



LEHRPLAN GRUNDSCHULE

Fach Gestalten

Stand zur Anhörung März 2026

Der Lehrplan für die Grundschule ist eine Einheit aus Grundsatzband und Fachlehrplänen.

Anhörungsfassung

Herausgeber: Ministerium für Bildung des Landes Sachsen-Anhalt
 Turmschanzenstr. 32
 39114 Magdeburg

In Kraft seit ...

Inhaltsverzeichnis

Seite

1 Bildung und Erziehung im Fach Gestalten	4
1.1 Auftrag des Faches	4
1.2 Übergreifende Bildungsbereiche und fachliches Lernen	6
2 Kompetenzentwicklung im Fach Gestalten	9
2.1 Kompetenzmodell	9
2.2 Prozessbezogene Kompetenzbereiche	10
2.3 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche	12
3 Kompetenzentwicklung in den Schuljahren	14
3.1 Schuleingangsphase	13
Bildnerisches Gestalten	14
Räumliches Gestalten	15
Technisches Gestalten	16
3.2 Schuljahrgänge 3 und 4	17
Bildnerisches Gestalten	17
Räumliches Gestalten	19
Technisches Gestalten	19

1 Bildung und Erziehung im Fach Gestalten

1.1 Auftrag des Faches

Ziele des Faches Im Fach Gestalten lernen die Schülerinnen und Schüler, ihre Gedanken und Vorstellungen durch das Zeichnen, Malen, Modellieren und Konstruieren zum Ausdruck zu bringen. Indem sie sich mit bildnerischen, räumlichen und technischen Gestaltungsaspekten auseinandersetzen, sammeln sie Erfahrungen in diesen Bereichen. Dabei entwickeln sie ihre Fähigkeit zur Wahrnehmung, zum ästhetischen Erleben und zur Wertschätzung künstlerischer Gestaltungen. Sie beginnen, fachgerechte Fragestellungen für eigenständige Analysen und Interpretationen von Bildern zu nutzen. Im Sinne eines inklusiven Unterrichts stärken die Lernenden ihre persönliche Ausdruckskraft sowie ihre Motorik, indem sie grundlegende praktische Fertigkeiten und Basiswissen erwerben. Sie setzen ihre Fantasie und Kreativität spielerisch, experimentell und zielgerichtet ein. Die Schülerinnen und Schüler erwerben Kompetenzen, um einfache technische Prozesse zu beurteilen und in eigenen Gestaltungen umzusetzen.

Zukunftsorientierung Bildung im Fach Gestalten bestärkt die Kinder in ihrer Kreativität, sensibilisiert sie für nachhaltiges Denken und Handeln und stattet sie mit digitalen und sozialen Kompetenzen aus, die sie für ihre Zukunft benötigen. Bei der kollaborativen Arbeit an Projekten tauschen sich die Lernenden aus und lernen, ihre Ideen zu kommunizieren und gemeinsam Lösungen zu finden. Dies stärkt ihre Teamfähigkeit und hilft ihnen, Alltagsaufgaben und Zukunftsherausforderungen besser zu bewältigen sowie Widersprüche und Unsicherheiten auszuhalten. Die Kinder entwickeln Interesse an der (Mit-) Gestaltung ihrer Umwelt. Sie lernen, selbstbestimmt und mitbestimmend zu handeln und Verantwortung für eine nachhaltige Lebensweise zu übernehmen.

Ausbildung basaler sprachlicher Kompetenzen Kompetenzen im Sprechen, Zuhören, Schreiben und Lesen werden durch unterschiedliche sprachliche Lernanlässe wie beispielsweise dem Beschreiben von Kunstwerken, Objekten, Materialien und Gestaltungen, dem Reflektieren und Begründen von Gestaltungsprozessen, dem Lesen von fachlichen Texten sowie dem Präsentieren von Arbeitsergebnissen entwickelt.

*Ausbildung
basaler
mathematischer
Kompetenzen*

Basale mathematische Kompetenzen bauen die Lernenden beim geometrischen Zeichnen, räumlichen Bildaufbau, Einschätzen von Größenverhältnissen sowie beim Vermessen und Vermaßen technischer Objekte aus. Sie lesen einfache technische Zeichnungen und setzen diese maßstabsgerecht in eigenen Gestaltungen um.

