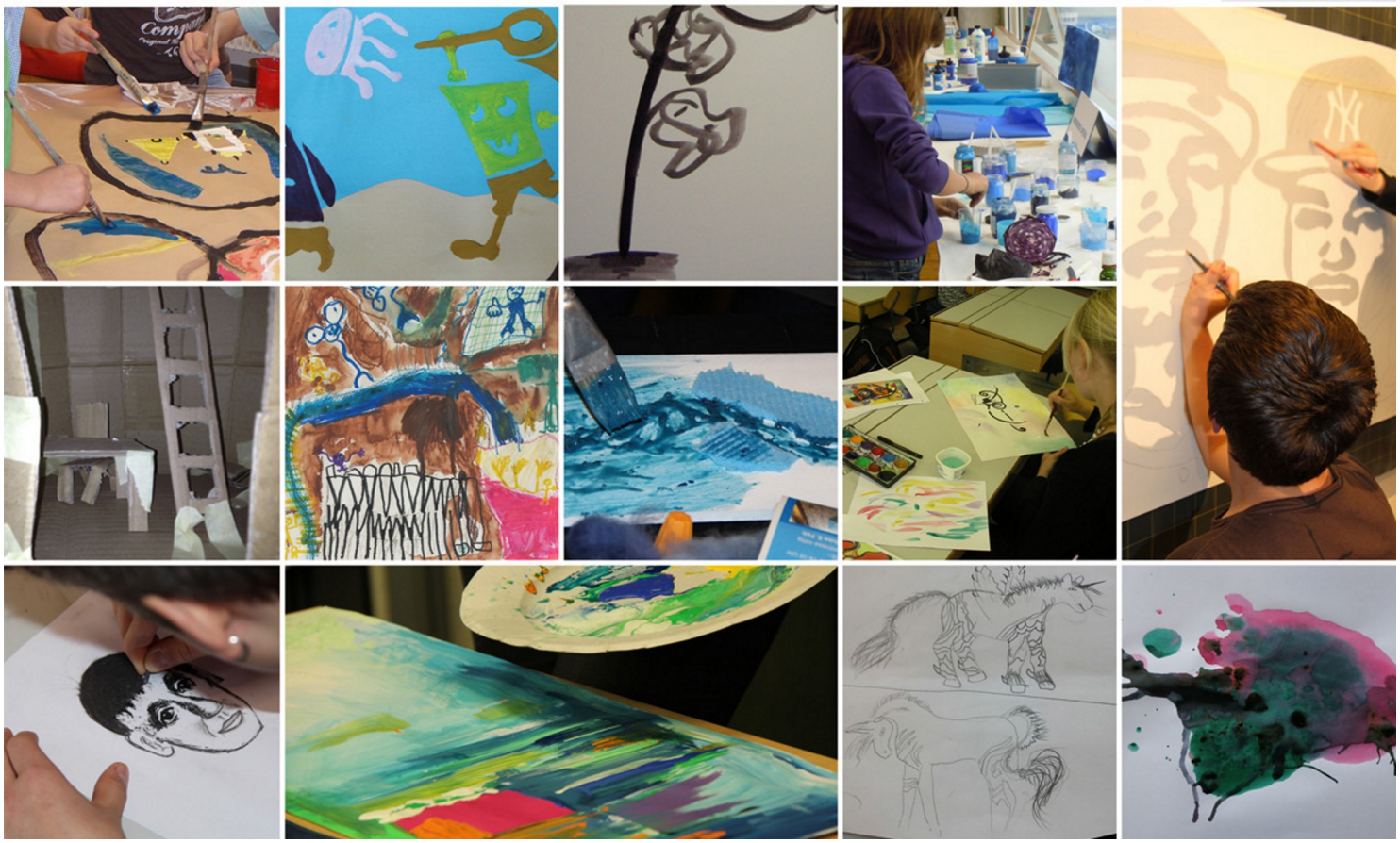
Lehrplan 21



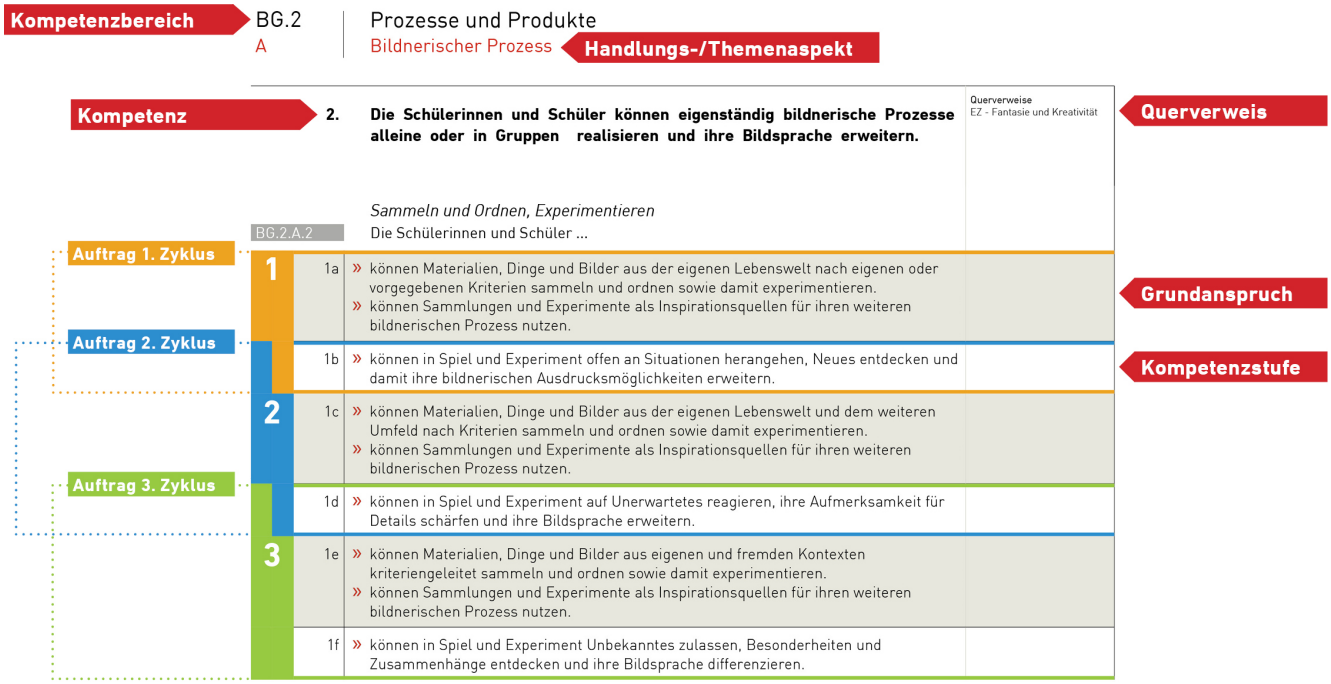
Bildnerisches Gestalten





D-EDK Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz

Elemente des Kompetenzaufbaus



Weitere Informationen zu den Elementen des Kompetenzaufbaus sind im Kapitel *Überblick* zu finden.

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

BG.1	Wahrnehmung und Kommunikation	2
A	Wahrnehmung und Reflexion	2
B	Präsentation und Dokumentation	4
BG.2	Prozesse und Produkte	5
A	Bildnerischer Prozess	5
B	Bildnerische Grundelemente	6
C	Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden	7
D	Materialien und Werkzeuge	9
BG.3	Kontexte und Orientierung	10
A	Kultur und Geschichte	10
B	Kunst- und Bildverständnis	11

BG.1 Wahrnehmung und Kommunikation

A Wahrnehmung und Reflexion

1. Die Schülerinnen und Schüler können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufbauen, weiterentwickeln und darüber diskutieren.

Querverweise
EZ - Wahrnehmung (2)

Vorstellungen aufbauen und weiterentwickeln

BG.1.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

	b	» 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 benennen und darüber kommunizieren.	D.4.C.1.e

2. Die Schülerinnen und Schüler können Bilder wahrnehmen, beobachten und darüber reflektieren.

Querverweise
EZ - Sprache und Kommunikation (8)
EZ - Wahrnehmung (2)

Wahrnehmen über mehrere Sinne

BG.1.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	1b	» können die Wechselwirkung zwischen visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmungen erkennen, beschreiben und darüber diskutieren.	

