungen
- ▶ Interesse wecken für experimentelles Tun, neue Entwicklungen und spezifische Ausdrucksformen

5. Präsentation

- ▶ Gestalten und Verbreiten von eigenen Bildern/Fotos/Filmen/Audio-, Podcast- und Textbeiträgen
- ▶ Auswahl geeigneter Arbeiten für die Präsentation
- ▶ Dem Medium entsprechende Präsentationsmöglichkeiten auswählen und erproben, z. B. Ausstellung von Fotos, Präsentation von Videos, senden von Audiobeiträgen über einen Radiosender, veröffentlichen von Filmbeiträgen über Youtube

1. Kennen und Wissen

- ▶ Gesteigerte Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit.
- ▶ Weitere Differenzierung von Körperwahrnehmung und Körperbewusstsein
- ▶ Genauigkeit der Bewegungen
- ▶ Bewegung, Fitness, Ausdauer, Koordination, Balance, Zentrierung
- ▶ Konzentration
- ▶ Bühnenpräsenz
- ▶ Fachspezifisches Vokabular wie z.B. Bewegungs- und Schrittvokabular für Ballett, Modernem Tanz, Jazz- und Musical-Dance
- ▶ Wahrnehmung von Bewegung in Zeit und Raum
- ▶ Entwicklung der Vorstellungskraft
- ▶ Rhythmusgefühl
- ▶ Kreativer Körperausdruck und/oder Stimmausdruck
- ▶ Unterschiedliche Darstellungsformen
- ▶ Improvisationstechniken/-spiele

2. Erproben von Ausdrucks- und Darstellungsmitteln

Bewegung /Tanz/Rhythmik

Tänzerische Ausdrucksmittel

- ▶ Körper- und Bewegungsarbeit
- ▶ Zeit, Tempo, Rhythmus
- ▶ Bewegung im Raum
- ▶ Am Boden: Rollen über den Boden, gestreckte Beine in der Luft
- ▶ Hopser, Galopp vorwärts, seitwärts und rückwärts, chasse
- ▶ Parallele und (passiv) auswärtsgedrehte Positionen der Füße, Armhaltungen
- ▶ Plie, Erheben auf die halbe Spitze und Balance halten
- ▶ Abrollen, flat back
- ▶ Standbein und Spielbein, kleine Sprünge parallel und auswärts, je nach Alter und Niveau verbunden mit weiteren tänzerischen Elementen.
- ▶ Drehungen für das Drehgefühl
- ▶ Akrobatische Elemente: Spagat, Rolle vorwärts aus dem Gehen und laufen und aus verschiedenen
- ▶ Positionen (Grätsche, Standwaage,...), Judo-Rolle über die Schulter, Sprungrolle, Hechtrolle, Rolle rückwärts, Handstand an die Wand, Kopfstand, Rad, Rondat, vom Handstand in die Brücke, Kerze
- ▶ Entwicklung der Musikalität in Verbindung mit Bewegungsabläufen
- ▶ Neue musikalische Qualitäten: accelerando- ritartando, Pausen, 6/8 Takt
- ▶ Improvisationen

Tänzerische Darstellungsmittel

- ▶ Bewegung im Raum
- ▶ Entwicklung kleiner Choreografien
- ▶ Kostüme
- ▶ Requisiten
- ▶ Masken
- ▶ Musik, Klang, Geräusch
- ▶ Bühnen(-Bild)gestaltung
- ▶ Licht

Darstellendes Spiel

Darstellerische Ausdrucksmittel

- ▶ Körper- und Bewegungsarbeit
- ▶ Mimik, Gestik, Haltung, Position

- ▶ Atem, Stimme, Sprechen
- ▶ Zeit, Tempo, Rhythmus
- ▶ Raum wahrnehmen, gestalten und beschreiben
- ▶ Rollenarbeit
- ▶ Improvisation im Raum: Ebenen, Enge und Weite
- ▶ Partnerimprovisationen