Anhörungsfassung

1.2 Übergreifende Bildungsbereiche und fachliches Lernen

Sprachliche Bildung

Die Schülerinnen und Schüler nehmen Alltags- und Fachsprache in Kommunikations- und Interaktionssituationen bewusst wahr und reflektieren diese. In unterschiedlichen Lernsituationen erweitern sie ihren produktiven und rezeptiven Wortschatz. Bei Gestaltungsprozessen und Präsentationen ihrer Produkte sowie in Unterrichtsgesprächen verwenden sie ziel-, sach- und adressatengerecht bildungssprachliche und fachspezifische Begriffe sowie bildungssprachliche Wendungen.

Sozial-emotionales Lernen

Das Fach Gestalten fördert die Kreativität, indem Kinder eigene Ideen entwickeln und umsetzen. Gemeinsame Projekte stärken die Team- und Kommunikationsfähigkeit sowie die Wertschätzung für die Arbeit anderer. Das Schaffen eigener Werke und die Auseinandersetzung mit lebensweltlich und gesellschaftlich relevanten Themen steigert das Selbstvertrauen und die Selbstwirksamkeit. Zudem ermöglicht es den Ausdruck von Gefühlen und Gedanken. Dadurch werden emotionale Intelligenz und innovatives Denken weiterentwickelt.

Demokratiebildung

In individuellen Gestaltungsprozessen und kooperativen Arbeitsformen üben die Lernenden Verständigungsbereitschaft, Gleichberechtigung und Partizipation. Sie äußern sich wertschätzend gegenüber den Arbeiten anderer, nehmen Vielfalt wahr, formulieren Kritik konstruktiv und halten diese aus. Gemeinsame Gestaltungsprozesse reflektieren die Heranwachsenden auch hinsichtlich eines gleichberechtigten sowie partizipativ-abgestimmten Arbeitens. Damit handeln die Kinder nach Grundwerten, die ein demokratisches Miteinander in unserer Gesellschaft bestimmen.

Bildung für nachhaltige Entwicklung

Im Gestaltenunterricht setzen sich die Kinder produktiv und rezeptiv mit verschiedenen Nachhaltigkeitsthemen auseinander. Dabei werden Empfindungen sowie Gefühle zu aktuellen Geschehnissen in der Gestaltungsabsicht sowie im Gestaltungsprozess berücksichtigt. Zukunftsszenarien und innovative Ideen werden auch gemeinsam entwickelt und bildnerisch, räumlich sowie technisch gestaltet. Durch die Verknüpfung unterschiedlicher Gestaltungstechniken lernen die Kinder, fachspezifisch vernetzt zu denken sowie interdisziplinär und kooperativ zu arbeiten. Künstlerische Projektarbeit bildet bei der Umsetzung ihrer Ideen für die nachhaltige Gestaltung der aktuellen und zukünftigen Lebenswelt eine Grundlage. Materialien, Werkzeuge und Verfahren werden von ihnen

zunehmend bewusst und verantwortungsvoll eingesetzt. Das ressourcenschonende Arbeiten der Kinder sowie bewusste Anregungen für einen nachhaltigen Konsum unterstützen ebenfalls die Entwicklung eines Verständnisses für umweltbewusstes, nachhaltiges Handeln. Dabei beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler auch mit Fragen des Weiter- und Wiederverwendens oder Recyclens. Sie hinterfragen Auswirkungen der Materialnutzung und setzen sich mit innovativen Gestaltungsmaterialien auseinander.

Bildung in der digitalen Welt

In der digitalisierten Welt, in welcher die Kinder aufwachsen, kommt der Nutzung elektronischer Bildmedien im Fach Gestalten eine große Bedeutung zu. Neben dem rechtssicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien beginnen die Schülerinnen und Schüler digitale Kommunikation mit Bildern sowie einfache digitale Bildproduktionen zu reflektieren. Sie lernen verschiedene Bildwerkzeuge kennen und in eigenen Gestaltungen zu nutzen. Durch die Analyse eigener und fremder Medienprodukte setzen sie sich mit digitalen Bilderfahrungen (z. B. computerbearbeitete, digital- und KI-generierte Bilder) auseinander und bewerten deren Ästhetik, Ausdruck sowie Glaubwürdigkeit.

Eigenverantwortliches Lernen

Das Fach Gestalten bereitet die Schülerinnen und Schüler auf lebenslanges Lernen vor, indem es das Vertrauen in ihre Kompetenzen, die Reflexion des eigenen Handelns sowie ihr kreatives und kritisches Denken stärkt. Kinder entwickeln in individuellen und kooperativen Arbeitsformen eigene Gestaltungslösungen und erweitern ihre Problemlösefähigkeit. Sie nutzen zunehmend selbstständig Strategien zur Planung von Arbeitsprozessen, präsentieren und reflektieren Ergebnisse und bewerten ihren Lernfortschritt sowohl anhand eigener als auch übergeordneter Ziele.