Aufmerksam beobachten

BG.1.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

	2b	» können ihre Beobachtungen von Farbe, Grösse, Bewegung und Form mit Beobachtungen anderer vergleichen.	
2	2c	» können Lebewesen, Situationen, Gegenstände über eine längere Zeit beobachten, Bilder betrachten und sich über ihre Empfindungen und Erkenntnisse austauschen. » können ihr Vorwissen mit der Beobachtung vergleichen und Bildmerkmale erkennen.	
	2d	» können ihre Beobachtungen zu Raum-, Farb- und Bewegungsphänomenen beschreiben (z.B. Nähe-Distanz, Licht-Schatten, optische Farbmischungen, Bildfolge).	

			Querverweise
		3. Die Schülerinnen und Schüler können ästhetische Urteile bilden und begründen.	EZ - Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)
		Ästhetisches Urteil bilden und begründen	
BG.1.A.3		Die Schülerinnen und Schüler ...	
2	b	» können Eigenschaften und Qualitätsmerkmale von Bildern beschreiben und beurteilen (z.B. Motiv, Farbklang, Bildaufbau).	
	c	» können ein persönliches ästhetisches Urteil an Kriterien festmachen, eine eigene Meinung entwickeln und diese mit anderen Standpunkten vergleichen.	

BG.1 Wahrnehmung und Kommunikation
B Präsentation und Dokumentation

			Querverweise
	1.	**Die Schülerinnen und Schüler können bildnerische Prozesse und Produkte dokumentieren, präsentieren und darüber kommunizieren.**	EZ - Sprache und Kommunikation (8)
		Dokumentieren	
BG.1.B.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
2	1b	» können Spuren ihres Prozesses festhalten und aufzeigen (z.B. Tagebuch, Skizzenheft, Sammlung der Arbeiten).	D.4.B.1.e
		Präsentieren und Kommunizieren	
BG.1.B.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
2	2b	» können ihre Prozesse aufzeigen und ihre Produkte ausstellen (z.B. beschriften, beleuchten). » können mit Fachbegriffen ihre Prozesse und Produkte kommentieren. » können die subjektive Bedeutung ihrer Bilder aufzeigen.	

BG.2 Prozesse und Produkte

A Bildnerischer Prozess

1. Die Schülerinnen und Schüler können eigenständige Bildideen zu unterschiedlichen Situationen und Themen alleine oder in Gruppen entwickeln.

Querverweise
EZ - Fantasie und Kreativität (6)

Bildidee entwickeln

BG.2.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	b	» 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).

2. Die Schülerinnen und Schüler können eigenständig bildnerische Prozesse alleine oder in Gruppen realisieren und ihre Bildsprache erweitern.

Querverweise
EZ - Fantasie und Kreativität (6)

Sammeln und Ordnen, Experimentieren

BG.2.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	1b	» können in Spiel und Experiment offen an Situationen herangehen, Neues entdecken und damit ihre bildnerischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitern.
	1c	» können Materialien, Dinge und Bilder aus der eigenen Lebenswelt und dem weiteren Umfeld nach Kriterien sammeln und ordnen sowie damit experimentieren. » können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen.
	1d	» können in Spiel und Experiment auf Unerwartetes reagieren, ihre Aufmerksamkeit für Details schärfen und ihre Bildsprache erweitern.

Verdichten und Weiterentwickeln

BG.2.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	2b	» können die Wirkung ihrer Bilder nach vorgegebenen Kriterien begutachten und daraus Impulse für das Verdichten oder Weiterentwickeln gewinnen.

BG.2 B Prozesse und Produkte Bildnerische Grundelemente

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung bildnerischer Grundelemente untersuchen und für ihre Bildidee nutzen.

