KANTON
LUZERN

Lehrplan 21

Bildungs- und Kulturdepartement
Dienststelle Volksschulbildung
Regelschulung

Bildnerisches Gestalten

Planungshilfe mit Blick auf den Lehrplan 21
Zyklus 1 – 3

Inhalt

Einleitung zum Lehrplan 21 3
Allgemein 3
Bemerkungen zum Kompetenzaufbau BG im Lehrplan 21 über alle 3 Zyklen 3
Struktur – Bildnerisches Gestalten 4
Vergleich vom Lehrplan 95 zum Lehrplan 21 – Top 10 6
Zehn Merkmale kompetenzorientierter Aufgaben im Fach Bildnerisches Gestalten 7
Kompetenzen und Kompetenzstufen Lehrmittelbeispiel Zyklus 2 8
Verknüpfung zum Lehrplan 21 zu Kompetenzbereichen und Niveaustufen 8
Lernziele zur vorgestellten Unterrichtseinheit – Kriterien zur formativen Begleitung und evtl. summativen Bewertung 21
Beurteilen und Bewerten 22
Kompetenzniveaus zu fachlichen Kompetenzen in bildnerisch - kreativen Prozessen 22
Hinweise zu weiteren Umsetzungshilfen 26
Lehrplan 21 | Bildnerisches Gestalten 26

Bildungs- und Kulturdepartement
Dienststelle Volksschulbildung
Kellerstrasse 10
6002 Luzern

volksschulbildung.lu.ch

Luzern, Mai 2018, aktualisiert September 2024

Einleitung zum Lehrplan 21

Allgemein

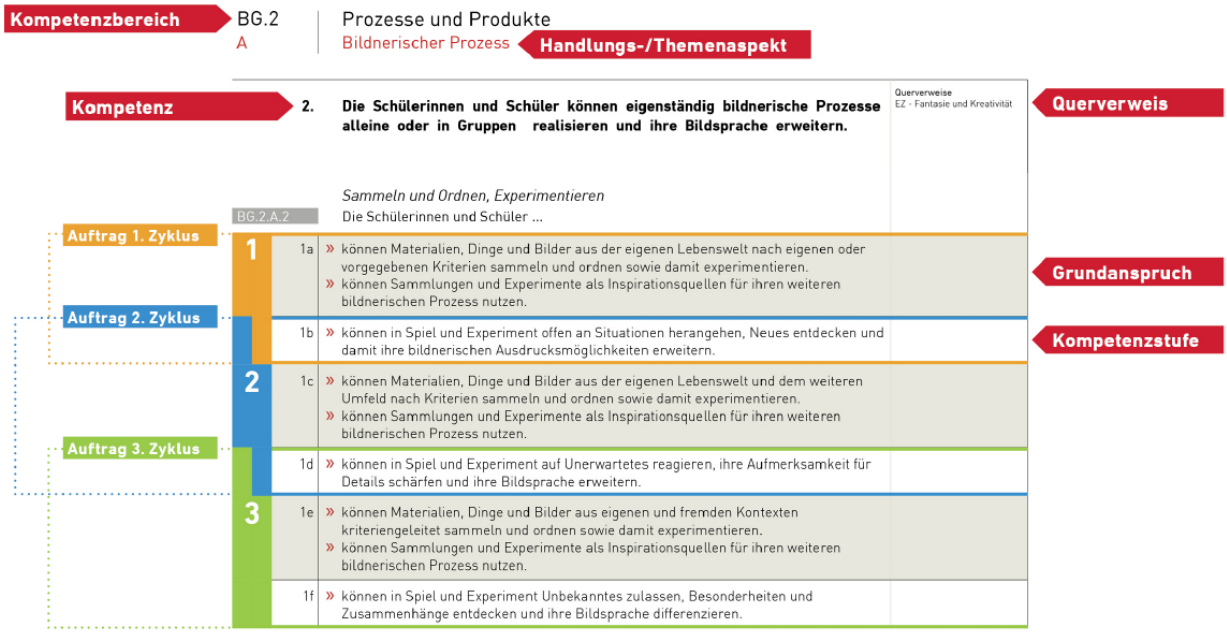
Auf den nachfolgenden drei Seiten werden zunächst die wichtigsten Änderungen zwischen Innerschweizer Lehrplan 1995 (LP95) und dem Lehrplan 21 (LP21) Fachbereich Gestalten – Bildnerisches Gestalten dargestellt. Mit Hilfe der Struktur des Lehrplans Bildnerisches Gestalten, BG, und einer Zusammenstellung der Top–10 vom LP95 zum LP21 sowie einem Merkmalskatalog zu kompetenzfördernden Aufgabenstellungen werden wesentliche Änderungen thematisiert und visualisiert.
Mit den drei Kompetenzbereichen *Wahrnehmung und Kommunikation*, *Prozesse und Produkte* sowie *Kontexte und Orientierung* stellt der LP21 nicht völlig neue Fachinhalte dar, sondern nimmt einleitende Kapitel aus den Fachlehrplänen (z. B. LP 95 LU – Teil A Leitideen) mit in die Kompetenzbeschreibung auf. **Alle drei Kompetenzbereiche müssen in der Planung und Ausgestaltung einer Unterrichtseinheit mit einbezogen werden.** Im Vergleich zu den Grobzielen des LP95[1],, die vor allem bildnerisch formale Ziele in den jeweiligen Arbeitsbereichen ins Zentrum stellen, nimmt der LP21 mit den drei Kompetenzbereichen Leitideen des Lehrplanes 95 in die Kompetenzbeschreibung mit auf. Für die Unterrichts-gestaltung eines kompetenzfördernden Unterrichts werden diese verbindlich dargestellt und eingefordert. Die Verknüpfung der drei Kompetenzbereiche bzw. die Bestimmung, der darin beschriebenen Kompetenzen sowie die Wahl des Themas, müssen und können von der Lehrperson geleistet werden. Für eine Orientierung im LP21 sind die einleitenden Kapitel zum Fachbereich Gestalten wegweisend. (LP21 Bildnerisches Gestalten auf den Seiten 3, 5 bis 8 und Seite 12 /GES, LP21 Kanton Luzern Fassung vom 29.2.2016).

