Lehrplan 21

Gestalten

Einleitende Kapitel

D-EDK Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz

Impressum

Herausgeber: D-EDK Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz

Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (D-EDK)
D-EDK Geschäftsstelle, Zentralstrasse 18, CH-6003 Luzern

Zu diesem Dokument: Lehrplan 21 - von der D-EDK Plenarversammlung am 31.10.2014 zur Einführung in den Kantonen freigegebene Vorlage.
Bereinigte Fassung vom 29.02.2016

Titelbild: Iwan Raschle

Copyright: Die Urheberrechte und sonstigen Rechte liegen bei der D-EDK.

Internet: www.lehrplan.ch

Inhalt

Zum Fachbereich	2
Bedeutung und Zielsetzungen	3
Didaktische Hinweise für das Bildnerische Gestalten	5
Didaktische Hinweise Textiles und Technisches Gestalten	8
Strukturelle und inhaltliche Hinweise	12

Zum Fachbereich

Der Fachbereich Gestalten setzt sich aus dem Bildnerischen Gestalten und dem Textilen und Technischen Gestalten zusammen. Die einleitenden Kapitel beinhalten beides, wobei in einem Kapitel immer zuerst die Perspektive des Bildnerischen Gestaltens aufgenommen wird und danach diejenige des Textilen und Technischen Gestaltens. Anschliessend folgen der Kompetenzaufbau für das Bildnerische Gestalten und derjenige für das Textile und Technische Gestalten.

Bedeutung und Zielsetzungen

Bildnerisches Gestalten

Gesellschaftliche Bedeutung

Im Bildnerischen Gestalten und in der Begegnung mit Bildern[1] aus Kunst und Alltag sensibilisieren sich Kinder und Jugendliche für unterschiedliche bildnerische Ausdrucksweisen. Sie bringen ihre Vorstellungen, Ideen und Absichten in Bildern zum Ausdruck. In der praktischen wie rezeptiven Auseinandersetzung mit visuellen Kommunikationsformen, Bildwirkungen und Bildfunktionen entwickeln Kinder und Jugendliche ihre Bildkompetenz[2]. Sie ermöglicht ihnen, sich in einer zunehmend von Bildern geprägten Gesellschaft zu orientieren.

Kinder und Jugendliche entwickeln ein ästhetisches Urteilsvermögen und eine Werthaltung zu Kunst und Kultur. Bezüge zu Kultur und Geschichte zeigen ihnen auf, dass sich Kultur im Wechselspiel von Tradition und Innovation fortwährend neu erschafft. Bildnerisches Gestalten leistet durch Kontakte zu Kunstschaffenden und direkten Begegnungen mit Kunstwerken in Museen, Ateliers, Galerien und im öffentlichen Raum einen wichtigen Beitrag zur kulturellen Bildung.

[1] Ausführungen zum Bildbegriff siehe unter *Erweiterter Bildbegriff*.
[2] Siehe unter *Bildkompetenz*.

Schulische Bedeutung

Kinder und Jugendliche setzen sich im Bildnerischen Gestalten mit äusseren und inneren Bildwelten auseinander und beziehen dabei ihre jeweilige Lebenswelt ein. Sie erweitern ihre Beobachtungs- und Erinnerungsfähigkeit, üben fantasievolles Assoziieren und differenzieren ihr Vorstellungs- und Darstellungsvermögen. Schülerinnen und Schüler dokumentieren und präsentieren Spuren ihres bildnerischen Prozesses und ihrer Produkte und kommunizieren darüber. Mit Ausstellungen und Präsentationen leisten sie einen wichtigen Beitrag zur Schulkultur.

Im prozess- und produktorientierten Handeln entwickeln Schülerinnen und Schüler Fragestellungen und Bildideen zu unterschiedlichen Situationen und Themen. Sie erproben bildnerische Grundelemente, Verfahren und kunstorientierte Methoden[3], Materialien und Werkzeuge. Durch Sammeln, Ordnen, Experimentieren, Verdichten und Weiterentwickeln realisieren Kinder und Jugendliche eigene Bilder.

