

BILDNERISCHES GESTALTEN

1 Stundendotation

	G1	G2	G3	G4	G5	G6
Grundlagenfach	2	2	2	2*	2*	2*
Schwerpunktfach				4	4	4
Ergänzungsfach					2	4

* Schülerinnen und Schüler wählen ab der vierten Klasse Musik oder BG bis zur sechsten Klasse

2 Didaktische Hinweise

Haltung

Im Fach Bildnerische Gestaltung setzen sich die Schüler*innen mit Themen aus Kunst, Design und Alltag in vielfältigen kulturellen Zusammenhängen auseinander. Der Unterricht vermittelt gestalterische Grundlagen und stösst bildnerische Denk- und Handlungsprozesse an, die ästhetische Erfahrungen ermöglichen. Gestalterisch-künstlerisches Handeln führt zur Schärfung der Wahrnehmung, stärkt die Selbstwirksamkeit und regt die Reflexion und den Dialog über eigene und fremde gestalterisch-künstlerische Ausdrucksweisen an.

Der Fachunterricht Bildnerische Gestaltung findet unter dem Schirm des Berufsfeldes «Kunst und Design» statt. Vom einstigen «Zeichenunterricht» ist er heute beim erweiterten Kultur- und Bildbegriff angekommen, der ein Verständnis für Darstellungs- und Produktionsweisen von emotionalen sowie funktionalen Bildern in unserer Gesellschaft beinhaltet. Lehrpersonen der Bildnerischen Gestaltung nehmen somit einen umfassenden Bildungsauftrag wahr.

Bildkompetenzen

Das Fach Bildnerische Gestaltung fördert sowohl das Erkennen, Beschreiben und Verstehen als auch das Entwickeln und Herstellen von Bildern.

Es fördert die Ausdrucksfähigkeit, um Informationen, Gedanken oder Gefühle bildhaft vermitteln zu können.

Der erweiterte Bildbegriff umfasst dabei sowohl zweidimensionale, unbewegte und bewegte Bilder (z.B. Malerei, Zeichnung, Grafik, Fotografie, Video, Animation) als auch dreidimensionale Werke (Architektur, Plastik, Installation, Performance, Objektdesign). Innere und äussere Bilder spielen eine gleichberechtigte Rolle: Äussere Bilder beziehen sich auf Bilder, Objekte und Phänomene aus Natur, Kultur und Kunst; innere Bilder beinhalten Vorstellungen, Fantasien, Empfindungen und Assoziationen.

Kreativität

Das Fach Bildnerische Gestaltung stellt die Entwicklung von kreativem Denken und Handeln ins Zentrum. Es fördert die Fähigkeit, vernetzt zu denken und Lösungsstrategien zu entwickeln. Im Umgang mit ergebnisoffenen Denk- und Handlungssituationen gewinnen die Schüler*innen wertvolle Kompetenzen für innovative Prozesssteuerungen in Projekten unterschiedlichster Art.

Handlungsfähigkeit

Das Fach Bildnerische Gestaltung fördert die Sensorik, die Wahrnehmung von visuellen und haptischen Informationen. Es vermittelt gestalterische Mittel und Verfahren. Es fördert die Feinmotorik und Differenzierungsfähigkeit, um angemessen auf Material und Situation zu reagieren.

Persönlichkeitsentwicklung

Das Fach Bildnerische Gestaltung schult das prozesshafte Arbeiten und den Umgang mit Motivation und Frustration, mit Erfolg und Misserfolg. Ganzheitliches Denken und die Verbindung von Kopf, Herz und Hand sind zentral: Praxis, Reflexion und Theorie im Feld von Kunst und Design fördern gleichermaßen intuitiv-emotionale und logisch-kognitive Fähigkeiten und Fertigkeiten. Schüler*innen erleben sich im Bildnerischen Gestalten als selbstwirksam, was die Resilienz bei psychischen Belastungen und Stress fördert.

Teilhabe

Das Fach Bildnerische Gestaltung eröffnet Wege zur visuellen Kultur und fördert dadurch Verständnis und Lust zur Teilhabe: Die gestalterische Praxis mit analogen, digitalen und hybriden Medien sowie die Auseinandersetzung mit Aspekten der visuellen Kultur bieten wirksame Instrumente für die Entwicklung kritischer Interpretationsfähigkeit von natürlichen, kulturellen und sozialen Phänomenen. Die Schüler*innen erweitern so ihren Horizont, um sich in einer globalisierten Welt zurechtzufinden, mit Unsicherheiten umgehen zu lernen und gegenüber aktuellen, gesellschaftlichen Themen eine partizipative und kritische Haltung zu entwickeln. (Quelle: <https://lbg-eav.ch/de/berufspolitik/haltung>)

Der Unterricht im Bildnerischen Gestalten verbindet **Wahrnehmen und Kommunizieren, Gestalten und Sichtbarmachen**. Er erweitert und vertieft die Möglichkeiten des bildnerischen Denkens und Handelns und bildet die Schülerinnen und Schüler zu kritischen, verantwortungsbewussten und für ästhetische Fragen sensiblen Menschen heran. Mit dem Nachdenken über die eigene künstlerisch-gestalterische Arbeit geht eine **theoretische Auseinandersetzung** (Kontexte) einher, die das Empfinden, Deuten und Werten einschliesst und sowohl subjektive Urteile als auch kulturelle Wertvorstellungen ins Spiel bringt. Über seinen allgemeinbildenden Auftrag hinaus leistet das Fach Bildnerisches Gestalten wesentliche Beiträge zur Studierfähigkeit, denn Bilder stellen heute eine der zentralen Denk-, Abbildungs- und Kommunikationsformen dar.

Der Lehrplan strukturiert sich in die drei beschriebenen Kompetenzbereiche, dessen **7 Fachgebiete** mit unterschiedlich vielen Teilgebieten incl. den Lerninhalten als Kompetenzen beschrieben sind.

1 WAHRNEHMUNG und KOMMUNIKATION

In der Auseinandersetzung mit der natürlichen und der gestalteten Umwelt, mit Bildern und Vorstellungen entwickeln Schülerinnen und Schüler eine vielschichtige und differenzierte ästhetische Wahrnehmung und lernen, bewusst und kritisch mit Bildmedien und Repräsentationen umzugehen. Auch die Sprache ist dabei ein Mittel, Wahrgenommenes zu klären und zu ordnen.

Wahrnehmung + Reflexion (Vorstellung, Wahrnehmen und Beobachten, Ästhetisches Urteil)

Präsentation + Dokumentation (Präsentieren und Kommunizieren, Dokumentieren)

2 PROZESSE und PRODUKTE

Bildnerisches Gestalten setzt sich mit Sehen und Sichtbarmachen auseinander. Als Methode der Kontaktaufnahme und Auseinandersetzung mit der Welt, schafft es die Voraussetzung für eine eigenständige bildnerische Praxis, in der die Schülerinnen und Schüler Ideen zu unterschiedlichen Themen und Fragestellungen entwickeln lernen. Dabei geht es um das Differenzieren und Festigen der Vorstellungskraft, um die Entwicklung eines Vorstellungsraums, um Beobachten und Erfinden, um kognitive und affektive Ausdrucksfähigkeit. Kenntnisse unterschiedlicher Verfahrensweisen betonen die materiellen, körperlichen und emotionalen Dimensionen des gestalterischen Schaffens; sie stärken das Vertrauen der Jugendlichen in die eigenen Fähigkeiten und tragen zur Identitätsbildung und zur Entwicklung der Persönlichkeit bei.