Bemerkungen zum Kompetenzaufbau BG im Lehrplan 21 über alle 3 Zyklen

Wie lassen sich Zyklus-spezifisch Kompetenzbereiche Handlung- und Themenaspekte, Kompetenzen und Kompetenzstufen bestimmen?
Für die Lehrperson im Fach Bildnerisches Gestalten ist es wichtig, den Lehrplan über alle drei Zyklen zu konsultieren. Insbesondere im Kompetenzbereich *Prozesse und Produkte* unter Bildnerische Grundelemente, Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden sowie Materialien und Werkzeuge werden Themen- und Handlungsaspekte genannt, die variabel in allen Zyklen eine Bedeutung haben können. Da im LP21 keine fachlichen Handlungsaspekte wiederholt werden durften, ist es sinnvoll, je nach Unterrichtsvorhaben die Kompetenzstufen anderer Zyklen mit einzubeziehen. Kompetenzen im Bildnerischen Gestalten entwickeln sich grösstenteils nicht linear, sondern verlangen einen wiederholenden und zirkulären Aufbau.

[1] vgl. dazu Teil A LEITIDEEN: *Bedeutung des Fachbereichs*, *Richtziele* und *Umsetzung im Unterricht*.
Innerschweizer Lehrplan 95, Seite 3 bis Seite 6.
Der Lehrplan thematisiert in Ansätzen bereits die Kompetenzorientierung verkürzt: «Wissen, Können, Wollen» und die drei Kompetenzbereiche «*Wahrnehmung und Kommunikation*», «*Prozesse und Produkt*» sowie «*Kontexte und Orientierung*» werden hier vorweggenommen.

