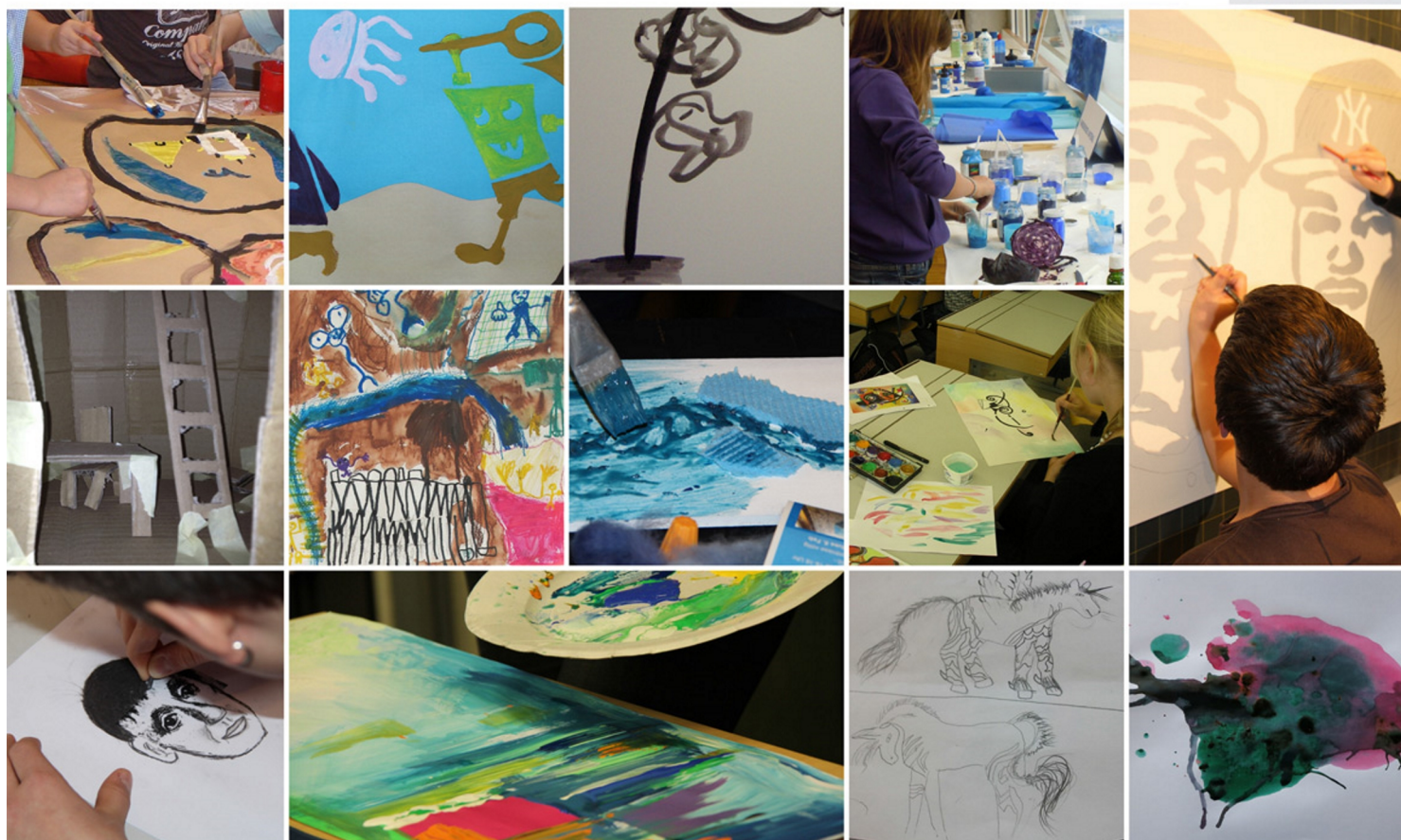




Bildnerisches Gestalten



Elemente des Kompetenzaufbaus

Kompetenzbereich		BG.2 A		Prozesse und Produkte		Bildnerischer Prozess		Handlungs-/Themenaspekt			
Kompetenz		2.		Die Schülerinnen und Schüler können eigenständig bildnerische Prozesse alleine oder in Gruppen realisieren und ihre Bildsprache erweitern.		Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität		Querverweis			
Auftrag 1. Zyklus		1		Sammeln und Ordnen, Experimentieren Die Schülerinnen und Schüler ...							
Auftrag 2. Zyklus		1a		» können Materialien, Dinge und Bilder aus der eigenen Lebenswelt nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien sammeln und ordnen sowie damit experimentieren. » können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen.						Grundanspruch	
		1b		» können in Spiel und Experiment offen an Situationen herangehen, Neues entdecken und damit ihre bildnerischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitern.						Kompetenzstufe	
Auftrag 3. Zyklus		2		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.							
		3		1d » können in Spiel und Experiment auf Unerwartetes reagieren, ihre Aufmerksamkeit für Details schärfen und ihre Bildsprache erweitern.							
				1e » 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.							
				1f » können in Spiel und Experiment Unbekanntes zulassen, Besonderheiten und Zusammenhänge entdecken und ihre Bildsprache differenzieren.							

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

Impressum

Herausgeber:	Bildungs- und Kulturdepartement des Kantons Luzern
Zu diesem Dokument:	Lehrplan für die Volksschule des Kantons Luzern.
Titelbild:	Iwan Raschle
Copyright:	Alle Rechte liegen beim Bildungsdepartement des Kantons Luzern.
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)
<i>Vorstellungen aufbauen und weiterentwickeln</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
BG.1.A.1	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)
<i>Wahrnehmen über mehrere Sinne</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
BG.1.A.2	1b » können die Wechselwirkung zwischen visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmungen erkennen, beschreiben und darüber diskutieren.	

2		
<i>Aufmerksam beobachten</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
BG.1.A.2	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).	

3. Die Schülerinnen und Schüler können ästhetische Urteile bilden und begründen.		Querverweise EZ - Eigenständigkeit und soziales Handeln [9]
<i>Ästhetisches Urteil bilden und begründen</i> 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

1. Die Schülerinnen und Schüler können bildnerische Prozesse und Produkte dokumentieren, präsentieren und darüber kommunizieren.		Querverweise EZ - Sprache und Kommunikation (8)