Inhalt + Prozess (Bildfindung, Werkfindung, Gestalterische Strategien und Prozesse)

Form + Farbe (Gestalterische und technische Grundlagen in Bezug zu Form und Farbe)

Körper + Raum (Gestalterische und technische Grundlagen in Bezug zu Körper und Raum)

Verfahren + Disziplinen (Konkrete Umsetzungsfelder, Produktionen und Anwendungen)

3 KONTEXT und ORIENTIERUNG

Im Wissen um die historische Bedingtheit kultureller Erscheinungsformen entwickeln die Schülerinnen und Schüler ein Bewusstsein für Denk- und Sehgewohnheiten, für Raum- und Zeitbegriffe verschiedener Epochen. Sie reflektieren Impulse aus Medienwissenschaft und Gegenwartskunst und lernen, sich in einer zunehmend von Bildern geprägten Gesellschaft lustvoll und kritisch zu bewegen.

Kunst + Kontext (Bildbetrachtung, Kultur- und Kunstgeschichte, Stilgeschichte, Praxisbezug)

3 Fachgebiete mit den Teilgebieten und ihren Kompetenzbeschreibungen incl. den Querverweisen

3.1 Grundlagenfach

Das Grundlagenfach BG ist an der BKS in drei zeitliche Abschnitte (**UG, 3G, 4G-6G**) eingeteilt.

Während im **UG** phänomen- und problemorientierte Zugangsweisen (wahrnehmen, beobachten, imaginieren, reflektieren, analysieren) für den Erwerb primärer gestalterischer Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten bestimmend sind, werden ab der **3G** die Choreografien der Vermittlung zunehmend komplexer. Schülerinnen und Schüler lernen über eine systematische Vermittlung hinaus eigene Vorhaben zu unterschiedlichen Themen und Fragestellungen zu entwickeln (suchen, sichten, recherchieren, ordnen, strukturieren, planen). Dabei liegt der Akzent auf Vernetzungsleistungen, dem Aufbau medialer und methodischer Kompetenzen und eines durch Erfahrung erworbenen Praxiswissens.

Grundlagenfach 1./2. Klasse		
Die Lernenden nutzen ihre persönliche Fantasiewelt, bauen Vorstellungen auf und lernen diese spielerisch darzustellen – sie ergründen und entfalten ihre kreativen Fähigkeiten. Sie praktizieren zunehmend eine wahrnehmende, erkundende und reflektierende Zuwendung zur Welt, zum Selbst und zur Weltsicht anderer – sie verstehen gestalterische und künstlerische Arbeit als Prozess – sie erarbeiten Grundkenntnisse und Grundfertigkeiten.		
FACHGEBIETE mit den Teilgebieten	KOMPETENZEN	QUERVERWEISE
Wahrnehmung + Reflexion		
1./2.1.1 Vorstellungen aufbauen und weiterentwickeln	<ul style="list-style-type: none"> • können bildhaft anschauliche Vorstellungen zu vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Situationen assoziativ und bewusst aus verschiedenen Blickwinkeln aufbauen, kombinieren und weiterentwickeln (z.B. Bildergeschichte, Höhlenbewohner, Zukunftsvision). • können ihre bildhaft anschauliche Vorstellungen analysieren und darüber diskutieren. 	Musik: Musiktheater, Klangfarbe-Farbklang, Rhythmus, Improvisation Naturwissenschaften: Anatomie Mensch, Wandlungsprozesse, Natur- und Ausdrucksstudien von Pflanzen und Tieren; Sehsinn, Naturfarben
1./2.1.2 Wahrnehmen über mehrere Sinne	<ul style="list-style-type: none"> • können die Wechselwirkung zwischen visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmungen erkennen, beschreiben und darüber diskutieren. 	Alle Sprachen: Bildumsetzungen von Texten, Illustration, Theater, Bildbetrachtung, Märchen, Sagen, Abenteuergeschichten
1./2.1.3 Aufmerksam beobachten	<ul style="list-style-type: none"> • können Lebewesen, Situationen, Gegenstände und Bilder aus verschiedenen Perspektiven und in unterschiedlichen Kontexten beobachten. • können sich über ihre Empfindungen und Erkenntnisse austauschen. • können ihr Vorwissen mit der Beobachtung vergleichen und Bildmerkmale erkennen. • können ihre Beobachtungen zu Raum-, Farb- und Bewegungsphänomenen beschreiben (z.B. Nähe-Distanz, Licht-Schatten, Bildfolge). 	Sport: Mensch und Bewegung, Raumerfahrungen, Rhythmus, Geschwindigkeit, Anatomie Religion: Kunst in Kirchen Graubündens, religiöse Motive in der Kunst

1./2.1.4 Ästhetisches Urteil bilden und begründen	<ul style="list-style-type: none"> • können Eigenschaften und Qualitätsmerkmale von Bildern beschreiben und beurteilen (z.B. Motiv, Farbklang, Bildaufbau). • können ein persönliches ästhetisches Urteil an Kriterien festmachen, eine eigene Meinung entwickeln und diese mit anderen Standpunkten vergleichen. 	
Präsentation + Dokumentation		
1./2.2.1 Dokumentieren	<ul style="list-style-type: none"> • können Spuren ihres Prozesses festhalten und aufzeigen (z.B. Tagebuch, Skizzenheft, Sammlung der Arbeiten). 	
1./2.2.2 Präsentieren und Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> • können ihre Prozesse aufzeigen und ihre Produkte ausstellen (z.B. beschriften, beleuchten). • können mit Fachbegriffen ihre Prozesse und Produkte kommentieren und diskutieren. • können die subjektive Bedeutung ihrer Bilder aufzeigen und zur Diskussion stellen. 	
1./2.2.3 Digitale Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> • können Dateien erstellen, anschreiben, ordnen, speichern und verwalten. • kennen die Unterschiede, die korrekten Bezeichnungen und den Einsatz der wichtigsten Dateiformate. • nutzen das Netz für digitale Bildrecherche. • verstehen wie ein digitales Pixelbild technisch dargestellt wird. • verstehen die Wichtigkeit eines sorgfältigen digitalen Workflows. 	
Inhalt + Prozess		
1./2.3.1 Bildidee entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> • können eigene Bildideen und Fragestellungen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt zu Natur, Kultur und Alltag entwickeln (z.B. Mensch, Tier- und Pflanzenwelt, Geschichten, Erfindungen, Schriften). 	
1./2.3.2 Sammeln und Ordnen, Experimentieren	<ul style="list-style-type: none"> • können Materialien, Dinge und Bilder aus eigenen und fremden Kontexten kriteriengeleitet sammeln und ordnen sowie damit experimentieren. • können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen. • können zur Gestaltung ihrer Bildinhalte und Bildsprache andere Werke und Materialien bewusst und kriteriengeleitet nutzen. 	