Elemente des Kompetenzaufbaus



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

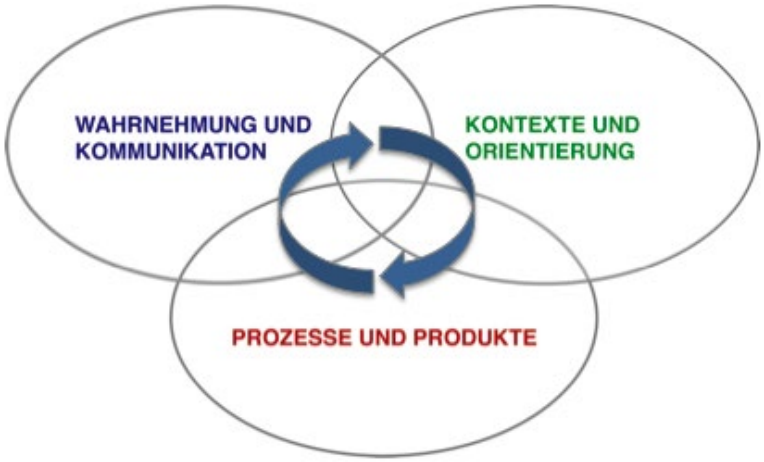
Struktur – Bildnerisches Gestalten

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	Unterrichtsvorhaben	• 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

Die drei Kompetenzbereiche *Wahrnehmung und Kommunikation*, *Prozesse und Produkte* sowie *Kontexte und Orientierung* 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. (GES LP21 - Kanton Luzern 29.2.2016, Seite 12)



Grafik: Zirkuläres Modell zu den Kompetenzbereichen LP21 /PHLU (nic)

Vergleich vom Lehrplan 95 zum Lehrplan 21 – Top 10

1	Themenfelder im Kontext der drei Kompetenzbereiche		Die Themenfelder für die Unterrichtsplanung beziehen sich auf die umfassende Welt der visuellen Kultur, aus Kunst, Alltag und Natur mit einem besonderen Fokus auf die Lebenswelt der Lernenden. Die Themenfelder sind weit gesteckt (vgl. Seite 7, LP21) und Lehrpersonen haben in der Wahl von Unterrichtsthemen grosse Freiheit. Bei vielen Kompetenzaufbauten werden aber inhaltliche Beispiele in Klammern vorgeschlagen. Im Bildnerischen Gestalten wird mit unterschiedlicher Gewichtung und Reihenfolge **immer in den drei Kompetenzbereichen** «Wahrnehmung und Kommunikation», «Prozesse und Produkte» sowie «Kontexte und Orientierung» gearbeitet. Diese stehen in wechselseitiger Beziehung zueinander und können sich im Aufbau der Unterrichtseinheit in den Aufgabenstellungen überschneiden.
2	Erweiterter Bildbegriff		Der erweiterte Bildbegriff umfasst einerseits zweidimensionale, unbewegte und bewegte Bilder (z. B. Zeichnung, Malerei, Animation, Fotografie und Video) und andererseits dreidimensionale Werke in Architektur, Plastik, Installation und Performance. Damit verbunden stehen auch virtuelle/digitale Bildwelten. Im LP21 wird zwischen äusseren und inneren Bildern (z. B. Vorstellungen, Assoziationen und Erinnerungen) unterschieden.
3	Aufgabenstellung		Die Aufgabenstellung wird zum Kernstück des kompetenzorientierten Unterrichts. Aufgabenstellungen werden durch eine Fragestellung in Bezug auf ein Thema aus der Lebens- und Vorstellungswelt und in Verbindung mit dem Vorwissen der Lernenden angestossen.
4	Bildkompetenz Rezeptive, produktive und reflexive Bildzugänge Ästhetisches Urteil		Aufgabenstellungen müssen so angelegt sein, dass Lernende Bildkompetenz erwerben. Unter Bildkompetenz sind Fertigkeiten, Fähigkeiten, Kenntnisse und Haltungen zu verstehen, die es den Lernenden ermöglicht, sich in einer von Bildern geprägten Umwelt zu orientieren. Dazu müssen in vielfältigen Aufgabenstellungen rezeptive, produktive