MINT-Bildung

Durch die Ästhetische Forschung sowie durch technische Anwendungen erlernen die Schülerinnen und Schüler elementare Verfahren des naturwissenschaftlichen Arbeitens (z. B. Beobachten, Sammeln, Vergleichen, Ordnen, Auswerten). Sie setzen sich mit grundlegenden Funktionsweisen mechanischer, elektrischer und digitaler Techniken von Alltagsgegenständen auseinander. Beim Experimentieren mit verschiedenen Formen und Strukturen entwickeln die Lernenden ein Gefühl für Symmetrie, Balance und Proportion.

Kulturelle Bildung Im Fach Gestalten erkunden und reflektieren die Schülerinnen und Schüler sich selbst und die Welt durch künstlerische Ausdrucksformen. Bei der Umsetzung von Themen aus der Lebenswirklichkeit der Kinder arbeiten sie kreativ und nutzen Freiräume, um eigenständige Lösungs- und Gestaltungsansätze zu entwickeln. Sie machen sich mit verschiedenen Gestaltungen in Kunst, Architektur, Design, Technik und Medien unterschiedlicher Epochen und Regionen vertraut. Dabei erweitern sie ihre bewusste ästhetische und technische Wahrnehmung. Neue Perspektiven der Welterschließung und ästhetischen Erfahrung eröffnen sich den Kindern durch die direkte Begegnung mit Kunstschaaffenden, Kunstwerken und technischen Produkten in Museen, Ateliers, Galerien sowie im öffentlichen Raum. An diesen außerschulischen Lernorten vertiefen sie ihr Verständnis und ihre Wertschätzung für die Vielfalt der Kulturen.

Trans- und interkulturelle Bildung Durch die Beschäftigung mit Kunst, Architektur, Technik und Design sowie Medien aus verschiedenen Kulturen und Regionen erweitern Kinder ihren Horizont und entwickeln Verständnis und Toleranz für kulturelle Vielfalt. Damit verbundene produktive und rezeptive Lernprozesse fördern eine Haltung des gegenseitigen Verstehens, die Fähigkeit zum Perspektivwechsel, die Reflexion der eigenen Wahrnehmung und ein wertschätzendes Miteinander.

Gesundheitsbildung und Bewegungsförderung Ein körper-, handlungs- und erfahrungsorientiertes Lernen verbindet sich im Fach Gestalten mit kreativen sowie kognitiven Anforderungen. Vielfältige Gestaltungspraktiken fördern fein- und grobmotorische Fähigkeiten und Fertigkeiten, körperliche Belastbarkeit sowie Konzentrationsvermögen. Das Fach Gestalten trägt durch bewegungsintensives Lernen, Lernortwechsel, variierende Lernsettings und freies kreatives Arbeiten zur körperlichen und mentalen Gesundheit der Kinder bei.

2 Kompetenzentwicklung im Fach Gestalten

2.1 Kompetenzmodell

Zentral für den Kompetenzerwerb im Gestaltenunterricht der Grundschule ist die Entwicklung einer fachspezifischen Gestaltungskompetenz. Die fachimmanente Kompetenzentwicklung erfolgt in drei übergeordneten inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen, welche im unterrichtlichen Kontext weiter ausdifferenziert werden. Die drei prozessbezogenen Kompetenzbereiche, dargestellt im Außenring, strukturieren ebenfalls den Lernprozess im Gestaltenunterricht. Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzbereiche bedingen sich wechselseitig.



Abb. 1: Kompetenzmodell für das Fach Gestalten

Die zu erwerbende Gestaltungskompetenz ist anschlussfähig an den übergeordneten Bildbegriff der EPA. Unter diesem umfassenden Bildbegriff werden zwei- und dreidimensionale Objekte, Artefakte, visuell geprägte Informationen sowie Prozesse und Situationen visueller Erfahrung verstanden.

2.2 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

Das Fach Gestalten umfasst drei prozessbezogene Kompetenzbereiche, die fachlich sowie überfachlich bedeutsam sind. Sie werden in Produktions- und Rezeptionsprozessen entwickelt und werden wie folgt beschrieben und inhaltlich ausgefüllt:

Wahrnehmen und Empfinden

Das Fach Gestalten fördert die Wahrnehmungs- und Erlebnisfähigkeit der Schülerinnen und Schüler. In der Begegnung mit bedeutenden Kunstwerken, Bauwerken, technischen Objekten und Design, Materialien sowie der Natur schärfen sie ihre Wahrnehmung, entwickeln ästhetisches Empfinden und erarbeiten eigenständig Lösungs- und Gestaltungsansätze für ihren individuellen Schaffensprozess.