1./2.3.3 Verdichten und Weiterentwickeln	<ul style="list-style-type: none"> · können die Bildidee und -wirkung ihrer Bilder nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien begutachten und daraus Impulse für das Verdichten oder Weiterentwickeln gewinnen. 	
Form + Farbe		
1./2.4.1 Punkt, Linie und Fläche untersuchen	<ul style="list-style-type: none"> · können Punkten und Linien gezielt für eine lineare, flächige und räumliche Wirkung einsetzen. · können durch Kontraste, Konturen und Positiv-Negativ-Beziehungen Formen entwickeln und einsetzen. · können durch Figur-Grund-Beziehung, Grössenveränderung, Reduktion und Abstraktion Formen entwickeln und gezielt einsetzen. 	
1./2.4.2 Farbe differenziert einsetzen	<ul style="list-style-type: none"> · lernen Farben nach Helligkeit, Farbton und Sättigung nuanciert zu mischen und einzusetzen. · entdecken Farbverläufe und Farbbeziehungen, lernen sie aufeinander abzustimmen und sie einsetzen. · können Farben als Erscheinungsfarben erkennen und mischen. 	
Körper + Raum		
1./2.5.1 Körper und Raum erkennen und darstellen	<ul style="list-style-type: none"> · können Raum durch Staffelung, Hell-Dunkel-, Vorne-Hinten-Beziehung untersuchen und in der Fläche darstellen (raumschaffende Mittel). · können Raum in Natur, Architektur und öffentlichem Raum untersuchen, zweidimensional abbilden und dreidimensional gestalten. · können die Räumlichkeit von Objekten erkennen und lernen sie darzustellen. · erkunden Eigenheiten von Werkmaterialien. · entwickeln ein Bewusstsein für das plastische Formen. · entwickeln ein Tastsinn. · lernen Werkzeuge, Materialien und Techniken kennen und anwenden. 	
1./2.5.2 Oberflächenstruktur erzeugen	<ul style="list-style-type: none"> · können mithilfe von Texturen / Strukturen eine differenzierte Oberflächenwirkung im Bild und am Objekt erzeugen und einsetzen. 	
1./2.5.3 Bewegungen darstellen	<ul style="list-style-type: none"> · können Bewegungsmomente und Bildfolgen von bewegten Figuren und Objekten darstellen. 	
Verfahren + Disziplinen		
1./2.6.1 Zeichnen, Malen	<ul style="list-style-type: none"> · können regelmässig und unregelmässig schraffieren sowie lasierend und pastos malen. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • können parallel, kreuz und quer schraffieren und ihren Duktus zeichnerisch und malerisch variieren (z.B. Pinselführung, Druckstärke, Geste). 	
1./2.6.2 Drucken	<ul style="list-style-type: none"> • können den Stempeldruck, Abklatsch, Monotypie und die Frottage erproben und einsetzen. 	
1./2.6.3 Collagieren, Montieren	<ul style="list-style-type: none"> • können die Collage und digitale Montage erproben und einsetzen (z.B. Bild im Bild-Bezug, Bildpaare). • können Collage und Montage als Handlungs- und Denkweise gezielt einsetzen (z.B. irrealer oder surrealer Bildkombinationen). 	
1./2.6.4 Modellieren, Bauen, Konstruieren, Giessen	<ul style="list-style-type: none"> • können durch Verformen und Überformen modellieren und durch Montieren bauen und konstruieren. 	
1./2.6.5 Spielen, Agieren, Inszenieren	<ul style="list-style-type: none"> • können den eigenen Körper, Objekte, Figuren und Räume inszenieren (z.B. Tableau vivant, Masken, Bildräume mit farbigem Licht, Schattenspiel). 	
1./2.6.6 Fotografieren, Filmen	<ul style="list-style-type: none"> • können Film und Fotografie für Darstellung von Vorgängen und zur Dokumentation einsetzen. • können einfache Bildergeschichten mit fotografischen Mitteln erzählen. • können unterschiedliche Blickwinkel, Lichtverhältnisse, Einstellungsgrößen, Bildausschnitte und Perspektive beim Fotografieren einbeziehen. 	
1./2.6.7 Grafische, malerische Materialien und Bildträger erproben	<ul style="list-style-type: none"> • können weiche und harte Bleistifte, wasserlösliche und wasserfeste Kreiden, Gouache und Wasserfarbe erproben und einsetzen. 	
1./2.6.8 Plastische, konstruktive Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • können die Wirkung plastischer Materialien erproben und für eine räumliche Darstellung einsetzen. 	
1./2.6.9 Typografie	<ul style="list-style-type: none"> • lernen mit Zeichen, Wörtern und Buchstaben zu gestalten. 	
1/2.6.10 Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> • kennen die Anwendungsmöglichkeit und Wirkung von Werkzeugen und können diese sachgerecht einsetzen (z.B. Modellier-, Schnittwerkzeug). 	
1./2.6.11 Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> • machen erste Erfahrungen mit Werkzeugen der digitalen Bildbearbeitung (Photoshop) • können Teilbereiche transformieren, Bilder platzieren, Formen zeichnen und malen. • kennen den korrekten Einsatz von Ebenen, Farbwahl- und Protokollpaletten. • kennen die einfachsten Schritte der Bildoptimierungen und Korrekturen (Bildausschnitt, Bildgröße, Farbton, Tonwerte, Bildschärfe) 	
Kunst + Kontext		

1./2.7.1 Kunstwerke und Bilder lesen	<ul style="list-style-type: none"> · können Bildsprache und Stilmittel in Kunstwerken aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie in Bildern aus dem Alltag untersuchen und beschreiben. 	
1./2.7.2 Kunstwerke kennen	<ul style="list-style-type: none"> · können Kunsterfahrungen beschreiben und diskutieren (z.B. in Begegnungen mit Kunstschaffenden und originalen Kunstwerken). 	
1./2.7.3 Eigene Bilder mit Kunstwerken vergleichen	<ul style="list-style-type: none"> · können Bilder vergleichen und wesentliche Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten aufzeigen. · können Entstehung, Formensprache, Körper- und Raumdarstellung in Kunstwerken erkennen, mit eigenen Bildern vergleichen, Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten aufzeigen. 	
1./2.7.4 Bildwirkung	<ul style="list-style-type: none"> · können Kunstwerke und Bilder in Bezug auf Darstellungsabsicht und Bildwirkung untersuchen (z.B. Rollenbilder, Klischee, Fiktion). · erkennen, dass Bilder verändert und manipuliert werden können (z.B. Blickwinkel, Bildausschnitt, Proportion, Farbwirkung, Kontrast, Verzerrung). 	
1./2.7.5 Bildfunktion	<ul style="list-style-type: none"> · erkennen, dass Kunstwerke und Bilder auffordern, veranschaulichen, dokumentieren und informieren können (z.B. Werbebotschaft, Dokumentation, Gebrauchsanweisung, Fantasiebild). 	

Grundlagenfach 3. Klasse		
Die Lernenden gewinnen Vertrauen in die eigene Sicht- und Arbeitsweise, – können Anregungen und Kritik annehmen und in die eigene Arbeit integrieren – reflektieren und beurteilen ihre Arbeit und die Arbeit der Mitschülerinnen und Mitschüler kriteriengeleitet – erarbeiten Grundkenntnisse und Grundfertigkeiten.		
FACHGEBIETE mit den Teilgebieten	KOMPETENZEN	QUERVERWEISE
Wahrnehmung + Reflexion		
3.1.1 Vorstellungen aufbauen und weiterentwickeln	<ul style="list-style-type: none"> • können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufgrund von Empfindungen, Fantasien und Wissen assoziativ und bewusst aufbauen, kombinieren und weiterentwickeln (z.B. unterschiedliche Atmosphären, Konstruktionen, Komposition, Storyboard). • können ihre bildhaft anschauliche Vorstellungen analysieren und darüber diskutieren. 	<p>Biologie: Anatomie, Zoologie, Botanik, Wandlungsprozesse, Metamorphose</p> <p>Geografie: Landschaft, z.B. Impression, Tektonik, Geomorphologie, Gesteine</p>
3.1.2 Wahrnehmen über mehrere Sinne	<ul style="list-style-type: none"> • können die Subjektivität und Vielschichtigkeit von visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmungen analysieren und mit anderen vergleichend reflektieren. 	<p>Geschichte: Selbstdarstellung des Menschen in seiner Zeit, Brauchtum, Kleidung, Archäologie</p>
3.1.3 Aufmerksam beobachten	<ul style="list-style-type: none"> • können ihre Beobachtungen zu Raum-, Farb- und Bewegungsphänomenen beschreiben (z.B. Nähe-Distanz, Licht-Schatten, optische Farbmischungen, Bildfolge). • können Lebewesen, Situationen, Gegenstände und Bilder aus verschiedenen Perspektiven und in unterschiedlichen Kontexten beobachten. • können ihr Vorwissen mit der Beobachtung vergleichen und ihren Blick schärfen. • können ihre Empfindungen und Erkenntnisse beschreiben und vergleichen. 	<p>Mathematik: Proportionslehre, Perspektive</p> <p>Sport: Haltung, Tanz, illustratives Zeichnen, Werbung, Gleichgewicht und Ungleichgewicht (experimentelles Gestalten)</p> <p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater</p>
3.1.4 Ästhetisches Urteil bilden und begründen	<ul style="list-style-type: none"> • können ein persönliches ästhetisches Urteil an Kriterien festmachen, eine eigene Meinung entwickeln und diese mit anderen Standpunkten vergleichen. • können Eigenschaften und Qualitätsmerkmale von Bildern analysieren, einordnen und beurteilen (z.B. Bildwirkung, inhaltliche und formale Umsetzung). 	<p>Französisch: Theater, Gotik, Impressionismus, Fauves</p> <p>Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater</p>
Präsentation + Dokumentation		
3.2.1 Dokumentieren	<ul style="list-style-type: none"> • können Phasen ihres Prozesses in Bild und Wort dokumentieren (z.B. Portfolio, Lernjournal). 	<p>Alle Sprachen: Bildergeschichten</p> <p>Musik: Musiktheater</p>
3.2.2 Präsentieren und Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> • können ihre Prozesse aufzeigen und ihre Produkte präsentieren (z.B. installieren, in Szene setzen, digital aufbereiten). 	<p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes, Ursprung</p>

