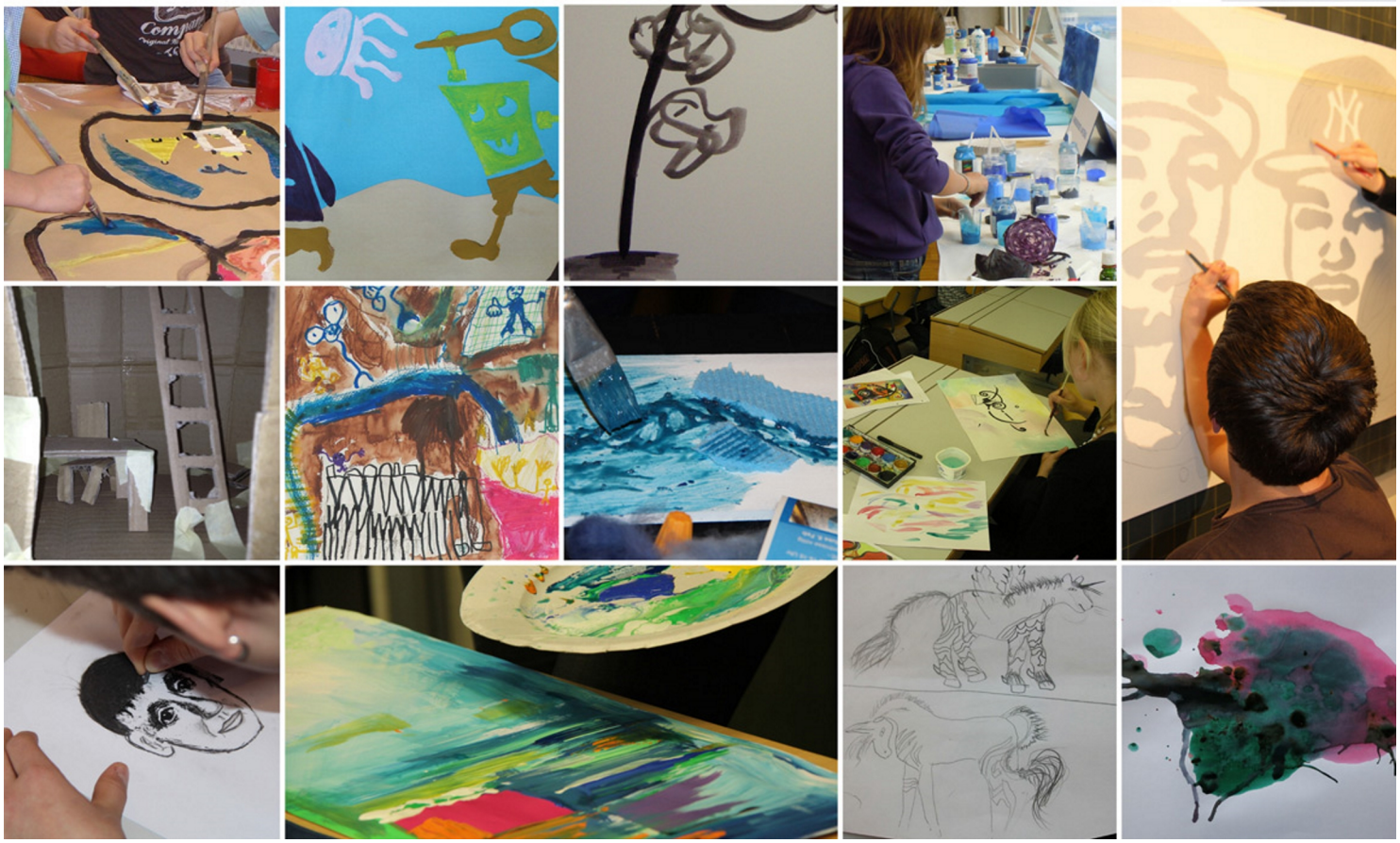
KANTON LUZERN

Bildungs- und Kulturdepartement



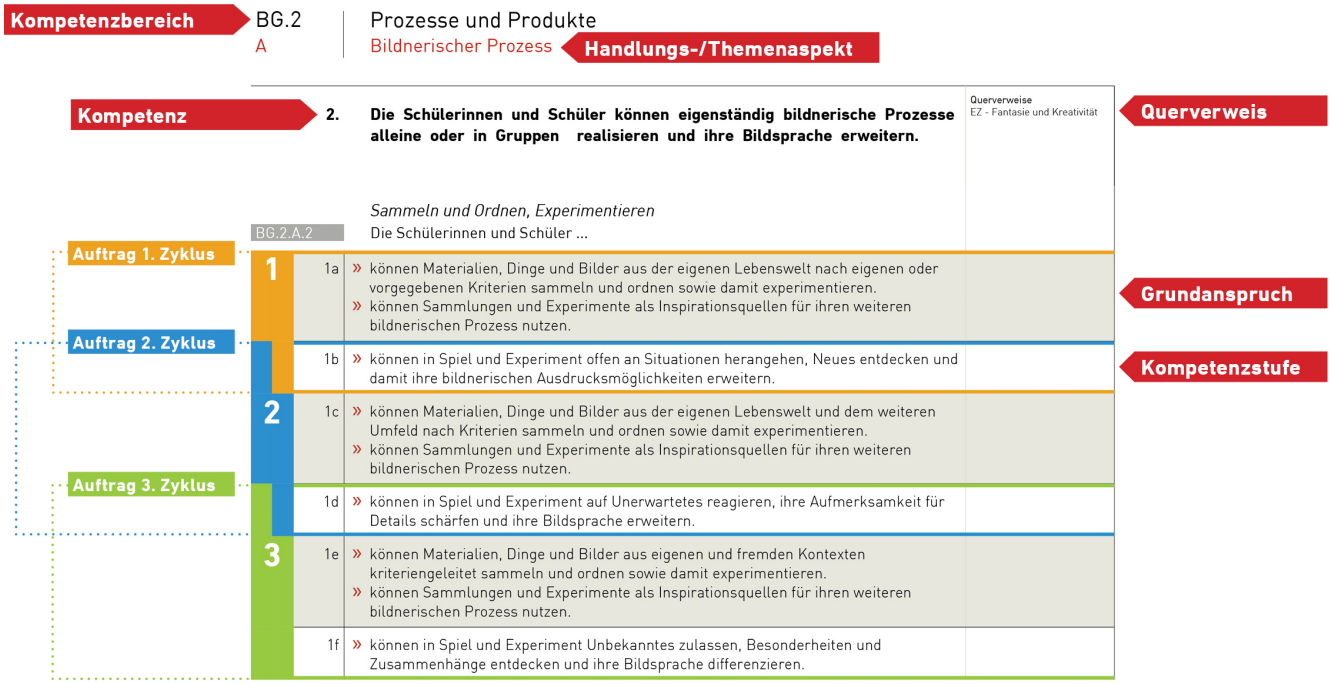
Bildnerisches Gestalten





Lehrplan 21

Elemente des Kompetenzaufbaus



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)

Vorstellungen aufbauen und weiterentwickeln

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

	c	» 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.	D.4.C.1.g

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 ...

3	1c	» können die Subjektivität und Vielschichtigkeit von visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmungen analysieren und mit anderen vergleichend reflektieren.	

Aufmerksam beobachten

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

	2d	» können ihre Beobachtungen zu Raum-, Farb- und Bewegungsphänomenen beschreiben (z.B. Nähe-Distanz, Licht-Schatten, optische Farbmischungen, Bildfolge).	
3	2e	» 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.	
	2f	» können ihre Beobachtungen zu Raum-, Farb- und Bewegungsphänomenen beschreiben (z.B. optische Täuschungen, Anamorphose, Fluchtpunkt, farbige Nachbilder, Wundertrommel, Animation).	

3. Die Schülerinnen und Schüler können ästhetische Urteile bilden und begründen.

Querverweise
EZ - Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)

Ästhetisches Urteil bilden und begründen

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

3	c	» können ein persönliches ästhetisches Urteil an Kriterien festmachen, eine eigene Meinung entwickeln und diese mit anderen Standpunkten vergleichen.	
	d	» können Eigenschaften und Qualitätsmerkmale von Bildern analysieren, einordnen und beurteilen (z.B. Bildwirkung, inhaltliche und formale Umsetzung).	