Am Ende des Schuljahrganges 4 können die Schülerinnen und Schüler

- ausgewählte künstlerische und technische Objekte aus verschiedenen Zeiten und Kulturen betrachten, ganzheitlich erleben, zunehmend selbstständig deuten und verstehen,
- Neugier und Offenheit hinsichtlich der eigenen Kultur und anderen Kulturen entwickeln sowie Toleranz gegenüber Unbekanntem, Ungewohntem und Fremdem praktizieren,
- die Wirkung von Farben, Formen, Oberflächen und Anordnungen in Kunstwerken, Alltags- und technischen Objekten wahrnehmen und vergleichen,
- eigene Gefühle, Vorstellungen und Fantasien in Bildgestaltungen ausdrücken sowie
- einfache technische Vorgänge beschreiben, erkennen und begreifen.

Entwickeln und Gestalten

Das Entwickeln und Gestalten von Bildern und künstlerischen sowie technischen Objekten ist ein handlungs- und ergebnisorientierter Prozess, in welchem die Lernenden zunehmend eigenständig agieren. Dabei bringen sie Eindrücke, Gefühle und Empfindungen gestalterisch zum Ausdruck.

Am Ende des Schuljahrganges 4 können die Schülerinnen und Schüler

- ihre Erfahrungen aus Natur und Gesellschaft reflektieren und ihren Gefühlen, Vorstellungen und Überzeugungen durch Gestaltung einen individuellen Ausdruck verleihen,
- im Spannungsfeld zwischen Aufgabenstellung und Arbeitsprozess eigenständig ästhetische Bildkonzepte planen und entwickeln,

- ein breites Spektrum an Gestaltungsmitteln (Werkstoffe, Materialien, Werkzeuge, analoge und digitale Techniken) und bildnerischen Mitteln (Form, Farbe, Raum, Komposition, Kontrast) gezielt einsetzen,
- Zusammenhänge zwischen Form, Funktion und Wirkung im Gestaltungsprozess beachten,
- Verfahren wie das Beobachten, das Sammeln, das Recherchieren, das Ordnen sowie das Experimentieren für eigene gestalterische Problemlösungen nutzen,
- im kreativen Prozess Ideen entwickeln, überdenken und alternative Lösungen erarbeiten,
- verantwortungsvoll mit Ressourcen umgehen und eigene Produkte nachhaltig gestalten,
- im gemeinsamen Gestaltungsprozess Verantwortung übernehmen und individuelle Fähigkeiten einbringen sowie
- künstlerische, technische und kulturelle Besonderheiten der Region kreativ in den Arbeitsprozess integrieren.

Reflektieren und Präsentieren

Kompetenzen im Reflektieren sind sowohl beim Erstellen als auch beim Betrachten von Bildern und anderen Gestaltungsprodukten grundlegend. Bedeutsam ist, dass die Schülerinnen und Schüler in unserer von Medien geprägten Welt lernen, mit Abstand und Respekt über eigene und fremde Bilder nachzudenken und sich wertschätzend dazu zu äußern. Das Präsentieren von Arbeitsergebnissen soll sowohl visuell als auch sprachlich ziel-, sach- und adressatengerecht erfolgen. Dabei setzen die Schülerinnen und Schüler Fachsprache bewusst ein.

Am Ende des Schuljahrganges 4 können die Schülerinnen und Schüler

- durch die Begegnung und Auseinandersetzung mit Kunst, Architektur, Design sowie Technik eigene Urteilsfähigkeit entwickeln,
- den eigenen Gestaltungsprozess und die eigenen Gestaltungsergebnisse fachgerecht beurteilen und auch unter dem Aspekt der Nachhaltigkeit einschätzen,
- analoge und digitale Gestaltungen unter bewusster Verwendung von Fachsprache beschreiben und kriteriengeleitet beurteilen,
- altersangemessen analoge und digitale Bildangebote recherchieren, auswählen und präsentieren und bei der Nutzung das Urheberrecht beachten,

- grundlegende Funktionen und Wirkungen von Medien beurteilen und potenzielle Gefährdungen für die eigene Person erkennen sowie
- einfache Grundkonstruktionen von technischen Objekten nach Funktionalität, Stabilität, Sicherheit und Nachhaltigkeit beurteilen sowie Fehlfunktionen beheben.