Im Bildnerischen Gestalten lernen die Schülerinnen und Schüler Kunstwerke und Bilder aus verschiedenen Kulturen und Zeiten kennen. Sie lernen, diese zu lesen und einzuordnen. Im vergleichenden Betrachten erkennen sie, dass Bilder unterschiedliche Wirkungen und Funktionen haben und an kulturelle und geschichtliche Kontexte gebunden sind. Dabei erweitern Kinder und Jugendliche das Verständnis für ihre kulturelle Identität und interkulturelle sowie historische Unterschiede.

[3] Siehe unter *Kunstorientierte Methoden*.

Persönliche Bedeutung

Bilder lösen bei Kindern und Jugendlichen unterschiedliche Assoziationen und Emotionen aus. In Momenten der ungeteilten Aufmerksamkeit und einer neugierigen und forschenden Haltung machen Schülerinnen und Schüler ästhetische Erfahrungen. Diese fördern die Fähigkeit, eigene Fragestellungen und Lösungswege zu entwickeln, und den Mut, sich auf Unbekanntes und Ungewohntes einzulassen.

Im Bildnerischen Gestalten realisieren Schülerinnen und Schüler eigene Bilder. Sie erkunden die Lebenswelt und entdecken dabei neue Zugänge. Sie erfahren Selbstwirksamkeit und erkennen die persönliche Bildsprache als eigenständige Ausdrucksform.

Textiles und Technisches Gestalten

Gesellschaftliche Bedeutung

Die heutige Welt und unser Alltag sind stark von Design und Technik geprägt.[4] Wir sind von gestalteten und technischen Produkten und Objekten umgeben. Im Textilen und Technischen Gestalten setzen sich Kinder und Jugendliche mit Produkten, Prozessen sowie gestalterischen und technischen Lösungen auseinander und lernen deren kulturelle, historische, technische, ökonomische und ökologische Bedeutung kennen. Design- und Technikverständnis klärt Sinn- und Wertfragen in Zusammenhang mit der Herstellung, der Gestaltung, dem Gebrauch und der Entsorgung von Produkten. Es befähigt Kinder und Jugendliche, Zusammenhänge von technischen und kulturellen Entwicklungen und Produkten zu erkennen und dazu Stellung zu beziehen.

Kinder und Jugendliche haben das Bedürfnis, ihre eigene Umwelt zu gestalten, Neues zu entwickeln und Bestehendes neuen Anforderungen oder ihren Vorstellungen entsprechend umzugestalten. In Gestaltungs- bzw. Designprozessen erwerben Schülerinnen und Schüler grundlegende motorische und handwerkliche Fertigkeiten, die sie ausserschulisch vielfältig einsetzen können. Zusammen mit weiteren ästhetischen, gestalterischen und technischen Kompetenzen sind diese für das Erlernen und Ausüben zahlreicher Berufe von zentraler Bedeutung.

[4]Design stellt die Qualität des Prozesses und die gestalterische Auseinandersetzung mit Funktionen und Formen in den Vordergrund. Technik umfasst alle menschlichen Tätigkeiten, die sich mit der Herstellung, mit dem Gebrauch, der Bewertung und der Entsorgung von technischen und textilen Produkten befassen.

Schulische Bedeutung

Im Unterricht begegnen Schülerinnen und Schüler gestalterischen und technischen Zusammenhängen und lernen, die Wahrnehmungen, die Erarbeitungsprozesse und die entstandenen Produkte zu beschreiben und zu dokumentieren. Sie setzen sich mit gesellschaftlich bedeutsamen Themen, Fragen der Gestaltung und der Technik auseinander. Sie erkunden Materialien, lernen handwerkliche Verfahren kennen und anwenden und benutzen dabei Werkzeuge und Maschinen. Sie analysieren Funktionen und Konstruktionen, planen und entwickeln eigene Produkte.

Schülerinnen und Schüler klären und bewerten handwerkliche und industrielle Produktionsweisen. Sie formulieren eigene Urteile und entwickeln ein Bewusstsein für Qualität. Diese Auseinandersetzung fördert das Interesse und das Verständnis für Design und Technik.