BG.1 Wahrnehmung und Kommunikation
B Präsentation und Dokumentation

			Querverweise EZ - Sprache und Kommunikation (8)
		1. Die Schülerinnen und Schüler können bildnerische Prozesse und Produkte dokumentieren, präsentieren und darüber kommunizieren.	
		Dokumentieren	
BG.1.B.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
3	1c	» können Phasen ihres Prozesses in Bild und Wort dokumentieren (z.B. Portfolio, Lernjournal).	
		Präsentieren und Kommunizieren	
BG.1.B.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
3	2c	» können ihre Prozesse aufzeigen und ihre Produkte präsentieren (z.B. installieren, in Szene setzen, digital aufbereiten). » können mit Fachbegriffen ihre Prozesse und Produkte kommentieren und diskutieren. » können die subjektive Bedeutung ihrer Bilder aufzeigen und zur Diskussion stellen.	

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 ...

3	c	» können eigene Bildideen und Fragestellungen aus ihrem Interessensbereich und gesellschaftlichen Umfeld entwickeln (z.B. Werbung, Selbstdarstellung, Schönheit, Lifestyle, virtuelle Welten, Streetart).

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 ...

	1d	» können in Spiel und Experiment auf Unerwartetes reagieren, ihre Aufmerksamkeit für Details schärfen und ihre Bildsprache erweitern.
3	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.

Verdichten und Weiterentwickeln

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

3	2c	» können die Bildidee und -wirkung ihrer Bilder nach eigenen oder 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)

Punkte, Linien, Formen

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

3	1c	» 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.	

Farbe

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

3	2c	» können Farben nach Helligkeit, Farbton und Sättigung nuanciert mischen und gezielt einsetzen. » können Farbverläufe und Farbbeziehungen entdecken, aufeinander abstimmen und einsetzen.	TTG.2.C.1.3c
	2d	» können Erscheinungsfarben mischen und bewusst einsetzen.	

Raum

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

3	3c	» können Raum in Natur, Architektur und öffentlichem Raum untersuchen und dreidimensional gestalten. » können Raum durch lineare Verkürzungen, Farb- und Luftperspektive in der Fläche darstellen.	

Oberflächenstruktur

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

3	4c	» können mithilfe von Strukturen eine differenzierte Oberflächenwirkung im Bild und am Objekt erzeugen und gezielt einsetzen (z.B. glänzend, schuppig, gerillt, zerknittert).	TTG.2.C.1.1c

Bewegung

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

3	5c	» können durch Lichtzeichnen mit ihrem Körper Bewegungsspuren erforschen und einsetzen. » können die Darstellung von Bewegung durch Schärfe-Unschärfe, Zeitraffer und Zeitlupe erproben und 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 ...

	1d	» können schraffieren und gezielt deckend malen.	
3	1e	» können regelmässig und unregelmässig schraffieren sowie lasierend und pastos malen.	
	1f	» können parallel, kreuz und quer schraffieren und ihren Duktus zeichnerisch und malerisch variieren (z.B. Pinselführung, Druckstärke, Geste).	

Drucken

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

	2d	» können Monotypie, Rolldruck und Zweifarbendruck erproben und einsetzen.	
3	2e	» kennen unterschiedliche Druckverfahren und deren Eigenheiten (z.B. spiegelverkehrt, verlorene Platte, Seriendruck, Reproduktion) und können diese gezielt einsetzen.	TTG.2.D.1.5c
	2f	» können Prägedruck, Siebdruck und Linoldruck erproben und gezielt einsetzen.	

Collagieren, Montieren

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

	3d	» können die Collage und digitale Montage erproben und einsetzen (z.B. Bild im Bild-Bezug, Bildpaare).	MI - Produktion und Präsentation
3	3e	» können Collage und Montage als Handlungs- und Denkweise gezielt einsetzen (z.B. irreale oder surreale Bildkombinationen).	

Modellieren, Bauen, Konstruieren

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

	4d	» können durch Abformen und Nachformen modellieren (z.B. Figur und Objekt) und durch Biegen, Kleben und Schnüren bauen und konstruieren.	
3	4e	» kennen aufbauende, abtragende und konstruktive Verfahren und können diese gezielt einsetzen (z.B. Körperbild, Raumbild).	
	4f	» kennen Positiv-Negativ-Formen, Hohl- und Vollplastik, Skulptur, Gussform, Raummodell und kinetische Objekte und können diese räumlich umsetzen.	