und reflexive Bildzugänge initiiert werden. Die Sensibilisierung für eine wache, bewusste visuelle und auch vielsinnliche Wahrnehmung (ästhetische Erfahrung) ist ein wesentlicher Bestandteil bildnerischer Lernprozesse und die Voraussetzung für den Erwerb von Bildkompetenz. Dazu gehört auch die Fähigkeit, ästhetische Urteile zu begründen (Wert- und Sachurteil) und eine Haltung zu Kultur und Kunst aufzubauen.
5	Bildnerischer Prozess		Auf der Suche nach einer Bildlösung durchlaufen die Lernenden mehr oder weniger angeleitete Phasen des bildnerischen Prozesses (analog den Phasen eines kreativen Prozesses). Hier kommt der Rolle der Lehrperson in der fachlichen Begleitung sowie in der Förderung und Ermutigung eine wichtige Bedeutung zu.
6	Bildnerische Grundelemente	Bildnerische Grobziele Gestaltungsmittel	In allen Zyklen werden Kompetenzen aufgebaut, die die bildnerischen Grundelemente auf ihre Wirkung hin untersuchen und die Realisation von Bildideen ermöglichen (Farbe, Punkt/Linie/Form, Raum, Oberflächenstruktur und Bewegung). Mögliche Progression z. B. durch Komplexitätsgrad der Inhalte, Breite und Menge, Perspektivenwechsel/Abstraktion und Selbständigkeit.
7	Verfahren Materialien Werkzeuge		Kompetenzen im Umgang mit Verfahren, Materialien und Werkzeugen sind nicht einzelnen Zyklen zugeordnet. Sie werden aber in den Kompetenzaufbauten mit zyklusspezifischen Anwendungen definiert.
8	Kunstorientierte Methoden		Kunstorientierte Methoden werden als Denk- und Arbeitsweisen so genutzt, wie sie in der Kunst zur Anwendung kommen. Die Lernenden erleben durch kunstorientierte Methoden vielfältige Begegnungen und Auseinandersetzungen mit Bildern und Kunstwerken. Auch in den eigenen bildnerischen Prozessen werden die Lernenden aufgefordert, ungewohnte Perspektiven einzunehmen, Grenzen auszuloten und eigene Gewohnheiten zu durchbrechen.
9	Bild- und Kunstverständnis		Mit dem Bild- und Kunstverständnis wird ein Wissen aufgebaut, dass Kunstwerke und Bilder aus dem visuellen Alltag an kulturelle und geschichtliche Kontexte gebunden sind. Kunstwerke und Bilder werden miteinander verglichen und Bildwirkungen und Bildfunktionen werden untersucht. Hier werden Kompetenzen aufgebaut Bilder wahrzunehmen, diese zu lesen und in Bezug zu eigenen und fremden Bildern zu stellen.
10	Reflexion, Kommunikation und Dokumentation		Reflexion, Kommunikation und Dokumentation werden stark gewichtet, da sie verbindlich zu einzelnen Phasen des bildnerischen Prozesses gehören. Prozesse (Lernjournal/Skizzenheft/Portfolio zu Erprobungen) und Produkte fliessen gleichermassen in die Beurteilung mit ein.

