

## Wahrnehmung und Kommunikation

### A. Wahrnehmung und Reflexion

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

<b>3</b>	<b>3c</b>	» 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.
----------	-----------	--

- Die Schülerinnen und Schüler können Bilder wahrnehmen, beobachten und darüber reflektieren.**  
*Wahrnehmen über mehrere Sinne*

<b>3</b>	<b>3c</b>	» können die Subjektivität und Vielschichtigkeit von visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmungen analysieren und mit anderen vergleichend reflektieren.
----------	-----------	--

#### Aufmerksam beobachten

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

- Die Schülerinnen und Schüler können ästhetische Urteile bilden und begründen.**  
*Ästhetisches Urteil bilden und begründen*

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

### B. Präsentation und Dokumentation

- Die Schülerinnen und Schüler können bildnerische Prozesse und Produkte dokumentieren, präsentieren und darüber kommunizieren.**  
*Dokumentieren*

<b>3</b>	<b>3c</b>	» können Phasen ihres Prozesses in Bild und Wort dokumentieren (z.B. Portfolio, Lernjournal).
----------	-----------	---

#### Präsentieren und Kommunizieren

<b>3</b>	<b>3d</b>	» 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.
<b>3</b>	<b>3e</b>	» können ihre Prozesse aufzeigen und ihre Produkte präsentieren (z.B. installieren, in Szene setzen, digital aufbereiten).

## Unterrichtsvorhaben

## Prozesse und Produkte

### A. Bildnerischer Prozess

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

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

- Die Schülerinnen und Schüler können eigenständig bildnerische Prozesse alleine oder in Gruppen realisieren und ihre Bildsprache erweitern.**  
*Sammeln und Ordnen, Experimentieren*

<b>3</b>	<b>3d</b>	» können in Spiel und Experiment auf Unerwartetes reagieren, ihre Aufmerksamkeit für Details schärfen und ihre Bildsprache erweitern.
<b>3</b>	<b>3e</b>	» 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.
<b>3</b>	<b>3f</b>	» können in Spiel und Experiment Unbekanntes zulassen, Besonderheiten und Zusammenhänge entdecken und ihre Bildsprache differenzieren.

#### Verdichten und Weiterentwickeln

<b>3</b>	<b>3c</b>	» können die Bildidee und -wirkung ihrer Bilder nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien begutachten und daraus Impulse für das Verdichten oder Weiterentwickeln gewinnen.
----------	-----------	--

### C. Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden

- Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung bildnerischer Verfahren untersuchen und für ihre Bildidee nutzen.**  
*Zeichnen, Malen*

<b>3</b>	<b>3d</b>	» können schraffieren und gezielt deckend malen.
<b>3</b>	<b>3e</b>	» können regelmässig und unregelmässig schraffieren sowie lasierend und pastos malen.
<b>3</b>	<b>3f</b>	» können parallel, kreuz und quer schraffieren und ihren Duktus zeichnerisch und malerisch variieren (z.B. Pinselührung, Druckstärke, Gestel).

#### Drucken

<b>3</b>	<b>3d</b>	» können Monotypie, Rolldruck und Zweifarbindruck erproben und einsetzen.
<b>3</b>	<b>3e</b>	» kennen unterschiedliche Druckverfahren und deren Eigenheiten (z.B. spiegelverkehrt, verlorene Platte, Seriedruck, Reproduktion) und können diese gezielt einsetzen.
<b>3</b>	<b>3f</b>	» können Prägedruck, Siebdruck und Linoldruck erproben und gezielt einsetzen.

#### Collagieren, Montieren

<b>3</b>	<b>3d</b>	» können die Collage und digitale Montage erproben und einsetzen (z.B. Bild im Bild-Bezug, Bildpaare).
<b>3</b>	<b>3e</b>	» können Collage und Montage als Handlungs- und Denkweise gezielt einsetzen (z.B. irrealer oder surrealer Bildkombinationen).

#### Modellieren, Bauen, Konstruieren

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

#### Spielen, Agieren, Inszenieren

<b>3</b>	<b>3d</b>	» können durch Performance und Aktion Raum-Körperbezüge schaffen (z.B. ungewohnte Beziehungen, Selbstinszenierung, Rauminstallation).
<b>3</b>	<b>3e</b>	» können durch performative Prozesse und Aktion Raum-Körperbezüge schaffen (z.B. ungewohnte Beziehungen, Selbstinszenierung, Rauminstallation).

#### Fotografieren, Filmen

<b>3</b>	<b>3d</b>	» können Farbkontraste, Nähe und Distanz beim Fotografieren erproben und anwenden (z.B. Fotoroman, Trickfilm).
<b>3</b>	<b>3e</b>	» 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).
<b>3</b>	<b>3f</b>	» können eine Reportage, Dokumentation oder ein Storyboard in der Gruppe erstellen.