Persönliche Bedeutung

Im Textilen und Technischen Gestalten stellen Kinder und Jugendliche eigenständig persönliche Produkte her. Sie erleben die Auswirkungen ihrer Tätigkeiten unmittelbar, was den emotionalen Bezug zum Produkt fördert. Die Erfahrung, etwas hergestellt und Neues gelernt zu haben, stärkt das Selbstbewusstsein von Kindern und Jugendlichen und lässt sie Selbstwirksamkeit erfahren. Die eigenen Grenzen oder die Grenzen der Machbarkeit zu erkennen, fördert den Realitätsbezug.

Didaktische Hinweise für das Bildnerische Gestalten

Anmerkungen zum Fachverständnis

Erweiterter Bildbegriff	Der erweiterte Bildbegriff umfasst einerseits zweidimensionale, unbewegte und bewegte Bilder (z.B. Malerei, Zeichnung, Grafik, Fotografie, Video, Animation) und andererseits dreidimensionale Werke in Architektur, Plastik, Installation und Performance. Zudem werden äussere und innere Bilder unterschieden. Innere Bilder beinhalten Vorstellungen, Fantasien, Empfindungen und Assoziationen. Äussere Bilder beziehen sich auf Bilder, Objekte und Phänomene aus Natur, Kultur und Kunst.
Bildkompetenz	Unter Bildkompetenz sind Fertigkeiten, Fähigkeiten, Kenntnisse und Haltungen zu verstehen, die es Schülerinnen und Schülern ermöglichen, sich in einer von Bildern geprägten Umwelt zu orientieren. Im Unterricht werden die Schülerinnen und Schüler befähigt, Bildwirkungen und -funktionen zu erkennen wie auch subjektiv-biografische und historisch-kulturelle Kontexte zu verstehen. Schülerinnen und Schüler erwerben Bildkompetenz, wenn sie: • Bilder imaginieren, erleben, wahrnehmen, analysieren, interpretieren (Rezeption); • Bilder entwerfen, realisieren, verdichten (Produktion); • Bilder zuordnen, vergleichen, verstehen (Reflexion); • sich mit Bildern mitteilen, über Bilder sprechen (Kommunikation).
Kunstorientierte Methoden	Schülerinnen und Schüler nutzen Denk- und Arbeitsweisen, wie sie in der Kunst zur Anwendung kommen (z.B. Umgestalten, Variieren, Kombinieren, Verfremden). Im Unterricht erhalten sie Gelegenheit, durch kunstorientierte Methoden vielfältige Begegnungen und Auseinandersetzungen mit Bildern und Kunstwerken zu erleben. Dabei werden sie aufgefordert, ungewohnte Perspektiven einzunehmen, Grenzen auszuloten und eigene Gewohnheiten zu durchbrechen.

Bildnerische Prozesse initiieren und planen

Themenfelder	Ein bildnerischer Prozess wird mit einer Fragestellung ausgehend von einem Thema aus der Lebens- und Vorstellungswelt der Schülerinnen und Schüler initiiert. Phänomene aus Natur und Kultur, zeitgenössische und historische Kunstwerke sowie analoge und digitale Bildwelten sind die Grundlage solcher Fragestellungen. Mögliche Themenfelder sind: • Mensch, Figur, Selbstdarstellung; • Landschaft, Pflanze, Tier; • Objekt, Körper, Raum, Architektur; • Farben (Material und Phänomen); • Bewegung (Wahrnehmung und Darstellung); • Fiktion, Wünsche, Empfindungen; • Werbung, Zeichen, Symbole.
Aufgaben	Bedeutsame Aufgaben ermöglichen den Schülerinnen und Schülern kompetenzorientiertes Lernen in den drei Kompetenzbereichen *Wahrnehmung und Kommunikation*, *Prozesse und Produkte*, *Kontexte und Orientierung*. Eine Aufgabenstellung beinhaltet eine bildnerische Fragestellung sowie Prozess- und Produktkriterien und fordert eigenständige Bildlösungen. Das Inszenieren des Prozesses, der Einbezug der bildnerischen Grundelemente (Punkte, Linien, Formen; Farbe; Raum; Oberflächenstruktur; Bewegung), die Wahl von Verfahren, Materialien und kunstorientierten Methoden sowie die Bewertung stellen Planungsaspekte dar. Gute Aufgaben initiieren bei den Schülerinnen und Schülern eine offene, neugierige und experimentierfreudige Auseinandersetzung und fördern ihre Kreativität und Bildsprache.