	<ul style="list-style-type: none"> · können mit Fachbegriffen ihre Prozesse und Produkte kommentieren und diskutieren. · können die subjektive Bedeutung ihrer Bilder aufzeigen und zur Diskussion stellen. 	und Entwicklung von Symbolen, religiöse Kunst vom 4. Jh. bis heute, ethnologische Aspekte (Brauchtum, Kult)
3.2.3 Digitale Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> · können Dateien erstellen, anschreiben, ordnen, speichern und verwalten. · kennen die Unterschiede, die korrekten Bezeichnungen und den Einsatz der wichtigsten Dateiformate. · nutzen das Netz für digitale Bildrecherche. · verstehen wie ein digitales Pixelbild technisch dargestellt wird. · verstehen die Wichtigkeit eines sorgfältigen digitalen Workflows. 	Informatik: Typografie
Inhalt + Prozess		
3.3.1 Bildidee entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> · können eigene Bildideen und Fragestellungen aus ihrem Interessensbereich und gesellschaftlichen Umfeld entwickeln (z.B. Werbung, Selbstdarstellung, Schönheit, Lifestyle, virtuelle Welten, Streetart). 	
3.3.2 Sammeln und Ordnen, Experimentieren	<ul style="list-style-type: none"> · können Materialien, Dinge und Bilder aus eigenen und fremden Kontexten kriteriengeleitet sammeln und ordnen sowie damit experimentieren. · können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen. · können zur Gestaltung ihrer Bildinhalte und Bildsprache andere Werke und Materialien bewusst und kriteriengeleitet nutzen. · können in Spiel und Experiment Unbekanntes zulassen, Besonderheiten und Zusammenhänge entdecken und ihre Bildsprache differenzieren. · können mit gestalterischen Strategien verschiedene Darstellungsmöglichkeiten erproben, auswählen und bewusst einsetzen (Abstrahieren, Reduzieren, Kombinieren, Variieren und Dekonstruieren). 	
3.3.3 Verdichten und Weiterentwickeln	<ul style="list-style-type: none"> · können die Bildidee und -wirkung ihrer Bilder nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien begutachten und daraus Impulse für das Verdichten oder Weiterentwickeln gewinnen. 	

Form + Farbe

3.4.1 Punkt, Linie und Fläche als bildnerische Mittel einsetzen	<ul style="list-style-type: none"> · können Anordnungen von Punkten und Linien gezielt für eine lineare, flächige und räumliche Wirkung einsetzen. · können durch Figur-Grund-Beziehung, Grössenveränderung, Reduktion und Abstraktion Formen entwickeln und gezielt einsetzen. 	
3.4.2 Farbnuancen erkennen und einsetzen	<ul style="list-style-type: none"> · können Farben nach Helligkeit, Farbton und Sättigung nuanciert mischen und gezielt einsetzen. · können Farbverläufe und Farbbeziehungen entdecken, aufeinander abstimmen und einsetzen. · können Erscheinungsfarben mischen und bewusst einsetzen. 	
Körper + Raum		
3.5.1 Körper und Raum erkennen und korrekt darstellen	<ul style="list-style-type: none"> · können Raum in Natur, Architektur und öffentlichem Raum untersuchen und dreidimensional gestalten. · können Raum durch lineare Verkürzungen, Farb- und Luftperspektive in der Fläche darstellen. · Räumliche Konstruktionsprinzipien: Parallelperspektive, Zentral- und Zweipunktperspektive. · können die Räumlichkeit von Objekten erkennen und korrekt darstellen (Kreisverzerrungen, Verkürzungen). 	
3.5.2 Oberflächenstruktur gezielt einsetzen	<ul style="list-style-type: none"> · können mithilfe von Strukturen eine differenzierte Oberflächenwirkung im Bild und am Objekt erzeugen und gezielt einsetzen (z.B. glänzend, schuppig, gerillt, zerknittert). 	
3.5.3 Bewegungen darstellen	<ul style="list-style-type: none"> · können durch Lichtzeichnen mit ihrem Körper Bewegungsspuren erforschen und einsetzen. · können die Darstellung von Bewegung durch Schärfe-Unschärfe, Zeitraffer und Zeitlupe erproben und darstellen. 	
Verfahren + Disziplinen		
3.6.1 Zeichnen, Malen	<ul style="list-style-type: none"> · können regelmässig und unregelmässig schraffieren sowie lasierend und pastos malen. · können parallel, kreuz und quer schraffieren und ihren Duktus zeichnerisch und malerisch variieren (z.B. Pinselführung, Druckstärke, Geste). 	
3.6.2 Drucken	<ul style="list-style-type: none"> · kennen unterschiedliche Druckverfahren und deren Eigenheiten (z.B. spiegelverkehrt, verlorene Platte, Seriendruck, Reproduktion) und können diese gezielt einsetzen. · können Prägedruck und Linoldruck erproben und gezielt einsetzen. 	
3.6.3 Collagieren, Montieren	<ul style="list-style-type: none"> · können die Collage und digitale Montage erproben und einsetzen (z.B. Bild im Bild-Bezug, Bildpaare). 	