Zehn Merkmale kompetenzorientierter Aufgaben im Fach Bildnerisches Gestalten

	Kompetenzorientiere Aufgaben im Fach Bildnerisches Gestalten…
1.	***…beinhalten lebensweltlich bedeutsame und authentische Inhalte*** Lebensweltbezug sowie Bildungswert werden im Thema/im Motiv für die Jugendlichen sicht- und erfahrbar. Verknüpfungen zu Alltag und Kultur wie auch zu Wissen/Zugängen im Umgang mit Bildern/Werken aus Kunst und Alltag können hergestellt werden.
2.	***…repräsentieren fachbedeutsame Kompetenzanforderungen*** Repräsentative und bedeutsame Kernideen/Phänomene sowie Inhalte und bildnerische Zielsetzungen regen Lernprozesse in den drei Kompetenzbereichen an, die in die Tiefe von Wissens-, Denk,- und Handlungsformen des Fachs gehen.
3.	***…beinhalten wahrnehmungsbezogene – und erfahrungsorientierte Anforderungssituationen*** Die Aufgaben eröffnen Zugänge zu ästhetischer Wahrnehmung und Erfahrung mit fachspezifischen Aspekten und Methoden im Umgang mit Bildern und Phänomenen aus Alltag, Kunst und Natur.
4.	***…sind motivierend und wecken Neugier in Bezug auf die Anforderungssituation*** Die Lernenden sind am Motiv/am Thema der Aufgabe interessiert, werden dadurch angesprochen und können sich auf die Anforderungen (auch auf Überraschungen, Unbekanntes und Irritierendes) einlassen.
5.	***…sind kumulativ und vernetzend*** Die fachlichen und überfachlichen Zielsetzungen in der Rezeption, Produktion und Reflexion sind der Entwicklungsstufe und dem Vorwissen der Lernenden angepasst; sie sind herausfordernd aber nicht überfordernd.
6.	***…sind individualisierend und lassen eine Binnendifferenzierung zu*** Die Aufgaben ermöglichen individuelle Lernwege und Vorgehensweisen (strukturiert geführte, halboffene und offene Aufgabenstellungen) und begünstigen Lernprozesse auf unterschiedlichen Kompetenzstufen. Sie lassen verschiedene Lösungsvarianten und inhaltliche Differenzierungen der Lernenden zu (Adaptivität).
7.	***…sind problem-und prozessorientiert sowie handlungs- und könnensorientiert*** Die Aufgaben sind auf das entdeckende Lösen von Problem- und Fragestellungen ausgerichtet. Sie trainieren und festigen bildnerische Fähigkeiten, das Sachwissen und das Methodenrepertoire (kunstorientierte Methoden).
8.	***…sind kooperativ, partizipativ und dialogisch*** Die Aufgaben stossen situativ Kommunikations- und Kooperationsprozesse an und lassen Raum für das Lernen von und miteinander. Die Aufgaben lassen Raum für Mitbestimmung und Mitgestaltung bei Lerninhalten. Ideen der Lernenden werden miteinbezogen. Die Lernenden erhalten formative Rückmeldungen von der Lehrperson wie auch untereinander.
9.	***…ermöglichen selbstgesteuertes Lernen und fördern die selbständige und eigenständige Auseinandersetzung mit Aufgaben*** Die Lernenden wissen welche Anforderungen und Erwartungen an sie gestellt werden (Leistungserwartungen sind transparent). Die Lernenden überprüfen selber, ob sie sich auf die formulierten Ziele hinbewegen (Dokumentation, Lerntagebuch, Portfolio).
10.	***…ermöglichen das Reflektieren über Sachzusammenhänge sowie über das eigene Lernen und Problemlösen*** Aufgaben regen reflexive und metakognitive Prozesse an, um übergreifende und spezifische Anteile einer Aufgabe zu unterscheiden. Die Aufgaben ermöglichen Verstehensprozesse im Problemlösen.

Visualisierung: 8 Merkmale kompetenzorientierten Unterrichts PHLU/WBZA – Allgemeine Einführungen zum LP21

Grundlage für den Merkmalskatalog BG waren: Die neun Merkmale lernprozessanregender Aufgaben nach Blömeke et al. (2006), die acht Merkmale kompetenzorientierten Unterrichts PHLU/WBZA (Lötscher et al. 2015) und die 12 Merkmale kompetenzorientierter Aufgaben nach Reusser (2014, 334-35). Autoren: Hans Diethelm PHZH und Claudia Niederberger PHLU, August 2015

Kompetenzen und Kompetenzstufen
Lehrmittelbeispiel Zyklus 2

Verknüpfung zum Lehrplan 21 zu Kompetenzbereichen und Niveaustufen

Beispiel 3./4. Klasse

Wer war ich, wer bin ich, wer möchte ich später sein?

Aus:
Himmelhoch & Türkisblau
Gestalten mit 4- bis 9-jährigen Kindern
Seite 110 bis Seite 113
Herausgeber:
Elisabeth Gaus-Hegner
Ursula Homberg,
Anja Morawietz

3. unveränderte Auflage 2017
Schulverlag plus
ISBN13 978-3-292-00777-3

Wahrnehmung und Kommunikation (BG.1)	Kontexte und Orientierung (BG.3)
Wahrnehmung und Reflexion	**Kultur und Geschichte**
• Vorstellungen aufbauen und weiter entwickeln • Wahrnehmen über mehrere Sinne • 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

Unterrichtsvorhaben

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 3: Struktur Bildnerisches Gestalten

Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau,, Seite 27

BG.3 A | Kontexte und Orientierung
Kultur und Geschichte

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt

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

Kompetenzen | Querverweis

Kunstwerke und Bilder lesen

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

Grundanspruch

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

Kompetenzstufe

Beispiel
Ein Kunstwerk erkunden und Bezüge zur eigenen Lebenswelt herstellen.