- Die Schülerinnen und Schüler können kunstorientierte Methoden anwenden.**  
*Kunstorientierte Methoden*

<b>3</b>	<b>3d</b>	» können Hör-, Riech- Schmeck-, Bewegungs- oder Tasterfahrungen bildnerisch darstellen (z.B. Rhythmus zeichnen).
<b>3</b>	<b>3e</b>	» können durch Abstrahieren, Reduzieren, Kombinieren, Variieren und Dekonstruieren Darstellungsmöglichkeiten erproben, auswählen und gezielt einsetzen.
<b>3</b>	<b>3f</b>	» können Hör-, Riech- Schmeck-, Bewegungs- oder Tasterfahrungen bildnerisch darstellen (z.B. Musik als Videoclip inszenieren).

## Kontexte und Orientierung

### A. Kultur und Geschichte

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

<b>3</b>	<b>3c</b>	» können Bildsprache und Stilmittel in Kunstwerken aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie in Bildern aus dem Alltag beschreiben und analysieren.
----------	-----------	---

#### Kunstwerke kennen

<b>3</b>	<b>3c</b>	» 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).
<b>3</b>	<b>3f</b>	» können Kunsterfahrungen beschreiben und diskutieren (z.B. in Begegnungen mit Kunstschaffenden und originalen Kunstwerken).
<b>3</b>	<b>3g</b>	» kennen verschiedene Kunstwerke aus unterschiedlichen Kulturen und Zeiten und können deren kulturelle Bedeutung einordnen (z.B. Kunstwerke von Alberto und Giovanni Giacometti, Ernst Ludwig Kirchner, Matias Spescha sowie Werke in aktuellen Ausstellungen von Kunstmuseen und -institutionen). » können Kunsterfahrungen beschreiben und diskutieren (z.B. in Begegnungen mit Kunstschaffenden und originalen Kunstwerken).

#### Eigene Bilder mit Kunstwerken vergleichen

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

### B. Kunst- und Bildverständnis

- Die Schülerinnen und Schüler können Wirkung und Funktion von Kunstwerken und Bildern erkennen.**  
*Bildwirkung*

<b>3</b>	<b>3c</b>	» 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.
----------	-----------	--

#### Bildfunktion

<b>3</b>	<b>3c</b>	» erkennen, dass Kunstwerke und Bilder irritieren, manipulieren, dekorieren, illustrieren, klären und unterhalten können (z.B. Propaganda, Schaubild, Zierbild, Schema).
<b>3</b>	<b>3d</b>	» erkennen, dass Kunstwerke und Bilder irritieren, manipulieren, dekorieren, illustrieren, klären und unterhalten können (z.B. Propaganda, Schaubild, Zierbild, Schema).

### B. Bildnerische Grundelemente

- Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung bildnerischer Grundelemente untersuchen und für ihre Bildidee nutzen.**  
*Punkte, Linien, Formen*

<b>3</b>	<b>3c</b>	» 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

<b>3</b>	<b>3c</b>	» können Farben nach Helligkeit, Farbton und Sättigung nuanciert mischen und gezielt einsetzen. » können Farbverläufe und Farbbeziehungen entdecken, aufeinander abstimmen und einsetzen.
<b>3</b>	<b>3d</b>	» können Erscheinungsfarben mischen und bewusst einsetzen.

#### Raum

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

#### Oberflächenstruktur

<b>3</b>	<b>3c</b>	» können mithilfe von Strukturen eine differenzierte Oberflächenwirkung im Bild und am Objekt erzeugen und gezielt einsetzen (z.B. glänzend, schuppig, gerillt, zerknittert).
----------	-----------	---

#### Bewegung

<b>3</b>	<b>3c</b>	» können durch Lichtzeichnen mit ihrem Körper Bewegungsspuren erforschen und einsetzen. » können die Darstellung von Bewegung durch Schärfe-Unschärfe, Zeitraffer und Zeitlupe erproben und darstellen.
<b>3</b>	<b>3d</b>	» können die Darstellung von Bewegung durch Schärfe-Unschärfe, Zeitraffer und Zeitlupe erproben und darstellen.
<b>3</b>	<b>3e</b>	» können mit ihrem Körper Bewegungsspuren erforschen und einsetzen (z.B. durch Lichtzeichnen, Action Painting, Rollkörperdruck).

### D. Materialien und Werkzeuge

- Die Schülerinnen und Schüler können Eigenschaften und Wirkungen von Materialien und Werkzeugen erproben und im bildnerischen Prozess einsetzen.**  
*Grafische, malerische Materialien und Bildträger*

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

#### Plastische, konstruktive Materialien

<b>3</b>	<b>3e</b>	» können Kernseife, Gips, Panzerkarton, Metall- und Plastikfolie als dreidimensionales Material erproben und einsetzen.
<b>3</b>	<b>3f</b>	» 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).

#### Werkzeuge

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