<i>Dokumentieren</i> 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
<i>Präsentieren und Kommunizieren</i> 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

A

Prozesse und Produkte

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)
<i>Bildidee entwickeln</i> 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)
<i>Sammeln und Ordnen, Experimentieren</i> 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.	
<i>Verdichten und Weiterentwickeln</i> 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 Prozesse und Produkte

B Bildnerische Grundelemente

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung bildnerischer Grundelemente untersuchen und für ihre Bildidee nutzen.		Querverweise EZ - Lernen und Reflexion [7]
<i>Punkte, Linien, Formen</i> 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.	
<i>Farbe</i> 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
<i>Raum</i> 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.	
<i>Oberflächenstruktur</i> 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
<i>Bewegung</i> 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 Zweifarbindruck 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.	

		<i>Spiele, Agieren, Inszenieren</i> Die Schülerinnen und Schüler ...	
BG.2.C.1			
2	5b	» können den eigenen Körper, Objekte, Figuren und Räume inszenieren (z.B. Tableau vivant, Masken, Bildräume mit farbigem Licht, Schattenspiel).	
		<i>Fotografieren, Filmen</i> Die Schülerinnen und Schüler ...	
BG.2.C.1			
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
<i>Kunstorientierte Methoden</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
BG.2.C.2		
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)
<i>Grafische, malerische Materialien und Bildträger</i> 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).	
	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).	
<i>Plastische, konstruktive Materialien</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
2	2b » können Ton, Holz, Stoff, Draht und Schnur plastisch erproben und für eine räumliche Darstellung einsetzen.	TTG.2.E.1.1a
	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
<i>Werkzeuge</i> 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 Kontexte und Orientierung

A 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
<i>Kunstwerke und Bilder lesen</i> 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.	
<i>Kunstwerke kennen</i> 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
<i>Eigene Bilder mit Kunstwerken vergleichen</i> 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]
<i>Bildwirkung</i> 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).	
<i>Bildfunktion</i> 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