Querverweise
EZ - Lernen und Reflexion (7)

Punkte, Linien, Formen

BG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	1b	» können diagonale, horizontale, vertikale Anordnungen von Punkten und Linien linear und flächig erproben und einsetzen. » können durch Kontraste, Konturen und Positiv-Negativ-Beziehungen Formen entwickeln und einsetzen.	

Farbe

BG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	2b	» können aus Primärfarben verwandte und gegensätzliche Farben mischen und diese miteinander in Beziehung setzen. » können die Vielfalt unterschiedlicher Farbtöne erkennen, auswählen und einsetzen. » können Farben gegenstandsbezogen mischen und einsetzen.	TTG.2.C.1.3b

Raum

BG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	3b	» können Raum mit Mobiles, Licht-Schatten, Modellen und Installationen aufbauen und verändern. » können Raum durch Staffelung, Hell-Dunkel-, Vorne-Hinten-Beziehung untersuchen und in der Fläche darstellen.	

Oberflächenstruktur

BG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	4b	» können mithilfe von Strukturen eine differenzierte Oberflächenwirkung im Bild und am Objekt erzeugen (z.B. haarig, kantig, stachelig, porös, durchbrochen).	TTG.2.C.1.1b

Bewegung

BG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	5b	» können im Action Painting und Rolldruck mit ihrem Körper gezielte Bewegungspuren erzeugen. » können Bewegungsmomente und Bildfolgen von bewegten Figuren und Objekten darstellen.	

BG.2 C Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung bildnerischer Verfahren untersuchen und für ihre Bildidee nutzen.

Querverweise
EZ - Lernen und Reflexion (7)
EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)

Zeichnen, Malen

BG.2.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	1b	» können die Druckstärke im Zeichnen variieren und deckend sowie durchscheinend malen.	
	1c	» können gestisch zeichnen (z.B. frech, bedächtig, schnell, langsam), frottieren, kribbeln, schichten und nass-in-nass malen.	
	1d	» können schraffieren und gezielt deckend malen.	

Drucken

BG.2.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	2b	» können Frottage und Stempeldruck (z.B. Schnur, Gummi, Kork) erproben und anwenden.	
	2c	» können Schablonendruck und Tiefdruck (z.B. Tetrapack, Styropor) erproben und einsetzen.	TTG.2.D.1.5b
	2d	» können Monotypie, Rolldruck und Zweifarbendruck erproben und einsetzen.	

Collagieren, Montieren

BG.2.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	3b	» können die Montage durch Schichten, Anhäufen, Verbinden und Kombinieren erproben und anwenden.	
	3c	» können durch Überlagern, Einschneiden, Aufklappen, Arrangieren collagieren und montieren und dabei Übergänge und Verbindungen beachten.	
	3d	» können die Collage und digitale Montage erproben und einsetzen (z.B. Bild im Bild-Bezug, Bildpaare).	MI - Produktion und Präsentation

Modellieren, Bauen, Konstruieren

BG.2.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	4b	» können durch Abtragen und Aushöhlen modellieren und durch Zusammenfügen, Wickeln und Knoten bauen und konstruieren.	
	4c	» können durch Verformen und Überformen modellieren und durch Montieren bauen und konstruieren (z.B. Mobile, Stabile).	
	4d	» können durch Abformen und Nachformen modellieren (z.B. Figur und Objekt) und durch Biegen, Kleben und Schnüren bauen und konstruieren.	

Spielen, Agieren, Inszenieren

BG.2.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	5b	» können den eigenen Körper, Objekte, Figuren und Räume inszenieren (z.B. Tableau vivant, Masken, Bildräume mit farbigem Licht, Schattenspiel).	

Fotografieren, Filmen

BG.2.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	6b	» können unterschiedliche Blickwinkel, Lichtverhältnisse und Bildausschnitte beim Fotografieren einbeziehen.	
	6c	» können Farbkontraste, Nähe und Distanz beim Fotografieren erproben und anwenden (z.B. Fotoroman, Trickfilm).	