2.3 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

Das Fach Gestalten verbindet drei inhaltsbezogene Kompetenzbereiche. In diesen werden die Kompetenzschwerpunkte und grundlegenden Wissensbestände ausgewiesen und fachbezogen strukturiert. Sie beziehen sich aufeinander und werden im Unterricht in sinnvollen Zusammenhängen realisiert und miteinander vernetzt.

Bildnerisches Gestalten

Das bildnerische Gestalten umfasst zweidimensionale, unbewegte und bewegte Bilder in Malerei, Zeichnung, Grafik, Fotografie und Film. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der Wirkung von Bildern, auch digitalen, auseinander. Ebenso entwerfen sie eigene Bilder und setzen sie unter Rückgriff auf verschiedene Techniken um.

Räumliches Gestalten

Inhalte des räumlichen Gestaltens sind dreidimensionale Werke der Plastik und des Designs sowie der Architektur, Raum- und Installationskunst. Unter Nutzung verschiedener Techniken und Materialien gestalten die Lernenden plastische Objekte, einfache Alltagsgegenstände sowie räumliche Modelle. Sie benennen, vergleichen und deuten Ausdruck, Wirkung und Funktion derselben.

Technisches Gestalten

Beim technischen Gestalten steht das Erfahren, das praktische Erproben, das Erschließen und das Bewerten von technischen Zusammenhängen sowie die Auseinandersetzung mit verschiedenen vorgefertigten technischen und textilen Materialien sowie Holz im Zentrum des Lernens. Die Heranwachsenden untersuchen und vergleichen mechanische und elektrotechnische Zusammenhänge an Objekten und Bauwerken. Sie setzen sich mit Materialbesonderheiten auseinander und diskutieren diese, auch hinsichtlich von Aspekten der Nachhaltigkeit. Zur Umsetzung einer Konstruktionsidee wählen die Schülerinnen und Schüler Bauteile und Baugruppen aus Baukästen aus und setzen sie plangetreu ein. Stromkreise werden nach Schaltplänen installiert und funktionale Objekte unter Nutzung verschiedener Energiequellen gestaltet.

Im Folgenden sind die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche mit den Kompetenzschwerpunkten ausgewiesen. Im Kapitel 3 wird der Kompetenzaufbau dargestellt.

Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche	Kompetenzschwerpunkte	
	Schuleingangsphase	Schuljahrgänge 3 und 4
Bildnerisches Gestalten	Bilder mit Farbe und farbigen Materialien angeleitet gestalten	Bilder mit Farbe analog und digital eigenständig gestalten
	Bilder mit grafischen Techniken gestalten	Bilder mit grafischen Gestaltungselementen analog und digital gestalten
Räumliches Gestalten	Objekte angeleitet gestalten	Objekte und räumliche Modelle eigenständig gestalten
Technisches Gestalten	Mit vorgefertigten technischen Materialien gestalten	Mit vorgefertigten technischen Materialien problemlösend gestalten
	Mit Holz und textilen Materialien gestalten	Funktionale Objekte mit Holz und textilen Materialien gestalten

3 Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen

Die im Folgenden dargestellten Kompetenzerwartungen bestimmen das in der Regel zu erreichende Niveau am Ende der Schuleingangsphase und des Schuljahrganges 4.

Grundlegende Wissensbestände sind Bestandteil der Kompetenzentwicklung und beziehen sich auf zu erwerbende fachspezifische Konzepte, Begriffe und Inhalte.

Die Werk- und Bildauswahl für die produktiven und rezeptiven Lernprozesse ist von grundlegender Bedeutung. Auswahlkriterien sind deren kunstgeschichtliche, kunsttheoretische und alltagskulturelle Relevanz sowie die Lebens- und Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler.

3.1 Schuleingangsphase

Bildnerisches Gestalten

Bilder mit Farbe und farbigen Materialien angeleitet gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Farbe und Farbwirkungen in der Kunst, im Alltag und in der Natur wahrnehmen, benennen, unterscheiden sowie in ihren Besonderheiten wertschätzen – eigene Eindrücke und Emotionen im Umgang mit Bildern äußern
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Bilder mit Farbe und/oder farbigen Materialien thematisch gestalten – Techniken des Farbauftrages experimentell erproben und entsprechend der individuellen Gestaltungsabsicht nutzen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – den eigenen Gestaltungsprozess einschätzen – die unterschiedlichen Aspekte der Farbgestaltung in eigenen und fremden Bildern benennen und erklären
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Grundfarben, Mischfarben – Farbwirkungen: klare und trübe Farben, kalte und warme Farben, Signalwirkungen, Gefühls- und Symbolwert der Farben – Gestaltungsverfahren: Techniken des Farbauftrags, unterschiedliche Malmaterialien, Collage mit farbigen Materialien – Grundlagen malerischer Bildkomposition: Flächen- und Raumaufteilung, Figur-Grund-Beziehung – ausgewählte Kunstwerke der Malerei, ausgewählte Bilder aus verschiedenen Medien 	

