

Ausbildung – Kindergarten/Unterstufe

KU

Design und Kunst

LP21: Bildnerisches Gestalten / Textiles und Technisches Gestalten

Fachkonzept für die Lehrerinnen- und Lehrerbildung

weiterlernen.

Design und Kunst

LP21: Bildnerisches Gestalten /
Textiles und Technisches Gestalten

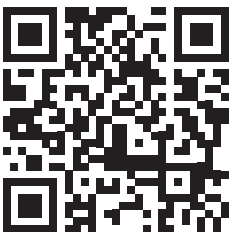
Das Studienfach «Design und Kunst» im Studiengang Kindergarten/Unterstufe besteht aus den beiden Fächern «Design und Technik» sowie «Kunst und Bild». Das Studium befähigt zum Unterrichten der vier- bis achtjährigen Kinder an der Volksschule in den Fächern «Bildnerisches Gestalten» sowie «Textiles und Technisches Gestalten» (Begriffe aus dem Lehrplan 21)*.

Ästhetische Bildung

Für beide Fächer ist die zentrale Grundlage die Ästhetische Bildung. Der Begriff umfasst alles, was die Wahrnehmung schult, verfeinert, herausfordert, sie in Frage stellt und damit spielt. Für vier- bis achtjährige Kinder im Zyklus 1 sind die Grenzen zwischen den beiden Fächern «Kunst und Bild» sowie «Design und Technik» unter dem Begriff «Design und Kunst» aufgehoben und fließend. Mit Überlagern und Vermischen verschiedener Verfahren und Gestaltungsmittel erschliessen sich durch «Cross Media» weitere Gestaltungsräume.

Es sind individuelle Prozesse ästhetischer Erfahrungen, die zur ästhetischen Bildung beitragen. Durch vertieftes, differenziertes Erfahren, durch individuelle Verarbeitung und gemeinsame Betrachtungen bildet sich ein Urteilsvermögen heraus, das erlaubt, Zeugnisse von Kunst und Kultur wahrzunehmen, zu erkennen und zu beurteilen: Was sehe ich, wie wirkt es auf mich, welche Empfindungen löst es in mir aus, wie stelle ich mich dazu? Mit einer offenen und geschulten Wahrnehmung entdecken die Kinder sich und ihre Umwelt. So kann es gelingen, an Kunst und Kultur teilzuhaben. In der Ausbildung wird das Ziel verfolgt, die Kinder bei der kulturellen Teilhabe mit einer gezielten Kreativitäts- und Ausdrucksgrundlage zu begleiten. Sie werden befähigt, für ihre Eindrücke und Ideen passende Darstellungsformen und technische Lösungen zu entwickeln.

* Der Lehrplan 21 legt die Ziele für den Unterricht aller Stufen der Volksschule fest und ist ein Planungsinstrument für Lehrpersonen, Schulen und Bildungsbehörden.



Design und Technik



Kunst und Bild



Im Fach Kunst und Bild geht es darum, für bestimmte Eindrücke aus der Umwelt und aus eigenen Erlebnissen und Vorstellungen Ausdrucksformen anzubieten und den Umgang mit bildnerischen Mitteln zu erlernen. Das können Mittel und Verfahren wie Malen, Zeichnen, Drucken, Collagieren und Fotografieren sein. Als ebenso bedeutend wird der Bildfindungsprozess angesehen. Bei diesem Prozess wird mit den genannten Mitteln gespielt, experimentiert und es werden Möglichkeiten und Grenzen erforscht. Das Wahrnehmen von bildnerischen Wirkungen wird im Betrachten und im Austausch über eigene und fremde Werke erforscht. Darüber hinaus sollen die Kinder Erfahrungen mit künstlerischen Strategien machen, sich diese aneignen und sie letztlich für eigene Projekte einsetzen können.

Im Bereich Design und Technik sollen Kindern reichhaltige Erfahrungen ermöglicht werden, anhand derer sie die Umwelt begreifen können, um sie darin zu unterstützen, diese Welt zu verstehen. Das können Experimente und Handlungsangebote zu Materialien und ihren Eigenschaften sein. Zu Papier, Karton, Holz, Textilien, Kunststoffen und Ton werden vielfältige Zugänge geschaffen und kreativ genutzt.