Bildnerischer Prozess

Im bildnerischen Prozess lernen Schülerinnen und Schüler eine Bildidee zu entwickeln und mit bildnerischen Mitteln zu realisieren. Im Wechselspiel von Wahrnehmen, Denken und Handeln machen Schülerinnen und Schüler ästhetische Erfahrungen und differenzieren damit ihr Vorstellungs- und Darstellungsvermögen.

Sie beobachten, beschreiben und vergleichen Phänomene, Objekte und Bilder. Sie sammeln und ordnen Materialien und Informationen, spielen und experimentieren mit bildnerischen Grundelementen und Verfahren. Sie lassen sich auf den Prozess ein und erproben verschiedene Vorgehensweisen. Kreative Prozesse erfahren die Schülerinnen und Schüler im Wechsel von Staunen, Konzentrieren, Nicht-wissen, Entscheiden, Planen, Verweilen, Geschehen-lassen, Wiederholen, Verwerfen, Zögern, Wagen, Scheitern, Vergleichen und Einschätzen. Sie erarbeiten sich dabei Kompetenzen für die Entwicklung und Realisierung eigener Bildlösungen. Im Kontext von Kunst und Kultur lernen Schülerinnen und Schüler, ihre Bilder zu vergleichen und einzuordnen.

Abbildung 1: Bildnerischer Prozess

Bildzugänge

In der Auseinandersetzung mit Bildern sind verschiedene Bildzugänge zu berücksichtigen:

- assoziativ (z.B. Assoziationsketten, Titel erfinden, Geschichten erzählen, Adjektivliste, fiktives Interview);
- deskriptiv (z.B. Reise durch das Bild, Spiel *Ich sehe etwas, das du nicht siehst*);
- handlungsorientiert (z.B. Gestik-Haltung-Mimik nachstellen, Vertonung, Bildteile verfremden, ergänzen und kombinieren, Bilddiktat);
- analytisch (z.B. Motiv, Bildaufbau, formale Aspekte, Malweise).

Bildnerische Prozesse begleiten und beurteilen

Rolle der Lehrpersonen

In der Begleitung bildnerischer Prozesse fordert und fördert die Lehrperson die individuelle Ausdrucksart der Schülerinnen und Schüler und nimmt dabei unterschiedliche Rollen ein. Diese umfassen:

- die Vermittlung von Sach- und Fachwissen, Fertigkeiten, künstlerischen Denk- und Handlungsweisen;
- die Anleitung und den Austausch;
- die Beratung und die Ermutigung;
- das Ermöglichen von ästhetischen Erfahrungen;
- die Anregung zu Reflexion, Bildbetrachtung und Kommunikation;

- die kritische Würdigung, Beurteilung und Bewertung.

Die Lehrperson initiiert experimentierende und entdeckende Lernwege sowie nachvollziehende und analysierende Lernsituationen. Sie unterstützt einen konstruktiven Umgang mit Schwierigkeiten und Blockaden, indem sie mit einer förderorientierten Grundhaltung den Blick auf Entwicklungsmöglichkeiten lenkt. Sie bewertet Prozesse und Produkte kriterienorientiert.

Reflexion und Dokumentation

Prozesserfahrungen werden anhand von Studien, Entwürfen, Skizzenbüchern oder Lernjournalen reflektiert, dokumentiert und kommuniziert. In der Auseinandersetzung mit Prozessen und Produkten entwickeln die Schülerinnen und Schüler Verständnis und Wertschätzung für unterschiedliche Arbeitsweisen und Bildsprachen.

Überfachliches und Hinweise zum 1. Zyklus

Schwerpunkte überfachliche Kompetenzen

Im Bildnerischen Gestalten ergeben sich viele Anknüpfungspunkte zur Förderung überfachlicher Kompetenzen. Im Bereich der personalen Kompetenzen wird schwerpunktmässig gearbeitet an:

- Selbstständigkeit: Schülerinnen und Schüler lernen, bildnerische Prozesse zu organisieren und konzentriert und ausdauernd zu arbeiten.

Im Bereich der sozialen Kompetenzen wird schwerpunktmässig gearbeitet an:

- Kooperationsfähigkeit: Schülerinnen und Schüler lernen, gemeinsam bildnerische Prozesse zu realisieren und das Potenzial der Gruppe zu nutzen.