Bilder mit grafischen Techniken gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Ausdrucksmöglichkeiten und ästhetische Wirkungen von grafischen Gestaltungselementen ergründen – eigene Eindrücke und Emotionen im Umgang mit grafischen Bildern äußern
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Anregungen aus Natur, Umwelt und Geschichten aufnehmen und thematisch in eigenen Bildern umsetzen – Zeichen- und Drucktechniken erproben und entsprechend der individuellen Gestaltungsabsicht nutzen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Elemente der grafischen Gestaltung in eigenen und fremden Bildern benennen und beschreiben – den eigenen Gestaltungsprozess reflektiert einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – grafische Gestaltungselemente: Punkt, Linie, Fläche – Grundlagen grafischer Bildkomposition: Flächen- und Raumaufteilung, Reihung, Muster – Ausdruckswerte: Hell-Dunkel-Kontrast, Größen- und Mengenkontrast – Gestaltungsverfahren: Zeichenmaterial, Drucktechniken (z. B. Frottage, Abklatsch, Stempeldruck) – ausgewählte Kunstwerke der Zeichen-, Druck- und Collagekunst, ausgewählte Bilder aus verschiedenen Medien 	

Räumliches Gestalten

Objekte angeleitet gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Eindrücke und Emotionen zu plastischen Kunstwerken sowie Alltagsgegenständen äußern – plastische Objekte, deren Materialien, Eigenschaften und Verarbeitungsmöglichkeiten wahrnehmen, benennen und unterscheiden
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – plastische Objekte und einfache Alltagsgegenstände unter Nutzung verschiedener Techniken und Materialien entsprechend der individuellen Gestaltungsabsicht gestalten
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Gestaltungsergebnisse und den Gestaltungsprozess einschätzen sowie andere Ergebnisse würdigen – Gestaltungen von Kunstwerken und Alltagsgegenständen beschreiben
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – plastische Objekte: Relief, Plastik, Materialobjekt – Materialien (z. B. Papier, Pappe, Pappmaché, Modelliermasse) – Materialeigenschaften (z. B. glatt-rau, hart-weich, dick-dünn, saugfähig, flexibel, reißfest) – Verarbeitungsformen (z. B. Falten, Falzen, Modellieren, Rollen, Drücken, Biegen) – ausgewählte plastische Kunstwerke, Alltagsgegenstände und Architektur 	

Technisches Gestalten

Mit vorgefertigten technischen Materialien gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – technische Zusammenhänge an Objekten und Bauwerken wahrnehmen und benennen – eigene emotionale Eindrücke äußern
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – mit vorgefertigten technischen Materialien Sach- und Fantasieobjekte sowie Raummodelle gestalten und entsprechend der individuellen Gestaltungsabsicht für Spielideen nutzen – Stabilität und Funktionstüchtigkeit bei einfachen Grundkonstruktionen berücksichtigen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Gestaltungsergebnisse beschreiben und den Gestaltungsprozess einschätzen – einfache Grundkonstruktionen funktional prüfen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Materialien: Funktionsteile aus Baukästen – technische Begriffe: stabil, tragfähig – Verbindungstechniken (z. B. schrauben, stecken) – ausgewählte Architektur und technische Bauwerke – technische Objekte (z. B. Wippe, Schaukel, Klettergerüst, Kran, Flaschenzug) 	

Mit Holz und textilen Materialien gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Eigenschaften von Holz und textilen Materialien wahrnehmen und benennen – Materialien nach natürlichen und künstlichen Werkstoffen unterscheiden – eigene emotionale Eindrücke in Bezug auf die Materialästhetik äußern
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – einfache Objekte aus weichen Hölzern mit verschiedenen Bearbeitungs- und Verbindungstechniken explorativ gestalten – mit unterschiedlichen Materialien verschiedene textile Verfahrenstechniken erproben
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Gestaltungsergebnisse beschreiben und den Gestaltungsprozess einschätzen – Gestaltungen von Alltagsgegenständen aus Holz und textilen Materialien beschreiben
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Eigenschaften von Holz und textilen Materialien (z. B. weich, glatt, rau, einfarbig, bunt, dick, dünn) – Holzbearbeitungstechniken (z. B. handbohren, sägen, schnitzen) – Verbindungstechniken von Holz (z. B. kleben, binden, nageln, schrauben) – Holz (z. B. Natur-, Industrie- und Resthölzer) – textile Materialien: Natur- und Kunstfasern – textile Verfahrenstechniken (z. B. wickeln, flechten, filzen) – ausgewählte textile Kunstwerke und Alltagsobjekte 	