Kinderspiele, Pieter Bruegel d.Ä. um 1560

Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 15

BG.1 A | Wahrnehmung und Kommunikation
Wahrnehmung und Reflexion

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt

			Querverweise
	2.	**Die Schülerinnen und Schüler können Bilder wahrnehmen, beobachten und darüber reflektieren.**	EZ - Sprache und Kommunikation (8) EZ - Wahrnehmung (2)
		Wahrnehmen über mehrere Sinne	
BG.1.A.2		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	1a	» können in der visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmung Unterschiede erkennen und sich darüber austauschen.	
2	1b	» können die Wechselwirkung zwischen visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmungen erkennen, beschreiben und darüber diskutieren.	
3	1c	» können die Subjektivität und Vielschichtigkeit von visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmungen analysieren und mit anderen vergleichend reflektieren.	

Kompetenzen | *Querverweis*

Grundanspruch

Kompetenzstufe

Beispiel

Wo schaust du hin? • Wo möchtest du sein und mitspielen? • In welcher Jahreszeit finden die Spiele statt? • Wo ist es laut? • Wo ist es leise? • Gibt es Spiele die dir bekannt sind und heute noch gespielt werden? • Gibt es Spiele, die seltsam sind?

Kinderspiele, Pieter Bruegel d.Ä. um 1560

Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 15 - 16

BG.1 Wahrnehmung und Kommunikation
A Wahrnehmung und Reflexion

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt

		2. Die Schülerinnen und Schüler können Bilder wahrnehmen, beobachten und darüber reflektieren.	Querverweise EZ - Sprache und Kommunikation (8) EZ - Wahrnehmung (2)
		Aufmerksam beobachten	
BG.1.A.2		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	2a	» können Lebewesen, Situationen, Gegenstände beobachten, Bilder betrachten und bedeutsame Merkmale sowie Empfindungen aufzeigen.	NMG.2.1.a
	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).	

Kompetenzen | *Querverweis*

Grundanspruch

Kompetenzstufe

Beispiel
Mit einer selbst gemachten Lupe wählen die Kinder ihr Lieblingsspiel aus, beobachten die Körperhaltung genau und stehen sich anschliessend gegenseitig Modell, um Haltungen besser beobachten und darstellen zu können.

Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 23

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. *Spielen, Agieren, Inszenieren*	Querverweise EZ - Lernen und Reflexion (7) EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)
BG.2.C.1	Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	5a » können mit Gegenständen, Figuren oder Materialien agieren und Spiel-Räume inszenieren (z.B. Kleine-Welt-Spiel, tun-als-ob-Spiel).	
2	5b » können den eigenen Körper, Objekte, Figuren und Räume inszenieren (z.B. Tableau vivant, Masken, Bildräume mit farbigem Licht, Schattenspiel).	
3	5c » können durch Performance und Aktion Raum-Körperbezüge schaffen (z.B. ungewohnte Beziehungen, Selbstinszenierung, Rauminstallation).	

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt
Kompetenzen | Querverweis
Grundanspruch
Kompetenzstufe

Beispiel
Skizzieren ab Modell zu Kinderspielen
Körperhaltungen und Bewegungen werden am eigenen Körper erfahren und nachgestellt.

1

Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 15

BG.1 A	Wahrnehmung und Kommunikation Wahrnehmung und Reflexion		*Kompetenzbereich* *Handlungs-/Themenaspekt*
	1. Die Schülerinnen und Schüler können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufbauen, weiterentwickeln und darüber diskutieren. *Vorstellungen aufbauen und weiterentwickeln*	Querverweise EZ - Wahrnehmung (2)	*Kompetenzen* | *Querverweis*
BG.1.A.1	Die Schülerinnen und Schüler ...		
1 a	» können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufgrund von Erinnerungen und Wünschen assoziativ aufbauen und kombinieren (z.B. Spielwelt, Schulweg, Wolkenbilder, Fantasiegestalten, Verborgenes imaginieren). » können von ihren bildhaft anschaulichen Vorstellungen erzählen und sich darüber austauschen.	D.4.C.1.b	*Grundanspruch*
2 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	*Kompetenzstufe*
3 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	

«Hier findet dein Lieblingsspiel statt»
Alle Kinder erhalten ein Stück Pausenplatz im quadratischen Zeichenformat. Sie tauschen mit Hilfe von Reifen, Bällen, Rollbrettern etc. Spielideen aus. Sie inspirieren sich gegenseitig und zeichnen aus der Vorstellung und Erinnerung ihr favorisiertes Kinderspiel mit den typischen Körperbewegungen und im entsprechenden Spielumfeld