Im Bereich der methodischen Kompetenzen wird schwerpunktmässig gearbeitet an:

- Sprachfähigkeit: Schülerinnen und Schüler lernen, bildnerische Phänomene mit fachlichen Begriffen zu beschreiben und Prozesse und Produkte mit fachspezifischem Wortschatz zu kommentieren und präsentieren.
- Aufgaben/Probleme lösen: Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Strategien beim Lösen von bildnerischen Aufgabenstellungen kennen und setzen diese gezielt ein. Dabei lernen sie, Herausforderungen anzunehmen, sich kreative Lösungen auszudenken, Informationen zu nutzen und Umsetzungsschritte zu planen.

(Siehe auch *Grundlagen* Kapitel *Überfachliche Kompetenzen.)*

Hinweise zum 1. Zyklus

Bei Kindern im 1. Zyklus sind die Übergänge vom bildnerischen Gestalten zum freien Spiel fliessend. Die Auseinandersetzung mit grundlegenden Verfahren, insbesondere das Zeichnen, Malen und Modellieren, ermöglicht dem Kind, ausserhalb sprachlicher Ausdrucksformen Erlebnisse zu verarbeiten und zu kommunizieren. Im spielerischen Umgang mit Formen, Farben und Materialien strukturiert das Kind seine vielfältigen Wahrnehmungen und entwickelt dadurch eigene, persönlich bedeutsame Symbole und innere Bilder. Diese bilden die Grundlage, um Symbole in Bildern, Geschichten und Märchen erfassen zu können.
(Siehe auch *Grundlagen* Kapitel *Schwerpunkte des 1. Zyklus.)*

Didaktische Hinweise Textiles und Technisches Gestalten

Unterricht planen

Themenfelder	Die Planung eines Unterrichtsvorhabens geht von der Lebenswelt, den Interessen und dem Vorwissen der Schülerinnen und Schüler aus. Ausgehend von den Themenfeldern Spiel/Freizeit, Kleidung/Mode, Bau/Wohnbereich, Mechanik/Transport und Energie/Elektrizität planen Lehrpersonen konkrete Lernumgebungen und Unterrichtseinheiten, in denen Schülerinnen und Schüler handwerkliche und gestalterische Fertigkeiten, Wissen und Haltungen erwerben. Themenfelder beinhalten gesellschaftlich bedeutsame Themen aus Design und Technik, die über das Handeln, das Herstellen und das Reflektieren erschlossen werden.
Aufgaben	Gute herausfordernde Aufgaben ermöglichen den Schülerinnen und Schülern Erfahrungen und Lernen in den drei Kompetenzbereichen *Wahrnehmung und Kommunikation*, *Prozesse und Produkte* sowie *Kontexte und Orientierung*. Ausgangspunkt ist meist die Auseinandersetzung mit der Funktion und Konstruktion eines Produkts, mit den Gestaltungselementen, den Verfahren oder den Materialien, die genau betrachtet, analysiert oder experimentell erprobt werden. Daraus werden gemeinsam oder individuell Arbeitsschritte und Lösungen entwickelt. Enge, halboffene und offene Aufgaben werden variantenreich eingesetzt. Dabei ist das Ziel, die Schülerinnen und Schüler zu einer offenen, forschenden und lösungsorientierten Auseinandersetzung mit der Aufgabe zu führen und individuelle Lösungen zu ermöglichen. Die Lehrpersonen definieren oder vereinbaren die Kriterien einer Aufgabe. Diese leiten Schülerinnen und Schülern an, sich vertieft mit der Aufgabenstellung auseinander zu setzen. Bei der Aufgabenstellung sind zusätzlich die situativen Bedingungen zu berücksichtigen (z.B. Klassengrösse, Raumgrösse, Ausstattung, Heterogenität).
Gestaltungs- bzw. Designprozess[5]	Herausfordernde Aufgaben- oder Problemstellung leiten den Gestaltungs- bzw. Designprozess ein. In diesem lassen sich verschiedene Phasen unterscheiden, die meist entsprechend der Darstellung aufeinander folgen. Im Prozess kann es notwendig sein, einen Schritt zurück zu machen, um noch ungelöste Teilfragen zu klären.