3.2 Schuljahrgänge 3 und 4

Bildnerisches Gestalten

Bilder mit Farbe analog und digital eigenständig gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Farbe und Farbwirkungen in der Kunst, im Alltag und in der Natur vergleichen und deren Funktion deuten, einordnen sowie Zusammenhänge zur Lebenswelt herstellen – eigene Eindrücke und Emotionen sowie Meinungen im Umgang mit Bildern äußern
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – analoge Bilder mit Farbe und/oder farbigen Materialien eigenständig thematisch entwerfen und gestalten – digitale Techniken entsprechend der individuellen Gestaltungsabsicht selbstständig anwenden
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – analoge und digitale Präsentationsformen nutzen – die Farbgestaltung in eigenen sowie fremden Bildern reflektieren und wertschätzend beurteilen – realistische und fiktionale Bilder unterscheiden sowie deren Glaubwürdigkeit einschätzen – den eigenen Gestaltungsprozess kriteriengeleitet sowie hinsichtlich der ressourcenbewussten Nutzung beurteilen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Farbfamilie, Farbkontrast, Farbklang, Farbkomposition – Funktion der Farben (z. B. realistisch, symbolisch, dekorativ) – komplexe Farbwirkungen (z. B. ästhetisch und emotional) – Gestaltungsverfahren: analoge Maltechniken und digitale Bildbearbeitungsprogramme – ressourcenbewusster Umgang mit Materialien und Werkzeugen – ausgewählte Kunstwerke der Malerei, ausgewählte Bilder aus verschiedenen Medien 	

Bilder mit grafischen Gestaltungselementen analog und digital gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Bilder aus der eigenen Lebenswelt nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien sammeln, ordnen und als Inspirationsquellen für weitere bildnerische Prozesse nutzen – Ausdrucksmöglichkeiten und ästhetische Wirkungen von grafischen Gestaltungselementen vergleichen und deren Funktion deuten – eigene Eindrücke, Emotionen und Meinungen im Umgang mit grafischen Bildern äußern – über digitale Rezeptionserfahrungen berichten (z. B. Fotografie, Film, Computerspiele, KI)
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – altersangemessene digitale und analoge Bildangebote recherchieren und für die weitere Bearbeitung auswählen – Bilder, Bildfolgen, einfache Bildgeschichten und Schrift analog und digital gestalten – Bild und Schrift als Medium der Werbung und Kommunikation in analogen und digitalen Gestaltungen anwenden – Zeichen- und Drucktechniken sowie Fotografie und Film entsprechend der Gestaltungsabsicht eigenständig anwenden
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Bild und Schrift in analogen und digitalen Gestaltungen sowie deren Wirkungen in Bezug auf Information, Werbung und Unterhaltung kriteriengeleitet beurteilen – bei der Nutzung von digitalen Inhalten das Urheberrecht und potenzielle Gefährdungen für die eigene Person beachten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – grafische Gestaltungselemente: Schraffur, Struktur, Schrift – Grundlagen grafischer Bildkomposition: Figur-Grund-Beziehung – Skizzieren: Entwurf, Vorzeichnung – Ausdruckswert: Körperhaltung und Bewegung – Ästhetische Forschung (Beobachten, Sammeln, Vergleichen, Ordnen, Experimentieren, Auswerten) – Gestaltungsverfahren: Drucktechniken (z. B. Hoch- und Tiefdruck), Fotografie, Film oder Trickfilm – Grundfunktionen und Gestaltungselemente der digitalen Bild- und Textbearbeitung – Grundlagen des Urheber-, Nutzungs- und Personenrechts (Datenschutz) nach altersgemäßer Relevanz – ausgewählte Kunstwerke der Zeichen-, Druck- und Collagekunst sowie der Foto- und Filmkunst 	