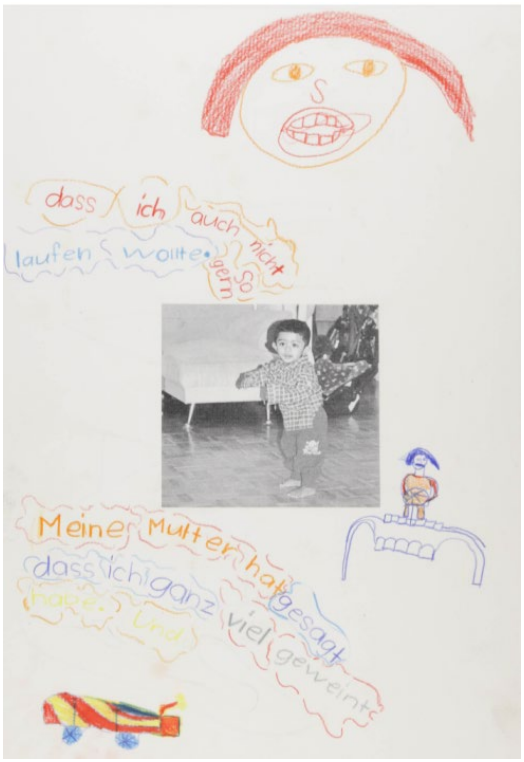
Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 18/19

BG.2 A	Prozesse und Produkte Bildnerischer Prozess	
	2. Die Schülerinnen und Schüler können eigenständig bildnerische Prozesse alleine oder in Gruppen realisieren und ihre Bildsprache erweitern. *Verdichten und Weiterentwickeln*	Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität (6)
BG.2.A.2	Die Schülerinnen und Schüler ...	
1 2a	» können ihre Bilder begutachten und daraus Impulse für die Weiterarbeit gewinnen.	
2 2b	» können die Wirkung ihrer Bilder nach vorgegebenen Kriterien begutachten und daraus Impulse für das Verdichten oder Weiterentwickeln gewinnen.	
3 2c	» können die Bildidee und -wirkung ihrer Bilder nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien begutachten und daraus Impulse für das Verdichten oder Weiterentwickeln gewinnen.	

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt
Kompetenzen | Querverweis
Grundanspruch
Kompetenzstufe

Beispiel
«Hier findet dein Lieblingsspiel statt»

Beispiel
Weiterführende Aufgaben – Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft



Vergangenheit

Gegenwart

Zukunft

Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 18

BG.2	Prozesse und Produkte
A	Bildnerischer Prozess

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

Querverweise: EZ - Fantasie und Kreativität (6)

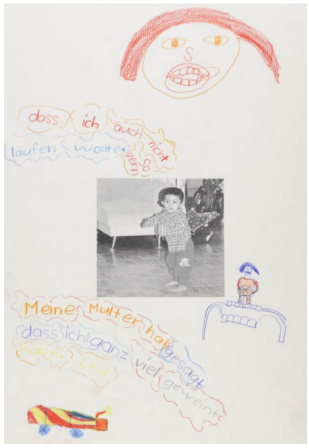
BG.2.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

1	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.
	1b	» können in Spiel und Experiment offen an Situationen herangehen, Neues entdecken und damit ihre bildnerischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitern.
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.
	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.

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt
Kompetenzen | Querverweis
Grundanspruch
Kompetenzstufe

Beispiel

Vergangenheit
Wer war ich vor acht Jahren?
Die Lernenden interviewen ihre Eltern und finden heraus, wie sie als Baby und Kleinkind waren. Im Fach Deutsch werden die Interviews besprochen und in wenigen Sätzen ins Tagebuch eingetragen.
Sie gestalten ein Textbild rund um ihre mitgebrachten Fotografien. Auf einem A3 Blatt sind sie frei im Anordnen und Ausgestalten der Textfragmente.



Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 20

BG.2 B | Prozesse und Produkte
Bildnerische Grundelemente

Querverweise
EZ - Lernen und Reflexion (7)

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

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

1	2a	» können nach subjektiven Vorlieben Farben mischen und anordnen.	TTG.2.C.1.3a
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
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.	