Tabelle 1: Der Gestaltungs- bzw. Designprozess

Phasen des Gestaltungs- bzw. Designprozesses	Methodische Hinweise
Sammeln und Ordnen	• Verschiedene Inspirationsquellen als Motivation nutzen; • Informationen sammeln und ordnen; • Verschiedene Ideen und Handlungsoptionen skizzieren und analysieren.
Experimentieren und Entwickeln	• Mittels gestalterischer Experimente und technisch-funktionaler Experimente eigene Lösungsvarianten entwickeln; • Entwürfe, Modelle anfertigen und kriterienorientiert optimieren.
Planen und Herstellen	• Experimente, Entwürfe und Modelle anhand von Zielsetzungen beurteilen; • Die gemachten Erfahrungen reflektieren und die Arbeitsschritte zur Durchführung planen und realisieren.
Begutachten und Weiterentwickeln	• Individuelle Lösungswege und Produkte anhand von Kriterien begutachten.
Dokumentieren und Präsentieren	• Prozess und Produkt dokumentieren und präsentieren.

[5]Im 1. Zyklus wird im Lehrplan vom Gestaltungsprozess gesprochen, ab dem 2. Zyklus wird der Begriff des Designprozesses eingeführt.

Gestaltungs- bzw. Designprozesse begleiten

Rolle der Lehrpersonen	Die Lehrpersonen instruieren und begleiten die Schülerinnen und Schüler in ihren Lern-, Gestaltungs- und Designprozessen. Sie gestalten einen Freiraum für eigene Erfahrungen und begleiten Reflexions- und Präsentationsphasen.
Handlungsorientierung	Der Unterricht erfolgt handlungsorientiert. Schülerinnen und Schüler sollen gestalterische und technische Prozesse nicht nur nachahmen, sondern verstehen, um diese einschätzen und umsetzen zu lernen. Auf diese Weise werden Handlungskompetenzen erworben, die auch in neuen Problemstellungen im Unterricht und im Alltag angewendet werden können.
Methoden	Gute herausfordernde Aufgaben erfordern den gezielten Einsatz fachspezifischer Methoden.

Tabelle 2: Entdeckende und nachvollziehende Methoden

Entdeckende Methoden	Nachvollziehende Methoden
Analyse Materialuntersuchung, Produktanalyse, Dekonstruktion, historische oder technische Analyse, Materialprüfung usw. **Experiment** Materialerprobung, gestalterische und technische Experimente. **Intuitive Methoden** Orientierung an spezifischen Merkmalen von Materialien und Objekten z.B. Sammlung oder Museum; Spielen mit Materialien; Sammeln und Anordnen nach individuellen Ordnungskriterien.	**Lehrgang** Reflektiertes Vorzeigen und Nachmachen. Geeignet für die Einführung von Verfahren, Arbeitsabläufen, Bedienung von Maschinen oder Geräten. **Leitprogramm/Stufengang** Selbstständige, vorstrukturierte Erarbeitung mit Unterstützung von Bildern, Texten und Beispielen, welche das Vorgehen in Teilschritten darstellen. **Erkundung** Als Einstieg oder als Vertiefung in eine Thematik: z.B. Betriebsbesichtigung, Exkursion, Museumsbesuch, Expertenbefragung, Technikstudie.

Sicherheit	Im Umgang mit Werkzeugen, Geräten und Maschinen sind die Empfehlungen der Beratungsstelle für Unfallverhütung (bfu), der Suva und die kantonalen Richtlinien zu berücksichtigen.

Prozesse und Produkte begutachten und beurteilen

Begutachten, Auswerten, Beurteilen	Schülerinnen und Schüler vergleichen ihre Arbeitsschritte und Teillösungen bereits während des Gestaltungs- bzw. Designprozesses mit den Kriterien der Aufgabenstellung. Sie formulieren ihre Erfahrungen im Umgang mit den bearbeiteten Materialien, den angewendeten Verfahren, den Konstruktionen, den Gestaltungen und den Kontexten. Dadurch schärfen sie ihre Beobachtung und entwickeln eine genaue Ausdrucksweise. Die Reflexionen können in Lernjournalen festgehalten werden oder mit kriterienorientierten Begutachtungsrunden in der Lerngruppe erfolgen.
Kriterienorientierung	Kriterien leiten Schülerinnen und Schülern dazu an, sich mit der Aufgaben- und Problemstellung vertieft auseinander zu setzen. In der Beurteilung bezieht sich die Lehrperson auf die formulierten Kriterien (z.B. zur Präsentation, zur Farbgestaltung, zur Konstruktion und Funktion oder zu ökologischen Zusammenhängen). Die Selbst- wie auch die Fremdbeurteilung erfolgen im Vergleich der Kriterien und der Ergebnisse des Gestaltungs- bzw. Designprozesses.