Die erworbenen Fertigkeiten und Kenntnisse befähigen die Kinder, existierende Objekte zu begreifen und neue zu erfinden. Es geht von Anfang an darum, dass sie ihre Kompetenz in individuellen Gestaltungsprozessen und an eigenen Projekten oder Teilprojekten aufbauen, anwenden und realisieren können. Angepasst an ihren gegenwärtigen Entwicklungsstand zeigen sie mit ihren Werken ihre Absichten und Vorstellungen zum Bauen und Konstruieren, zu Funktion und Gestaltung auf.





Kompetenzen und Kompetenzaufbau

Um das Ziel zu erreichen, fachlich und fachdidaktisch fundiert die Fächer Bildnerisches Gestalten und Textiles und Technisches Gestalten auf der Zielstufe zu unterrichten, wird im Studium in einem spiralförmigen laufenden Prozess an Professionskompetenzen gearbeitet. Im Studienfach Design und Kunst sind vielschichtige und komplexe Lernfelder fachimmanent vorhanden. Oft ist kein stringenter Kompetenzaufbau sichtbar, sondern eher eine Vertiefung und eine zunehmende Komplexität innerhalb eines Aufgabenfeldes. Dies gilt sowohl für die Ausbildung wie auch für eine kompetente Arbeit im Berufsfeld.

Um diese Gestaltungsprozesse bei den Kindern fördern und begleiten zu können, müssen die Studierenden über solide Fachkenntnisse verfügen. Diese werden im Grundjahr in zwei Modulen («Grundlagen Design und Technik» sowie «Grundlagen Kunst und Bild») erarbeitet, aufgefrischt und geübt. Zugleich sind sie herausgefordert, die Fähigkeit für eigenständige Gestaltungs- und Designprozesse sowie die Befähigung zum Experimentieren und Entwickeln unter Beweis zu stellen. Es gehört zur Verantwortung einer angehenden Lehrperson, über die nötige fachliche Kompetenz als Grundlage für einen verständlichen und motivierenden Unterricht zu verfügen.

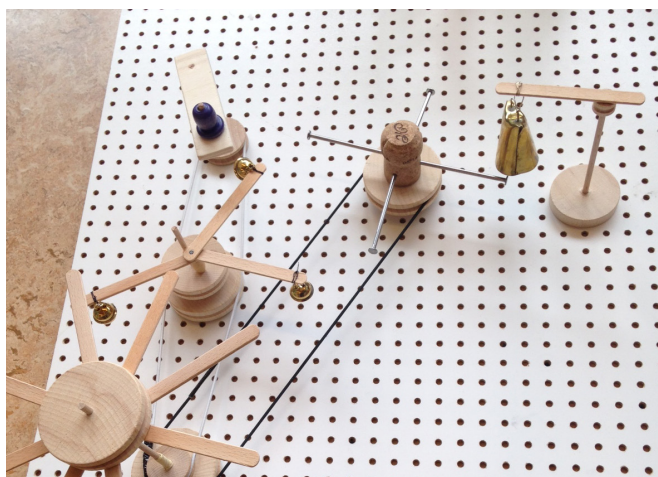
Aspekte eines kennzeichnenden Zugangs zum Fachbereich werden durch ästhetische Erfahrungen vertieft, erarbeitet und erlebt. Dies geschieht mit Fachthemen wie öffentlicher Raum, Spiel mit Licht und Schatten oder Architektur. In einer Unterrichtsplanung sind Elemente ästhetischer Erfahrungen für die Zielstufe unabdingbar. Eine wertschätzende und interessierte Begleitung in diesen individuellen Prozessen soll, zum Zweck einer vertrauensbildenden Beziehung, zu den Schüler*innen aufgebaut werden.