	<ul style="list-style-type: none"> · können Collage und Montage als Handlungs- und Denkweise gezielt einsetzen (z.B. irrealer oder surrealer Bildkombinationen). 	
3.6.4 Modellieren, Bauen, Konstruieren	<ul style="list-style-type: none"> · kennen aufbauende, abtragende und konstruktive Verfahren und können diese gezielt einsetzen (z.B. Körperbild, Raumbild). · kennen Positiv-Negativ-Formen, Hohl- und Vollplastik, Skulptur, Gussform, Raummodell und kinetische Objekte und können diese räumlich umsetzen. 	
3.6.5 Spielen, Agieren, Inszenieren	<ul style="list-style-type: none"> · können durch Performance und Aktion Raum-Körperbezüge schaffen (z.B. ungewohnte Beziehungen, Selbstinszenierung, Rauminstallation). 	
3.6.6 Fotografieren, Filmen, Stop Motion	<ul style="list-style-type: none"> · kennen bildsprachliche Mittel in Fotografie und Film (z.B. Blickwinkel, Lichtverhältnisse, Einstellungsgrößen, Bildausschnitt, Perspektive) und können diese erproben und gezielt einsetzen. · können Bilder und Filme digital bearbeiten (z.B. Korrekturen, Schnitt, Montage). · können eine Reportage, Dokumentation oder ein Storyboard in der Gruppe erstellen. · können Einzelbilder zu einem einfachen Stop Motion-Film montieren. 	
3.6.7 Grafische, malerische Materialien und Bildträger	<ul style="list-style-type: none"> · können Acrylfarbe erproben und einsetzen. · können Packpapier, Verpackungsmaterial und Druckerzeugnisse als Bildträger erproben und nutzen. · können Materialien zeichnerisch und malerisch erproben und einsetzen (z.B. Rötel, Sprayfarbe, Ölfarbe, Aquarellfarbe). · können Bildträger gezielt einsetzen und variieren. 	
3.6.8 Plastische, konstruktive Materialien	<ul style="list-style-type: none"> · können die Wirkung plastischer Materialien erproben und für eine differenzierte räumliche Darstellung einsetzen. · können Materialien plastisch erproben und für eine räumliche Darstellung einsetzen (z.B. Porenbeton, Wachs, Offsetplatte). 	
3.6.9 Typografie	<ul style="list-style-type: none"> · Gestalten mit Zeichen und Wörtern, Schriftcharakteren, Typogramme. 	
3.5.10 Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> · kennen die Anwendungsmöglichkeit und Wirkung von Werkzeugen und können diese sachgerecht einsetzen (z.B. Modellier-, Schnittwerkzeug). 	
3.5.11 Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> · machen weitere Erfahrungen mit den wichtigsten Werkzeugen der digitalen Bildbearbeitung (Photoshop): z.B. Verschieben, Auswahl, Lasso, Zauberstab, Freistellen, Pinsel, Radiergummi, Füllwerkzeug, Text, Zoom. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • können Teilbereiche transformieren, Bilder platzieren, Formen zeichnen und malen. • kennen den korrekten Einsatz von Ebenen, Farbwahl- und Protokollpaletten. • kennen die einfachsten Schritte der Bildoptimierungen und Korrekturen (Bildausschnitt, Bildgrösse, Farbton, Tonwerte, Bildschärfe) 	
Kunst + Kontext		
3.7.1 Kunstwerke und Bilder lesen	<ul style="list-style-type: none"> • können Bildsprache und Stilmittel in Kunstwerken aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie in Bildern aus dem Alltag beschreiben und analysieren. 	
3.7.2 Kunstwerke kennen	<ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Kunstwerke aus unterschiedlichen Kulturen und Zeiten und können deren kulturelle Bedeutung einordnen. • können Kunsterfahrungen beschreiben und diskutieren (z.B. in Begegnungen mit Kunstschaffenden und originalen Kunstwerken). 	
3.7.3 Eigene Bilder mit Kunstwerken vergleichen	<ul style="list-style-type: none"> • können Abbild, Fiktion und Abstraktion in Kunstwerken mit eigenen Bildern vergleichen und Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten aufzeigen. 	
3.7.4 Bildwirkung	<ul style="list-style-type: none"> • können Kunstwerke und Bilder in Bezug auf Darstellungsabsicht und Bildwirkung analysieren (z.B. Stilepochen, Trends, Schönheitsideale). • kennen Möglichkeiten der Manipulation von Bildern in analogen und digitalen Bildwelten. 	
3.7.5 Bildfunktion	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen, dass Kunstwerke und Bilder irritieren, manipulieren, dekorieren, illustrieren, klären und unterhalten können (z.B. Propaganda, Schaubild, Zierbild, Schema). 	
3.7.2 Kunstwerke kennen	<ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Kunstwerke aus unterschiedlichen Kulturen und Zeiten und können deren kulturelle Bedeutung einordnen. • können Kunsterfahrungen beschreiben und diskutieren (z.B. in Begegnungen mit Kunstschaffenden und originalen Kunstwerken). 	

Grundlagenfach 4. Klasse		
Die Lernenden begegnen Bildwelten sowohl spielerisch als auch reflektiert, zeigen Initiative, Engagement, Selbstdisziplin und entwickeln eine forschend-interessierte Lernhaltung bei der Suche nach eigenen kreativen Lösungen. Sie beurteilen ihre Ideen selbstkritisch und verstehen gestalterische und künstlerische Arbeit als Prozess.		
FACHGEBIETE mit den Teilgebieten	KOMPETENZEN	QUERVERWEISE
Wahrnehmung + Reflexion		
4.1.1 Vorstellungen und Reflexion weiterentwickeln	<ul style="list-style-type: none"> · können eigene Vorstellungen anschaulich weiterentwickeln, selbstständig reflektieren und darüber diskutieren. 	Geografie: Landschaft, z.B. Impression, Tektonik, Geomorphologie, Mineralien Geschichte: Selbstdarstellung des Menschen in seiner Zeit, Brauchtum Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater Französisch: Theater Gotik, Impressionismus, Fauves Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater Mathematik: konstruktiv/räumliches Gestalten
4.1.2 Beobachtungsfähigkeit und Vorstellungskraft schulen	<ul style="list-style-type: none"> · schulen ihre Beobachtungsfähigkeit und Vorstellungskraft. · können subjektive Wahrnehmungserfahrungen zu Farbe, Form, Textur, Komposition, Licht, Perspektive, Raum und Bewegung beschreiben und mit anderen vergleichen. · reflektieren ihre eigenen Beobachtungen selbstkritisch. · schärfen und relativieren ihren Blick im Austausch und Diskurs mit anderen. 	
4.1.3 Ästhetisches Urteil bilden können	<ul style="list-style-type: none"> · können ihre Werke nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien kritisch begutachten und daraus Impulse für das Weiterentwickeln gewinnen. · können eigene gestalterisch-bildnerische Prozesse erörtern und beurteilen. 	
Präsentation + Dokumentation		
4.2.1 Prozesse dokumentieren	<ul style="list-style-type: none"> · können ihren Prozesses in Bild und Wort dokumentieren (z.B. Portfolio, Lernjournal). 	Sport: Haltung, Tanz
4.2.2 Präsentieren und Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> · gestalten einfache Präsentationen (Form, Funktion und Inhalt) 	Musik: Musiktheater Historische Epochen in Musik und bildender Kunst
Inhalt + Prozess		
4.3.1 Bildfindung und Arbeitsprozesse steuern	<ul style="list-style-type: none"> · beobachten, beschreiben und reflektieren aufmerksam Situationen oder eigene Vorstellungswelten. · gewinnen durch Skizzieren eine Basis für weiterführendes Arbeiten und das Klären einer Idee 	Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als
4.3.2 Für Arbeitsprozesse sensibilisieren	<ul style="list-style-type: none"> · offene und fragende Haltung innerhalb eines bildnerischen Prozesses entwickeln 	Ausdruck eines Weltbildes, Ursprung und Entwicklung von Symbolen Deutsch: Sprache der Werbung (Medienwoche)
Form + Farbe		

4.4.1 Anwendung Punkt, Linie, Fläche	<ul style="list-style-type: none"> · erproben verschiedene Zeichenmedien (analog/digital) und können diese adäquat anwenden. · erweitern und differenzieren die Anwendung von Punkt, Linie und Fläche gezielt für eine lineare, flächige und räumliche Wirkung. · differenzieren zwischen Kontur, Schraffur, Textur und Struktur (Stofflichkeit). 	<p>Russisch: russische Ikonen, sakrale Architektur Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p>
4.4.2 Zerlegen/Ordnen	<ul style="list-style-type: none"> · testen kreative Strategien (umgruppieren, zerlegen, neu anordnen). 	
4.4.3 Komposition und Abstraktionsvermögen	<ul style="list-style-type: none"> · vereinfachen Beobachtungen zeichnerisch und reduzieren diese entsprechend (Abstraktionsvermögen). · kennen die Gesetze des Bildaufbaus und können sie in gegenständlichen wie ungegenständlichen Kompositionen anwenden. · vergleichen die Wirkungen unterschiedlicher Bildkompositionen. 	
4.4.4 Wahrnehmung von Farben	<ul style="list-style-type: none"> · entwickeln Freude am Malen nach Anschauung und nach Fantasie (Texturstudien, Raumdarstellungen/Raumwirkung, Naturstudie). · beobachten den Einfluss der Lichtqualität auf die Farbwirkung. · beschreiben Kontrastwirkungen von Farb- und Tonwerten. · erfahren die sinnliche Wirkung von Farben; nehmen Farben in Natur, Umwelt und Kunst wahr. 	
4.4.5 Farbtheorien	<ul style="list-style-type: none"> · kennen Ordnungssysteme von Farben, benennen und qualifizieren Malfarben nach Farbton, Helligkeit, Sättigung (HSB), erstellen zielgerichtete Studien (Form, Volumen, Oberfläche/Textur, Licht-Schatten / Hell-Dunkel). · unterscheiden additive, subtraktive und optische Farbmischung (Farbe als Materialität und Licht). 	
4.4.6 Farbkonzepte	<ul style="list-style-type: none"> · entwerfen eigene Farbkonzepte (Farbklänge, Farbharmonien) und setzen diese praktisch um. · differenzieren die Funktion der Farben (Symbolfarben, Lokalfarben, Erscheinungsfarben, Ausdrucksfarben und absolute Farben). 	
4.4.7 Farbanwendung	<ul style="list-style-type: none"> · können Farbtöne analysieren, bewusst nachmischen, differenziert anwenden bzw. auftragen. · setzen Farbe als raumschaffendes Mittel ein (Luft- und Farbperspektive). 	