Überfachliches und Hinweise zum 1. Zyklus

Schwerpunkte überfachliche Kompetenzen	Im Textilen und Technischen Gestalten ergeben sich vielfältige Anknüpfungspunkte zur Förderung der überfachlichen Kompetenzen. Im Bereich der personalen Kompetenzen wird schwerpunktmässig gearbeitet an: • Selbstreflexion: Schülerinnen und Schüler erfahren und reflektieren im Unterricht vielfältige Lern- und Problemlöseprozesse. Sie lernen im Umgang mit Objekten und Produkten deren Wirkung zu analysieren und setzen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten in weiteren Prozessen um. Im Bereich der methodischen Kompetenzen wird schwerpunktmässig gearbeitet an: • Informationen nutzen: Schülerinnen und Schüler müssen für die Umsetzung ihrer Vorhaben Informationen aus unterschiedlichen Quellen beiziehen.

Zunehmend sind sie in der Lage, sich selbst Informationen zu beschaffen, anhand von Versuchen Fragestellungen zu erarbeiten und zu bewerten.
- Aufgaben/Probleme lösen: Schülerinnen und Schüler sammeln Erfahrungen beim Lösen von gestalterischen und technischen Aufgaben. Sie durchlaufen vielfältige Prozesse, die sie zunehmend selber strukturieren. Indem sie ihre eigenen Vorhaben umsetzen, lernen sie, mit Herausforderungen umzugehen.

(Siehe auch *Grundlagen* Kapitel *Überfachliche Kompetenzen.)*

Hinweise zum 1. Zyklus	Im 1. Zyklus schärfen Kinder in der Begegnung mit Materialien ihre Wahrnehmung. Sie setzen bei der Bearbeitung die Hände und erste Werkzeuge vielfältig ein. Dabei üben sie Kraftdosierung, Koordination und Geschicklichkeit und bauen Wissen zu Materialeigenschaften und Vorgehensweisen auf. Unterschiedlichste Bewegungsmuster der Hände und Arme fördern insbesondere die Voraussetzungen für den Schrifterwerb. Linkshändige Kinder haben einen Anspruch auf eine Lernbegleitung, welche ihre Handdominanz in allen Situationen unterstützt. Gestalterische Aufgaben sind auch im 1. Zyklus anspruchsvoll, müssen aber den kognitiven, den motorischen und emotionalen Voraussetzungen der Kinder entsprechen und bieten Entscheidungsmöglichkeiten im Prozess. Materialien, welche durch Auffädeln, Zusammenstecken, Kleben, Schichten oder Nageln miteinander verbunden werden können, haben einen grossen Gestaltungsanreiz für Kinder. Mit dem schrittweisen Zusammenfügen der Materialien entstehen während der Arbeit allmählich Ideen, Vorstellungen oder ein Produkt. Das Erklären von Situationen und Aufgaben, sowie das Einführen von Verfahren und Vorgehensweisen, können als intensive, vernetzte Sprachförderung eingesetzt werden. Durch die Kombination von Handlung (nonverbal) und gleichzeitigem Sprechen (verbal) werden Begriffe für die Kinder in einen logischen Zusammenhang gebracht, illustriert und in den Wortschatz integriert. (Siehe auch *Grundlagen* Kapitel *Schwerpunkte des 1. Zyklus.)*

Strukturelle und inhaltliche Hinweise

Zusammenspiel der drei Kompetenzbereiche

Die Fachbereichslehrpläne Bildnerisches Gestalten und Textiles und Technisches Gestalten haben die gleiche Grundstruktur. Sie sind in die Kompetenzbereiche *Wahrnehmung und Kommunikation*, *Prozesse und Produkte* sowie *Kontexte und Orientierung* unterteilt. Fachspezifische Besonderheiten sind in der Binnenstruktur erkennbar (siehe Tabellen 3 und 4).