Der Zugang zu Zeugnissen von Kunst und Kultur führt zu Fragen, wie mit den Kindern der Umgang mit Rezeption und Produktion von Bildern und anderen Medien zu gestalten ist. Das Verständnis und der Bildungswert von ästhetischen Erfahrungen in Bezug zu Kunst können exemplarisch in einem Museum erprobt und deren Auswirkungen erfahren werden. Ausserschulische Lernorte fordern durch ihre Abläufe und Vorschriften die Organisationskompetenz jedes einzelnen besonders heraus. Es gilt, z. B. gegenüber dem Museum und der Schulklassse, eine sichere und lustvolle Performance zu gestalten und auf alle geforderten Bedingungen einzugehen.



Als weiterer Schwerpunkt werden Gestaltungs- und Kreativitätsprozesse in den Mittelpunkt gestellt und in Theorie und Praxis erarbeitet. Die Standpunkte der beiden Fachbereiche werden differenziert eingenommen und damit die Planung für die Zielstufe erst möglich. Was Kunst und Bild sowie Design und Technik mit Kreativität zu tun haben, wird erlebt und ergründet. Solche komplexen Lernprozesse beinhalten stets auch Aspekte von Begleitung und Beziehung.



Um die Idee des fächerübergreifenden Unterrichts erfahrbar zu machen, werden innerhalb verschiedener Semester fächerübergreifende Studien (FÜ) angeboten. Diese Module werden jeweils von mehreren Fächern zusammen konzipiert und geleitet. Im 4. Semester ist dies das «Figurespiel», in welchem die Fächer Deutsch, Design und Kunst und externe Fachleute für das Figurespiel die Entwicklung, Erarbeitung, Durchführung, Begleitung und Reflexion leiten und den Einsatz im Unterricht ermöglichen.

Ein weiteres Lernfeld sind Spiel- und Entwicklungsprozesse der Kinder, die sich stufengemäss insbesondere im Freispiel zeigen. Dieses Lernfeld wird mit Malen, Zeichnen, plastischem und textilem Gestalten sowie passenden didaktischen Unterrichtsverfahren angeregt. In einer offenen Spielumgebung sind Entwicklungsprozesse zu beobachten, die mit dem nötigen Fachwissen analysiert werden können und Hinweise für förderliche Massnahmen bieten. Damit werden die wesentlichen Kompetenzen der Diagnose-, der Beurteilungs- sowie Reflexionsfähigkeit anhand eines konkreten Handlungsfeldes geübt und das entsprechende Können aufgezeigt.



Modulübersicht Design und Kunst

SJ	Semester	Teilmodul-Nr.	Titel	CP
1	1. Semester	GE01.01-KU	Grundlagen Design und Technik	2
	2. Semester	GE01.02-KU	Grundlagen Kunst und Bild	1
2	3. Semester	GE01.03-KU	Ästhetische Erfahrungen	2
	4. Semester	GE01.04-KU	Gestaltungsprozesse	2
		GE01.05-KU	Kultur- und Kunstvermittlung	1
		FÜ01.03-KU	Figurenspiel	
3	5. Semester	GE01.06-KU	Spiel- und Entwicklungsprozesse	3
	6. Semester	GE01.BP-KU	Bachelorprüfung	1

Spezialisierungen

Die frei wählbaren Spezialisierungsstudien erlauben, eigene Schwerpunkte zu setzen und ermöglichen es angehenden Lehrkräften, ein persönliches Kompetenzprofil zu entwickeln. Die Studierenden wählen aus einem Angebot von ca. 15 bis 20 Themenbereichen aus und setzen somit einen individuellen Schwerpunkt.

SP30.GM - Design und Technik

SP01.GM - Kunst und Bild

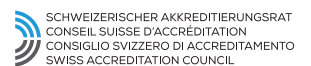
► www.phlu.ch/spezialisierungsstudien

www.phlu.ch/kindergarten-unterstufe

Design und Kunst

Ruth Amrein
Fachkoordinatorin Design und Kunst KU
ruth.amrein@phlu.ch
T +41 (0)41 203 00 71

PH Luzern · Pädagogische Hochschule Luzern
Ausbildung
Pfistergasse 20 · 6003 Luzern
ku@phlu.ch · www.phlu.ch



Institutionell akkreditiert nach
HFKG 2017-2024