Körper + Raum		
4.5.1 Körper und Raum wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> · erfahren, skizzieren, formen und fotografieren Objekte, Körper und räumliche Gegebenheiten und stelle diese dar. · untersuchen plastisch-räumliche Eigenschaften (Form, Konstruktion, Volumen, Gewicht, Proportion, Oberfläche). 	
4.5.2 Körper und Raum begreifen	<ul style="list-style-type: none"> · begreifen die Wechselwirkung von Standort und Perspektive · erkennen die Beziehung zwischen Objekt, Körper und Raum (Staffelung, Grössenverhältnisse, Überschneidung, Distanz). 	
4.5.3 Raum visualisieren	<ul style="list-style-type: none"> · kennen verschiedene Möglichkeiten der Raumdarstellung. · üben und festigen das Konstruieren und Darstellen von Räumen mittels Zentral- und Übereckperspektiven. · üben das Darstellen von räumlichen Situationen aus der Beobachtung (visieren). · skizzieren, variieren, zerlegen und kombinieren organische und geometrische Grundformen. 	
4.5.4 Lichtwirkung	<ul style="list-style-type: none"> · üben die Wahrnehmung und die Darstellung von Licht und Schatten im Zusammenspiel mit verschiedenen Lichtquellen am Objekt. 	
4.5.5 Mensch, Figur und Tier	<ul style="list-style-type: none"> · setzen sich mit der menschlichen Figur auseinander und untersuchen die Wechselwirkung von Figur und Raum. · setzen sich mit der Erscheinung und Darstellung von Tieren auseinander. 	
Verfahren + Disziplinen		
4.6.1 Skizzieren und Formen	<ul style="list-style-type: none"> · entwickeln Freude und Sicherheit beim Skizzieren im Spannungsfeld Beobachten und Erinnern. · kennen die verschiedenen Aspekte einer Naturstudie. · erfassen Objekte, Körper und Räume aus der Beobachtung und aus der Vorstellung zwei- und dreidimensional; visualisieren sie und stellen diese plastisch dar. 	
4.6.2 Bildnerische Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> · kennen grafische Darstellungsweisen (Reduktionen, lineare Zeichnung, Tonwertstudien, Tontrennung, Rasterung) und deren Bedeutung in der visuellen Kommunikation. 	
4.6.3 Farben	<ul style="list-style-type: none"> · experimentieren mit verschiedenen Malfarben, Malwerkzeugen und Malgründen. · erstellen Farbstudien und können Volumen mit einer Stofflichkeit erzeugen. · wenden Farben bewusst an (Gouache, Acryl). 	

4.6.4 Hochdruckverfahren	<ul style="list-style-type: none"> · experimentieren mit Tontrennung und erstellen im Flachdruckverfahren oder Hochdruckverfahren (Kartondruck, Holzdruck, Linolschnitt) eigene Produkte (analog/digital). 	
4.6.5 Digitales Zeichnen und Malen	<ul style="list-style-type: none"> · setzen vektorbasierte Digitalprogramme zum Zeichnen und Malen von Illustrationen ein (z.B. Illustrator, Fresco). 	
4.6.6 Digitale Fotografie	<ul style="list-style-type: none"> · kennen weitere technische und bildsprachliche Mittel der Fotografie und setzen diese gezielt ein (Blende, Zeit, Filmempfindlichkeit, Tiefenschärfe, Zeitraffer, Zeitlupe, Lichtzeichnen, Langzeitaufnahmen). 	
4.6.7 Materialkenntnisse	<ul style="list-style-type: none"> · erproben die Grundprinzipien plastischen Gestaltens. · entwickeln Experimentierfreude im Umgang mit unterschiedlichen Materialien. · erproben Materialeigenschaften verschiedener Werkstoffe (Ton, Plastilin, PE- oder PU-Schaum, Gips, Textiles, ...). 	
4.6.8 Visuelle Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> · nehmen Schrift als vielseitiges Gestaltungsmittel wahr. · gestalten in der Typografie mit Zeichen, Wörtern, Schriftcharakteren, Typogramm (analoge Verfahren). · kennen elementare Regeln der Typografie und wenden diese an. · kennen die Struktur und die wichtigsten Werkzeuge (Ebenen, Hilflinien, Raster, Text, Bild/Grafiken setzen/platzieren) eines Layoutprogramms (z.B. InDesign) und setzen gezielt einfache Layouts digital um. 	
Kunst + Kontext		
4.7.1 Wahrnehmung	<ul style="list-style-type: none"> · entwickeln gegenüber Kunstwerken eine Neugier und eine offene Haltung. 	
4.7.2 Analyse und Interpretation	<ul style="list-style-type: none"> · analysieren Werke aus verschiedensten Gattungen und Stilrichtungen der Kunst (objektiv - sachlicher und subjektiv - interpretierender Ansatz). · formulieren ihre Erkenntnisse eigenständig und erweitern ihren Wortschatz (Fachbegriffe). · setzen sich mit Kunst vor Originalen mündlich und schriftlich auseinander (Museumsbesuch, Ausstellung, Öffentlicher Raum, Atelierbesuch, ...). 	
4.7.3 Bildbetrachtung	<ul style="list-style-type: none"> · beschreiben Bilder differenziert und strukturiert unter einem bestimmten Aspekt wie Farbe, Raum, Motiv. 	
4.7.4. Medienkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> · werden für ihre visuelle Umgebung sensibilisiert (Medien) und üben einen kritischen Umgang. 	

Grundlagenfach 5. Klasse		
Die Lernenden kennen analoge und digitale Verfahren, verwenden eine an Fachbegriffen geschulte Sprache und setzen sich mit Kunst und Kultur auseinander. Sie vertiefen sich in spezifischen künstlerischen Disziplinen, Medien und Gestaltungsmethoden, erproben diese mittels adäquater Übungen und zeigen Experimentierfreude und Risikobereitschaft im Umgang mit gestalterischen Lösungen.		
FACHGEBIETE mit den Teilgebieten	KOMPETENZEN	QUERVERWEISE
Wahrnehmung + Reflexion		
5.1.1 Ästhetisches Urteil	<ul style="list-style-type: none"> reflektieren und beurteilen ihre Arbeit und die Arbeit der Mitschülerinnen und Mitschüler anhand klarer Kriterien. begründen die eigene Meinung mit schlüssigen Argumenten und vergleichen diese mit anderen Standpunkten. können Rückschau halten und evaluieren (Prozess und Produkt). 	Biologie: Evolution, Metamorphose Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, z.B. Romantik, Expressionismus Französisch/Italienisch: Theater, Bildsprache des Films Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen Musik: Musiktheater, historische Epochen in Musik und bildender Kunst, bildnerische Umsetzung verschiedenartiger Musik
5.1.2 Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> diskutieren Wirkungen, Aussagen und Absichten von medial verwendeten Bildern und Zeichen. erkennen, dass Bildinformationen auch zur Manipulation dienen können. 	
Präsentation + Dokumentation		
5.2.2 Dokumentieren	<ul style="list-style-type: none"> können ihren Prozess und/oder ihr Werk in Bild und Wort dokumentieren und die Resultate korrekt digitalisieren. nutzen individuelle Quellen als Grundlage und Ausgangsmaterial für eigenes gestalterisches Schaffen (Auftrag, Projektziele, Planung, Ressourcen, Ansprüche, Zeitmanagement,...). zeigen einen korrekten Umgang mit Quellen und Bildrechten. 	Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda Kulturgeschichte Englisch: Kunst und Kulturraum Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater
5.2.2 Präsentieren und Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> setzen sich mit dem Bild als eine Form der Kommunikation auseinander. 	