Räumliches Gestalten

Objekte und räumliche Modelle eigenständig gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Eindrücke, Emotionen und Meinungen zu plastischen Kunstwerken sowie Alltagsgegenständen verständlich machen – Ausdruck, Wirkung und Funktion von plastischen Objekten und Alltagsgegenständen benennen, vergleichen und deuten
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Kunst- und Alltagsobjekte entsprechend der individuellen Gestaltungsabsicht selbstständig aus verformbaren Materialien unter Berücksichtigung von Aspekten der Nachhaltigkeit gestalten – räumliche Modelle entsprechend der individuellen Gestaltungsabsicht eigenständig gestalten (z. B. Kinderzimmer, Spielplatz, Haus, Bühne)
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – eigene und fremde Gestaltungsergebnisse beurteilen – Gestaltungen von Kunstwerken, Alltagsgegenständen und Modellen kriteriengeleitet einschätzen – eigene sowie kooperative Gestaltungsprozesse reflektieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – plastische Objekte: Vollplastik, Montageplastik, Gebrauchsobjekt, räumliches Modell – Gestaltungsverfahren: Design, Re- und Upcycling mit Alltagsobjekten – Materialien (z. B. Ton, Gips, ökologische Modelliermasse, Naturmaterialien, Wertstoffe) – ausgewählte plastische Kunstwerke, Alltagsgegenstände und Architektur 	

Technisches Gestalten

Mit vorgefertigten technischen Materialien problemlösend gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – mechanische und elektrotechnische Zusammenhänge an Objekten und Bauwerken untersuchen und vergleichen – eigene emotionale Eindrücke äußern und einordnen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Bauteile und Baugruppen aus Baukästen zur Umsetzung einer Konstruktionsidee auswählen und plangetreu einsetzen – verschiedene Möglichkeiten des Antriebes und der Bewegungsübertragung bei der Gestaltung von technischen Objekten anwenden – mit elektrotechnischen Bauteilen und Baugruppen einen einfachen Stromkreis nach Schaltplan installieren und verschiedene Energiequellen nutzen – funktionale Objekte unter Nutzung eines einfachen Stromkreises sowie unter Anwendung von Kenntnissen erneuerbarer Energiequellen gestalten
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – mechanische und elektrotechnische Objekte nach Funktionalität, Stabilität, Sicherheit und Nachhaltigkeit beurteilen sowie Fehlfunktionen beheben – sicherheitsgerecht mit elektrischen Geräten umgehen und Möglichkeiten der Energieeinsparung nutzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Materialien: Funktionsteile aus mechanischen und elektrotechnischen Baukästen – Energiequellen (z. B. Batterie/Akku, Dynamo, Wind, Wasser und Sonne) – Getriebe (z. B. Zahn- und Reibradgetriebe, Kettengetriebe, Riemengetriebe) – Stromkreis, Schaltzeichen – Wirkung des Stromes: Wärme, optische und akustische Signale, Bewegung – ausgewählte technische Objekte (z. B. Mühlen, Windräder, Solaranlagen, Fahrzeuge) 	

Funktionale Objekte mit Holz und textilen Materialien gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Verwendungsmöglichkeiten von Holz in Design und Architektur wahrnehmen, benennen und beschreiben – textile Materialien nach ihren Eigenschaften, ihren ökonomischen, sozialen sowie ökologischen Herstellungsbedingungen und funktionalen Anwendungsmöglichkeiten unterscheiden und beurteilen – eigene emotionale Eindrücke äußern und einordnen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – funktionale Objekte aus Holz mit verschiedenen Bearbeitungstechniken nach maßstabsgetreuem Entwurf herstellen – textile Materialien durch verschiedene Techniken unter Beachtung von Funktionalität, Farb- und Materialeigenschaften sowie Nachhaltigkeitsaspekten zu Gebrauchsgegenständen verarbeiten
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – den individuellen und kooperativen Gestaltungsprozess reflektieren – Gestaltungen von Alltagsgegenständen aus Holz und textilen Materialien beschreiben sowie nach ästhetischen Prinzipien und Nachhaltigkeitsaspekten beurteilen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Holzbearbeitungstechniken: Prüfverfahren (z. B. messen, anreißen mit und ohne Schablone); Trennungungsverfahren (z. B. feilen, raspeln, schleifen, bohren); Verbindungsverfahren (z. B. binden, kleben, schrauben, nageln); Beschichtungsverfahren (z. B. lackieren, beizen, lasieren) – Eigenschaften textiler Materialien (z. B. reißfest, dehnbar, wasserabweisend, nachhaltig, wiederverwertbar) – textile Verfahrenstechniken (z. B. nähen, sticken, weben, applizieren, patchworken) – ausgewählte Kunstwerke, Design und Architektur 	