Die drei Kompetenzbereiche stehen in wechselseitigen Beziehungen. In Unterrichtsvorhaben wird mit unterschiedlicher Gewichtung und Reihenfolge in allen drei Kompetenzbereichen gearbeitet. Der Kompetenzbereich *Prozesse und Produkte* beansprucht in der Regel einen grösseren zeitlichen Anteil als die beiden anderen Bereiche.

Tabelle 3: Struktur Bildnerisches Gestalten

Wahrnehmung und Kommunikation (BG.1)		Kontexte und Orientierung (BG.3)
Wahrnehmung und Reflexion		Kultur und Geschichte
• Vorstellungen aufbauen und weiter entwickeln • Über mehrere Sinne wahrnehmen • Aufmerksam beobachten • Ästhetisches Urteil bilden und begründen		• Kunstwerke und Bilder lesen • Kunstwerke kennen • Eigene Bilder mit Kunstwerken vergleichen
Präsentation und Dokumentation		Kunst- und Bildverständnis
• Dokumentieren • Präsentieren und kommunizieren		• Bildwirkung erkennen • Bildfunktion erkennen

Prozesse und Produkte (BG.2)				
Bildnerischer Prozess				
• Bildidee entwickeln • Sammeln und Ordnen, Experimentieren • Verdichten und Weiterentwickeln				
Bildnerische Grundelemente		Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden		Materialien und Werkzeuge
• Punkte, Linien, Formen • Farbe • Raum • Oberflächenstruktur • Bewegung		• Zeichnen, Malen • Drucken • Collagieren, Montieren • Modellieren, Bauen, Konstruieren • Spielen, Agieren, Inszenieren • Fotografieren, Filmen • Kunstorientierte Methoden		• Grafische, malerische Materialien und Bildträger • Plastische, konstruktive Materialien • Werkzeuge

Tabelle 4: Struktur Textiles und Technisches Gestalten

Wahrnehmung und Kommunikation (TTG.1)		Kontexte und Orientierung (TTG.3)
Wahrnehmung und Reflexion		Kultur und Geschichte
• Wirkung und Zusammenhänge		• Bedeutung und symbolischer Gehalt • Erfindungen und Entwicklungen
Kommunikation und Dokumentation		Design- und Technikverständnis
• Prozesse begutachten • Produkte begutachten • Dokumentieren und Präsentieren		• Produktion und Nachhaltigkeit • Herstellung und Verwendung • Handwerk und Industrie • Geräte und Bedienung

Unterrichtsvorhaben

Prozesse und Produkte (TTG.2)			
Gestaltungs- bzw. Designprozess			
• Sammeln und Ordnen • Experimentieren und Entwickeln • Planen und Herstellen			
Funktion und Konstruktion	Gestaltungselemente	Verfahren	Material, Werkzeuge und Maschinen
In den Themenfeldern: • Spiel/Freizeit • Mode/Bekleidung • Bau/Wohnbereich • Mechanik/Transport • Elektrizität/Energie	• Material und Oberfläche • Form • Farbe	• Formgebende • Flächenbildende • Oberflächenverändernde	• Material • Werkzeuge und Maschinen

Fehlende Orientierungspunkte	In den Lehrplänen Bildnerisches Gestalten und Textiles und Technisches Gestalten wurden keine Orientierungspunkte gesetzt, weil der Kompetenzaufbau nur wenige Kompetenzstufen enthält, die über den ganzen Zeitraum des jeweiligen Zyklus aufgebaut werden.
Technikverständnis	Die Kompetenzen zum Technikverständnis sind mit den entsprechenden Kompetenzen in den Fachbereichen Natur, Mensch und Gesellschaft (NMG) bzw. Natur und Technik (NT) abgeglichen, wobei unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt wurden: Während es im Lehrplan Textiles und Technisches Gestalten um das Erfahren, das praktische Erproben, das Erschliessen und das Bewerten von naturwissenschaftlichen und technischen Zusammenhängen geht, werden in Natur, Mensch, Gesellschaft und Natur und Technik die theoretischen Grundlagen dazu erarbeitet.