2. Die Schülerinnen und Schüler können kunstorientierte Methoden anwenden.

Querverweise

Kunstorientierte Methoden

BG.2.C.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	b	» können Hör-, Riech-, Schmeck-, Bewegungs- oder Tasterfahrungen bildnerisch darstellen (z.B. Musik malen).	MU.5.B.1.a
	c	» können durch Abbilden, Verfremden, Umgestalten und Schichten Darstellungsmöglichkeiten erproben und anwenden. » können durch Umdeuten und Spiegeln Darstellungsmöglichkeiten erproben und anwenden.	
	d	» können Hör-, Riech-, Schmeck-, Bewegungs- oder Tasterfahrungen bildnerisch darstellen (z.B. Rhythmus zeichnen).	BG.3.A.1.1c MU.5.B.1.d

BG.2 D Prozesse und Produkte
Materialien und Werkzeuge

1. Die Schülerinnen und Schüler können Eigenschaften und Wirkungen von Materialien und Werkzeugen erproben und im bildnerischen Prozess einsetzen.

Querverweise
EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)

Grafische, malerische Materialien und Bildträger

BG.2.D.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	1b	» können Naturfarben, Naturmaterialien und Kohle zeichnerisch und malerisch erproben und einsetzen. » können die Eigenschaften von Bildträgern erproben und nutzen (z.B. saugend, abstossend, glatt, rau, porös).	
2	1c	» können weiche und harte Bleistifte, wasserlösliche und wasserfeste Kreiden, Gouache und Wasserfarbe erproben und einsetzen. » können Stoff, Holz und Glas als Bildträger erproben und nutzen.	
	1d	» können Tusche, Graphit, Farbpigmente und Bindemittel erproben und einsetzen. » können Bildträger erproben und auswählen (z.B. Postkarte, Post-it, Recyclingmaterial, Schulareal).	

Plastische, konstruktive Materialien

BG.2.D.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

	2b	» können Ton, Holz, Stoff, Draht und Schnur plastisch erproben und für eine räumliche Darstellung einsetzen.	TTG.2.E.1.1a
2	2c	» können die Wirkung plastischer Materialien erproben und für eine räumliche Darstellung einsetzen.	
	2d	» können Kernseife, Gips, Panzerkarton, Metall- und Plastikfolie als dreidimensionales Material erproben und einsetzen.	TTG.2.E.1.1b

Werkzeuge

BG.2.D.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	3b	» können die Anwendungsmöglichkeit und Wirkung von selbst hergestellten Werkzeugen, von Druckwalze, Spachtel und Rolle ausloten und diese gezielt einsetzen.	

BG.3 A Kontexte und Orientierung
Kultur und Geschichte

1. Die Schülerinnen und Schüler können Kunstwerke aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie Bilder aus dem Alltag lesen, einordnen und vergleichen.

Querverweise
EZ - Zeitliche Orientierung (3)
BNE - Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung

Kunstwerke und Bilder lesen

BG.3.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	1b	» können Symbole, Komposition und Ausdruck in Kunstwerken aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie in Bildern aus dem Alltag untersuchen und beschreiben.	

Kunstwerke kennen

BG.3.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	2b	» kennen exemplarische Kunstwerke aus der Gegenwart und Vergangenheit sowie aus verschiedenen Kulturen. » können Fragestellungen entwickeln (z.B. in Begegnungen mit Kunstschaffenden und mit originalen Kunstwerken).	FS1E.6.A.1.a FS2F.6.A.1.a

Eigene Bilder mit Kunstwerken vergleichen

BG.3.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	3b	» können Entstehung, Formensprache, Körper- und Raumdarstellung in Kunstwerken erkennen, mit eigenen Bildern vergleichen und Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten aufzeigen.	

BG.3 B Kontexte und Orientierung
Kunst- und Bildverständnis

1. Die Schülerinnen und Schüler können Wirkung und Funktion von Kunstwerken und Bildern erkennen.

Querverweise
EZ - Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5)

Bildwirkung

BG.3.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	1b	» 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).	

Bildfunktion

BG.3.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

2	2b	» erkennen, dass Kunstwerke und Bilder auffordern, veranschaulichen, dokumentieren und informieren können (z.B. Werbebotschaft, Dokumentation, Gebrauchsanweisung, Fantasiebild).	D.2.B.1.f