Inhalt + Prozess		
5.3.1 Strategien	<ul style="list-style-type: none"> • bringen künstlerische Strategien mit Alltagserfahrungen in einen Zusammenhang. • erkennen und nutzen die Wechselwirkungen von Inhalt/Material/Idee. • unterscheiden bildnerische Mittel von Werkverfahren und Techniken. • verstehen den Zusammenhang zwischen der gewählten Technik und deren Wirkung/Aussage. 	
5.3.2 Bildvorlagen	<ul style="list-style-type: none"> • nutzen analoge/digitale Bildvorlagen, Werke aus Kunst und Kultur, eigenes Fotomaterial. • prüfen mit Skizzen, Entwürfen, Studien und Modellen verschiedene Entwurfsmethoden zu einer Aufgabenstellung. 	
5.3.3 Arbeitsprozesse	<ul style="list-style-type: none"> • können eine künstlerisch-gestalterische Arbeit konzipieren und realisieren und integrieren Assoziation und Zufall in den gestalterischen Prozess. • zeigen Initiative, Engagement, Selbstdisziplin und Geduld bei der Suche nach eigenen Lösungen und gewinnen Vertrauen in die eigene Sicht- und Arbeitsweise. • erproben selbständig alternative Lösungen während des Bildfindungsprozesses. • können Anregungen und Kritik annehmen und in die eigene Arbeit integrieren. 	
Form + Farbe		
5.4.1 Formerfassung	<ul style="list-style-type: none"> • erfassen und komponieren bewegte und unbewegte Formen rasch. • beobachten Ausdruck und Wirkung ungegenständlicher grafischer Zeichen und wenden diese an. • erkennen den Ausdruck der Formen und steigern diese durch Vereinfachung, Reduktion und Abstraktion, aktive und passive Form. 	
5.4.2 Komposition und Abstraktionsvermögen	<ul style="list-style-type: none"> • erfahren den Rhythmus in Form und Bildordnung als wesentliches Element bildnerischen Gestaltens. • differenzieren ihr Vokabular zur Beschreibung von Bildordnungen: Symmetrie, Asymmetrie, Balance, Spannung, Statik, Dynamik. 	
5.4.2 Farbkonzepte	<ul style="list-style-type: none"> • entwickeln eigene Farbkonzepte und wenden diese an. 	
5.4.3 Farbfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> • kennen die Funktion der Farbe und sind fähig, in ihrer Arbeit einen thematischen Bezug herzustellen. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • machen Wahrgenommenes und innere Bilder bzw. eigene Vorstellungen über Farbe bildnerisch sichtbar. 	
5.4.4 Farbanwendung	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben die unterschiedliche Anwendung von Malfarben (koloristisch, monochrom, tonwertig, hell-dunkel, Grisaille). • kennen den unterschiedlichen Auftrag von Farben (deckend, lasierend, pastos, pointilistisch, fleckig, ...). 	
5.4.1 Formerfassung	<ul style="list-style-type: none"> • erfassen und komponieren bewegte und unbewegte Formen rasch. • beobachten Ausdruck und Wirkung ungegenständlicher grafischer Zeichen und wenden diese an. • erkennen den Ausdruck der Formen und steigern diese durch Vereinfachung, Reduktion und Abstraktion, aktive und passive Form. 	
5.4.2 Komposition und Abstraktionsvermögen	<ul style="list-style-type: none"> • erfahren den Rhythmus in Form und Bildordnung als wesentliches Element bildnerischen Gestaltens. • differenzieren ihr Vokabular zur Beschreibung von Bildordnungen: Symmetrie, Asymmetrie, Balance, Spannung, Statik, Dynamik. 	
5.4.2 Farbkonzepte	<ul style="list-style-type: none"> • entwickeln eigene Farbkonzepte und wenden diese an. 	
5.4.3 Farbfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> • kennen die Funktion der Farbe und sind fähig, in ihrer Arbeit einen thematischen Bezug herzustellen. • machen Wahrgenommenes und innere Bilder bzw. eigene Vorstellungen über Farbe bildnerisch sichtbar. 	
5.4.4 Farbanwendung	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben die unterschiedliche Anwendung von Malfarben (koloristisch, monochrom, tonwertig, hell-dunkel, Grisaille). • kennen den unterschiedlichen Auftrag von Farben (deckend, lasierend, pastos, pointilistisch, fleckig, ...). 	
Körper + Raum		
5.5.1 Mensch und Raum	<ul style="list-style-type: none"> • setzen sich mit der menschlichen Figur auseinander (Proportionen, Bewegung, Anatomie). • untersuchen Ausdruck, Gestik und Mimik der menschlichen Figur im räumlichen Kontext. 	
5.5.2 Plastisches Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> • vertiefen ihre plastische Ausdrucksfähigkeit im Bildhaften, sowie im Abstrakten und entwickeln dabei ein Verständnis für die Wirkung und Beschaffenheit von Form und Oberfläche. • vertiefen die Grundprinzipien plastischen Gestaltens (Relief-Vollplastik; additives- und subtraktives Verfahren). • berücksichtigen die Rundumsicht eines räumlichen Werkes. 	
5.5.3 Modellskizzen	<ul style="list-style-type: none"> • erstellen dreidimensionale Modellskizzen für eigene Gestaltungsvorhaben. 	