		Spielen, Agieren, Inszenieren	
BG.2.C.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
3	5c	» können durch Performance und Aktion Raum-Körperbezüge schaffen (z.B. ungewohnte Beziehungen, Selbstinszenierung, Rauminstallation).	
		Fotografieren, Filmen	
BG.2.C.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
3	6c	» können Farbkontraste, Nähe und Distanz beim Fotografieren erproben und anwenden (z.B. Fotoroman, Trickfilm).	
	6d	» kennen bildsprachliche Mittel in Fotografie und Film (z.B. Perspektive, Tiefenschärfe, Einstellungsgrösse) und können diese erproben und gezielt einsetzen. » können Bilder und Filme digital bearbeiten (z.B. Korrekturen, Schnitt, Montage).	MI - Produktion und Präsentation
	6e	» können eine Reportage, Dokumentation oder ein Storyboard in der Gruppe erstellen.	MI - Produktion und Präsentation MU.5.A.1.g

			Querverweise
	2.	**Die Schülerinnen und Schüler können kunstorientierte Methoden anwenden.**	
		Kunstorientierte Methoden	
BG.2.C.2		Die Schülerinnen und Schüler ...	
3	d	» können Hör-, Riech-, Schmeck-, Bewegungs- oder Tasterfahrungen bildnerisch darstellen (z.B. Rhythmus zeichnen).	BG.3.A.1.1c MU.5.B.1.d
	e	» können durch Abstrahieren, Reduzieren, Kombinieren, Variieren und Dekonstruieren Darstellungsmöglichkeiten erproben, auswählen und gezielt einsetzen.	
	f	» können Hör-, Riech-, Schmeck-, Bewegungs- oder Tasterfahrungen bildnerisch darstellen (z.B. Musik als Videoclip inszenieren).	MU.5.B.1.g

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 ...

	1d	» können Tusche, Graphit, Farbpigmente und Bindemittel erproben und einsetzen. » können Bildträger erproben und auswählen (z.B. Postkarte, Post-it, Recyclingmaterial, Schulareal).	
3	1e	» können Acrylfarbe erproben und einsetzen. » können Packpapier, Verpackungsmaterial und Druckerzeugnisse als Bildträger erproben und nutzen.	
	1f	» können Materialien zeichnerisch und malerisch erproben und einsetzen (z.B. Rötel, Sprayfarbe, Ölfarbe, Aquarellfarbe). » können Bildträger gezielt einsetzen und variieren.	

Plastische, konstruktive Materialien

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

	2d	» können Kernseife, Gips, Panzerkarton, Metall- und Plastikfolie als dreidimensionales Material erproben und einsetzen.	TTG.2.E.1.1b
3	2e	» können die Wirkung plastischer Materialien erproben und für eine differenzierte räumliche Darstellung einsetzen.	
	2f	» können Materialien plastisch erproben und für eine räumliche Darstellung einsetzen (z.B. Porenbeton, Wachs, Offsetplatte).	TTG.2.E.1.1c

Werkzeuge

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

3	3c	» kennen die Anwendungsmöglichkeit und Wirkung von Werkzeugen und können diese sachgerecht einsetzen (z.B. Modellier-, Schnittwerkzeug).	

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 ...

3	1c	» können Bildsprache und Stilmittel in Kunstwerken aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie in Bildern aus dem Alltag beschreiben und analysieren.	ERG.3.1.b BG.2.C.2.d

Kunstwerke kennen

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

3	2c	» 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).	FS1E.6.A.1.d FS2F.6.A.1.d FS3I.6.A.1.d

Eigene Bilder mit Kunstwerken vergleichen

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

3	3c	» können Abbild, Fiktion und Abstraktion in Kunstwerken mit eigenen Bildern vergleichen und Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten aufzeigen.	

BG.3 B
Kontexte und Orientierung
Kunst- und Bildverständnis

			Querverweise EZ - Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5)
	1.	**Die Schülerinnen und Schüler können Wirkung und Funktion von Kunstwerken und Bildern erkennen.**	
		Bildwirkung	
BG.3.B.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
3	1c	» 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.	MI.1.2.g MI.1.2.h
		Bildfunktion	
BG.3.B.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
3	2c	» erkennen, dass Kunstwerke und Bilder irritieren, manipulieren, dekorieren, illustrieren, klären und unterhalten können (z.B. Propaganda, Schaubild, Zierbild, Schema).	D.2.B.1.h MI.1.2.h