Darstellungsmittel des Theaterspiels

- ▶ Text
- ▶ Improvisation
- ▶ Requisiten
- ▶ Bühnen(-Bild)gestaltung
- ▶ Musik, Klang, Geräusch
- ▶ Lichtstimmung
- ▶ Kostüme
- ▶ Maskentheater, Maskenspiel
- ▶ Szenische Gestaltung / Handlungsbogen entwickeln
- ▶ Verhältnis von Musik, Bewegung, Szene
- ▶ Präsentation/Aufführung

3. Anwenden und Gestalten

Darstellendes Spiel

- ▶ Sprechtheater, Bewegungstheater, Clownstheater
- ▶ optional Schattentheater, Improvisationstheater, Bildertheater, Objekttheater, Maskentheater, Zirkus/Varieté, Puppentheater, usw.

Bewegung /Tanz/Rhythmik

- ▶ Klassische und traditionelle Tänze:
 - Historischer Tanz
 - Ballett, Charaktertanz (Nationaltanz)
 - Volkstänze, Folkloretänze
 - Ethnische Tänze (Afro, Orientalisch, Flamenco etc.)
- ▶ Moderne und zeitgenössische Tanzformen.
 - Kreativer Tanz, Ausdruckstanz
 - Improvisation
 - Jazztanz, Musical, Stepptanz
- ▶ Trendige, populäre Tanzformen
 - Soziale Tanzformen (Kreistänze, Sitztänze, Tanzkanon etc.)
 - Hip Hop, Streetdance, Breakdance, Funky etc.

4. Reflexion

- Etwas darstellen und beschreiben
- Etwas beobachten und beschreiben
- Besuch von Aufführungen
- Handlungen/Szenische Darstellungen verstehen und darüber sprechen
- Neue Handlungsimpulse aus Reflexionen entwickeln
- Geistige und emotionale Auseinandersetzung mit eigenen Sehgewohnheiten
- Entwicklung von Wertschätzung und Toleranz gegenüber künstlerischen Leistungen
- Interesse wecken für experimentelles Tun, ungewohnte Methoden und spezifische Ausdrucksformen

5. Präsentation

- Aufführungen innerhalb der Gruppe
- Elemente aus dem Unterricht präsentieren.
- Entwicklung und Auswahl gemeinsamer Präsentationen
- Gruppenchoreografien mit kleinen solistischen Teilen
- Öffentliche Aufführungen von Tänzen, Szenen und Stücken

THEMEN / INHALTE

FÄCHERÜBERGREIFEND

6. Intelligenzförderung

Assoziativ-kreative Intelligenz wird gefördert durch folgende Ansätze:

- Suchen und Sammeln
- Experimentieren
- Entdecken
- Erfinden
- Verändern und verfremden
- Darstellen
- Gestalten
- Synästhetische Erfahrungen

Körperlich-kinästhetische Intelligenz wird gefördert durch:

- Entwickeln und Erproben von Bewegungsformen
- Körperkoordination
- Orientierung im Raum
- Bewegungsübungen
- Bauen dreidimensionaler Objekte

Musikalische Intelligenz wird gefördert durch:

- Musikalische Spiele
- Singen von Liedern
- Rhythmik und Bewegung
- Bewegung/Tanz nach Musik
- Umgang mit einfachen Rhythmusinstrumenten

Räumliche Intelligenz wird gefördert durch:

- Wahrnehmung von Objekten in Bezug zum Raum.
- Bewegung im Raum
- Darstellung räumlicher Objekte - Bauen
- Raum und Klang

Sprachliche Intelligenz wird gefördert durch:

- Sensibilisierung für Wörter und Begriffe
- Verbalisieren von Handlungen
- Wortschatz erweitern
- Rollenspiel
- Geschichten erzählen und erfinden
- Reime und Wortspiele
- Geschichten hören, erzählen, darstellen und erfinden

Howard Gardner, 2002: Differenzierte Definition von Intelligenz

Intelligenz ist ein „biopsychologisches Potenzial zur Verarbeitung von Information, das in einem kulturellen Umfeld aktiviert werden kann, um Probleme zu lösen oder geistige oder materielle Güter zu schaffen“. Gardner differenziert in sprachliche, logisch-mathematische, musikalische, körperlich-kinästhetische, räumliche, interpersonale, intrapersonale, naturkundliche Intelligenz.