5.5.4 Aspekte der Architektur	<ul style="list-style-type: none"> · thematisieren und diskutieren aktuelle Fragen der Architektur (Raumwirkung, Farbwirkung, Architektur als Lebensumfeld). 	
Verfahren + Disziplinen		
5.6.1 Umgang mit grafischen Mitteln	<ul style="list-style-type: none"> · verfeinern ihren grafischen Ausdruck unter Berücksichtigung verschiedener Zeichenmedien (Bleistift, Filzstift, Kugelschreiber, Kohle, Tuschefeder, digitale Medien, ...). 	
5.6.2 Bildnerische Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> · differenzieren verschiedene Funktionen des Zeichnens (abbilden, analysieren/segmentieren, abstrahieren, stilisieren, ...) und grafischen Darstellens (Skizze, Entwurf, Zeichnung, Plan, Dreitafelprojektion, Schnitt, Illustration, Infografik, Visualisierung, Rendering). 	
5.6.3 Erstellen von Naturstudien	<ul style="list-style-type: none"> · erstellen Naturstudien und entwickeln diese weiter (Veränderung, Metamorphose, Inszenierung, ...). 	
5.6.4 Zeichensysteme	<ul style="list-style-type: none"> · analysieren und vergleichen Zeichen und Zeichensysteme der visuellen Kommunikation (Typografie, Icons, Piktogramme). 	
5.6.5 Malereikenntnisse	<ul style="list-style-type: none"> · erweitern ihre Malerkenntnisse und erzeugen differenziert optische und pigmentäre Malstile. · lernen Aquarellmalerei/Ölmalerei kennen und anwenden. 	
5.6.6 Bildcollagen	<ul style="list-style-type: none"> · üben das Spiel mit Bildfragmenten (analoge/digitale) Bildcollagen und Bildmontagen. 	
5.6.7 Tiefdruck	<ul style="list-style-type: none"> · experimentieren mit den Techniken des Tiefdrucks (Kaltzahn, Ätzradierung, Vernis Mou, Aquatinta). 	
5.6.8 Analoges Fotografieren	<ul style="list-style-type: none"> · kennen die Grundelemente und Grundfunktionen der analogen Fotokamera / Labortechnik (Entwickeln von Filmen und Vergrössern von Filmnegativen). 	
5.6.9 Aufnahmeverfahren	<ul style="list-style-type: none"> · erweitern, vertiefen Kamerakenntnisse und Aufnahmeverfahren (Gegenlicht, Langzeitbelichtung, Bewegungsunschärfe, Nachtaufnahmen, Tiefenschärfe, ...). 	
5.6.10 Materialkenntnisse	<ul style="list-style-type: none"> · üben einen bewussten Umgang mit verschiedenen Werkstoffen (materialgerechtes Arbeiten). 	
5.6.11 Visuelle Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> · begreifen Layout als konzeptuelles Gestalten mit Leerfläche, Text und Bild. · interpretieren und präsentieren Inhalte. · entwickeln Grafische Konzepte und setzen diese um. · wenden vektorbasierter Zeichensoftware an (Layout- und Präsentationssoftware, Druckvorstufe, Druckverfahren, Papierwahl, Bindearten). 	

Kunst + Kontext

5.7.1 Epochen der Malerei	<ul style="list-style-type: none"> · erhalten einen Einblick in die wichtigsten Epochen / Stilrichtungen der Malerei und kennen einzelne Referenzwerke / Künstler. · machen sich vertraut mit einfachen ikonologischen und ikonographischen Fragestellungen. 	
5.7.2 Bezüge und Standpunkte	<ul style="list-style-type: none"> · schaffen aus der Auseinandersetzung mit dem kunsthistorischen Kontext Bezüge zu ihrer eigenen Arbeit und präsentieren Prozess und Ergebnis in geeigneter Form. · zeigen einen korrekten Umgang mit Quellen und Bildrechten. 	
5.7.3 Bildbetrachtung und Bildinhalte	<ul style="list-style-type: none"> · beschreiben und diskutieren Kunstwerke anhand der Wechselwirkung zwischen Inhalt, Form und Funktion. 	
5.7.4 Medienkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> · verstehen und diskutieren die Funktionsweise von Medien. · entfalten erklärend und interpretierend ein Verständnis für deren Wirkung. · entwickeln Sicherheit im Umgang mit Medien durch Analyse und Reflexion. 	

Grundlagenfach 6. Klasse		
Die Lernenden können eine künstlerisch-gestalterische Arbeit konzipieren, realisieren und präsentieren, verfügen über eine entwickelte Imaginations- und Ausdrucksfähigkeit und über ein kulturelles und kunstgeschichtliches Grundwissen.		
FACHGEBIETE mit den Teilgebieten	KOMPETENZEN	QUERVERWEISE
Wahrnehmung + Reflexion		
6.1.1 Wahrnehmung und Beobachtung	· verfügen über eine entwickelte Imaginations- und Ausdrucksfähigkeit.	Biologie: Physiologie des Sehens, Gehirnforschung Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, z.B. Romantik, Expressionismus
6.1.2 Ästhetisches Urteil	· verfolgen und beurteilen ihre Ideen selbstkritisch.	
Präsentation + Dokumentation		
6.2.1 Dokumentieren	· reflektieren und präsentieren einen bildnerischen Prozess anhand nachvollziehbarer Kriterien (Sammeln, Ordnen, Experimentieren, Realisieren und Präsentieren). · stellen Bezüge zwischen eigenen Arbeiten und künstlerischen Werken her.	Französisch/Italienisch: Theater, Bildsprache des Films, Gotik, Impressionismus, Fauves Englisch: Kunst und Kulturraum Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes, Philosophie/alle Sprachen: Verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst Russisch: sakrale Architektur, russische Ikonen Mathematik: Mass und Zahl in der bildenden Kunst Musik: Musiktheater, historische Epochen in Musik und bildender Kunst, bildnerische Umsetzung verschiedenartiger Musik
6.2.2 Präsentieren und Kommunizieren	· verwenden eine an Fachbegriffen orientierte Sprache.	
Inhalt + Prozess		
6.3.1 Künstlerische Strategien	· bringen künstlerische Strategien mit eigenen Gestaltungserfahrungen in Zusammenhang und wenden diese bewusst an.	
6.3.2 Konzeptentwicklung	· entwickeln eigenständig Konzepte, wenden im Vorgehen kreative- und künstlerische Strategien an und erproben verschiedene Mal- / Zeichenstile. · reflektieren die Bildmittel und Techniken aufgrund der gesetzten Lernziele und Kriterien.	
Form + Farbe		
6.4.1 Formensprache und grafische Mittel	· reflektieren die Grundlagen der Bildkomposition und der Formensprache und setzen diese in eigenen Arbeiten selbstständig ein.	
6.4.2 Projekte	· setzen sich bei eigenen Projekten bewusst mit der Anwendung und der Funktion der Farbe auseinander (Experimente, Malproben, Farbkonzepte, ...).	

Körper + Raum		Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument usw.), Propaganda Kulturgeschichte
6.5.1 Mensch/Raum/Licht	<ul style="list-style-type: none"> · vertiefen die Kenntnisse der menschlichen Figur und untersuchen die Wirkung von Mode. · entwickeln anhand narrativer Situationen (Installation, Szenografie) ein Verständnis für den Bezug Figur, Objekt, Raum und Licht (Aktion, Proportion, Perspektive, Lichteinfall, ...). 	
6.5.2 Plastisches Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> · setzen die Mittel der Raumdarstellung zur Konkretisierung eigener Vorstellungen von Raum und Körper ein. 	
Verfahren + Disziplinen		
6.6.1 Zeichnung in der Projektarbeit	<ul style="list-style-type: none"> · nutzen die verschiedenen Funktionen der Zeichnung bewusst für die eigene Projektarbeit (Skizze, Entwurf, Objektstudie, Rissdarstellungen, Schnitte, ...). 	
6.6.2 Praxisbezug Drucktechniken	<ul style="list-style-type: none"> · wenden verschiedene Drucktechniken (Hochdruck Flachdruck, Tiefdruck, Siebdruck) passend zum Inhalt an. 	
6.6.3 Bildbearbeitung	<ul style="list-style-type: none"> · setzen eine individuelle, projektbezogene Vertiefung der Aufnahmetechnik in Bildbearbeitung und Grafik (Werbung, Plakat, Postkarte, ...) ein. 	
6.6.4 Materialkenntnisse	<ul style="list-style-type: none"> · wählen für kleinere projektbezogene Entwürfe und Arbeiten Werkstoffe bewusst aus (Ton, Plastilin, Gips, Ytong, Holz, Stein). · nutzen adäquate Vorgehensweisen/Verfahren (additives-subtraktives Vorgehen, konstruktives Bauen, Giessen, ...). 	
Kunst + Kontext		
6.7.1 Epochen der Kunstgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> · kennen wichtige Disziplinen der Kunst und können ausgewählte Werke zeitlich verorten (Epochen, Stilrichtungen, Künstlerinnen und Künstler). · entschlüsseln Werke formal und inhaltlich nach einem vorgegebenen Kriterienkatalog. 	
6.7.2 Künstlerische Positionen und Rollen	<ul style="list-style-type: none"> · erklären anhand ausgewählter Beispiele künstlerische Positionen (Funktion, Rollenverständnis) im Verlauf der Kunstgeschichte. 	