Emotionale Intelligenz wird gefördert durch:

- Einstellen auf Partner (Tanz, Theaterspiel)
- Gefühle wahrnehmen und beschreiben
- Mit eigenen Gefühlen angemessen umgehen (Selbststeuerung)
- Sich einfühlen in andere Menschen
- Wertschätzung und Anerkennung
- Wertschätzenden Umgang gegenüber Anderen
- Vertrauen, Motivation, Disziplin, Ausdauer und Verantwortungsgefühl
- Einsicht
- Solidarität

Das Gedächtnis wird gefördert durch:

- Nacherzählen und Beschreiben optischer, auditiver, kinästhetischer Erfahrungen
- Beschreiben von Ansammlungen von Dingen
- Erfahren und Beschreiben optischer und haptischer Veränderungen
- Beobachtungen und Erlebnisse beschreiben
- Beobachtungen nachträglich zeichnen
- Kunstwerke der Umgebung kennen lernen
- Kunstwerke in Museen betrachten
- Zeichen lesen

ZERTIFIKATE

Ein Zertifikat

kann erworben werden, wenn mindestens 150 Unterrichtseinheiten in Kursen und Workshops innerhalb von vier Jahren belegt wurden. Dabei sollen möglichst Angebote aus allen **drei Fachbereichen** belegt werden, **mindestens jedoch aus zweien**. Diese können auch durch fachübergreifende Veranstaltungen abgedeckt werden.

Die Zertifikatesübergabe

findet im Rahmen einer kleinen Feier statt, je nach Einrichtung z.B. am Ende eines Schuljahres. Damit verbunden ist eine Präsentation in Form einer Ausstellung bzw. Aufführung. Die Teilnahme ist freiwillig und nicht an die Zertifikatsvergabe gebunden.

UMSETZUNG

Hinweis: Die Umsetzung in Kursen und Workshops erfolgt nach den Gegebenheiten und dem speziellen Profil der jeweiligen Jugendkunstschule. Dies ist ein Beispiel aus Karlsruhe.

Programmkurse

Thema/Titel	Umfang / UE	Bereich
Kinderwerkstatt Plus, 6-9 Jahre	30	1,2,3
Kinderwerkstatt Plus, 6-9 Jahre	30	1,2,3
Kunst- und Medienwerkstatt 1, 6-9 Jahre	30	1,2,3
Kunst- und Medienwerkstatt 2, 6-9 Jahre		
Tanzwerkstatt Plus	30	1,2,3
Theaterwerkstatt Plus	30	1,2,3

Beispiele Baukastenurse:

Thema/Titel	Umfang / UE	Bereich
Fortlaufende Kurse/ Kreatives Gestalten		
Mal- und Zeichenwerkstatt für Schulkinder	56	1
Kinderwerkstatt II für Schulkinder	56	
Kinderwerkstatt II in Durlach	56	1
Gestalten mit Ton	5,33	1
JUKS - Holzwerkstatt	16	1
Fortlaufende Kurse/ Tanz, Bewegung, Theater		
Bühne frei - Wir spielen Theater I	20	3
Die Hexe und die wilden Zwölf	20	3
Tanzen kann man alles!	40	3
Georgischer Volkstanz	60	3
Streetdance/Hip-Hop	18,67	3
Demi-plié und Co	30	3
Ballett	40	3
Fortlaufende Kurse / Medien		
Wochenendworkshops / Beispiele		
Weihnachtliches Gestalten mit Ton	5,33	1
Ich fühle was, was du nicht siehst	2,67	1
Oh,Oh, Osterei - Gestalten mit Ton	5,33	1
Ich bin der Regisseur I	4	1,2
Ferienworkshops / Beispiele		
Schneewittchen und der rumpelstilzige Wüschfisch	13,33	1
Glücksbringer aus Speckstein	4	1
Geheimnis in der Burg	9,33	1
Theater	9,33	1
Musical	20	2/3