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt
Kompetenzen | Querverweis
Grundanspruch
Kompetenzstufe

Beispiel

Gegenwart
Foto aus der Gegenwart mit Farbumgebung ergänzen
Die Lernenden bringen einen Gegenstand mit, der ihnen wichtig ist. Sie werden von der Lehrperson fotografiert und die Fotografie wird nachfolgend schwarz/weiss auf A3 kopiert.
In einer Fragerunde werden Lieblingsfarben besprochen und warum es gerade diese Farben sind. «Stell dir vor, dass du in einem Meer von Farben schwimmst oder in einem farbigen Wolkenmeer liegst. In welchen Farben möchtest du schwimmen, fliegen oder dich ausruhen?»
Mit Neocolor II werden Farben, Formen, Anordnungen und Mischungen erprobt. Es gilt der Körperbegrenzung zu folgen und die Figur nicht zu übermalen. Um die Figur herum entsteht ein Farbteppich analog zum «Textteppich» der Kleinkindfotografie.

Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 15

BG.1 Wahrnehmung und Kommunikation
A Wahrnehmung und Reflexion

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt

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

Kompetenzen | *Querverweis*

		Die Schülerinnen und Schüler ...	Querverweise EZ - Wahrnehmung (2)
BG.1.A.1			
1	a	» können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufgrund von Erinnerungen und Wünschen assoziativ aufbauen und kombinieren (z.B. Spielwelt, Schulweg, Wolkenbilder, Fantasiegestalten, Verborgenes imaginieren). » können von ihren bildhaft anschaulichen Vorstellungen erzählen und sich darüber austauschen.	D.4.C.1.b
2	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
3	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

Grundanspruch

Kompetenzstufe

Beispiel

Zukunft
Die eigene Zukunft wird als weiteres Thema angesprochen. Die Lehrperson bringt ein Bild mit als sie noch ein Kleinkind war. Wie sehe ich heute aus? • Was ist aus mir geworden? Wann erlernt man einen Beruf?
Die Lernenden tauschen sich über die verschiedenen Berufe aus. Mit Hilfe von Requisiten und Pantomime stellen sie einzelne Berufe dar (Tennisspieler, Köchin, Polizist, Coiffeuse u. a.)
Mit Bleistift skizzieren sie erste Ideen ihres zukünftigen Berufes und geben sich gegenseitig Tipps wie die Darstellung noch verbessert werden könnte.

Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 18

BG.2 A | Prozesse und Produkte
Bildnerischer Prozess

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt

Kompetenzen | *Querverweis*

Grundanspruch

Kompetenzstufe

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 ...

1	a	» können eigene Bildideen zu Themen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt entwickeln (z.B. Familie, Tier, Figuren und Fantasiewesen).
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).
3	c	» können eigene Bildideen und Fragestellungen aus ihrem Interessensbereich und gesellschaftlichen Umfeld entwickeln (z.B. Werbung, Selbstdarstellung, Schönheit, Lifestyle, virtuelle Welten, Streetart).

Beispiel

Auszug aus: LP21, Fachbereichslehrplan / Bildnerisches Gestalten / Kompetenzaufbau, Seite 22

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

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

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

Zeichnen, Malen

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

1	1a	» können rhythmisch, linear und flächig, kritzelnd und wischend, klecksend und schmierend zeichnen und malen.
	1b	» können die Druckstärke im Zeichnen variieren und deckend sowie durchscheinend malen.
2	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.
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).

Kompetenzbereich
Handlungs-/Themenaspekt
Kompetenzen | Querverweis
Grundanspruch
Kompetenzstufe

Beispiel

Lernziele zur vorgestellten Unterrichtseinheit – Kriterien zur formativen Begleitung und evtl. summativen Bewertung

Anregung für die Bewertung: Als Lernkontrolle kann auch ein Gespräch direkt mit den Lernenden erfolgen. Sind die Lernenden in der Lage bei der Darstellung des Menschen zu differenzieren? Ob stillstehend, in Bewegung oder etwas in Händen haltend etc.

Die Lernenden können verschiedene Körperhaltungen vergleichen, benennen und diese inszenieren

– Indikatoren: Typische Merkmale der Bewegung – Momentaufnahme der Spielsituationen kommen im Tableau Vivant und in der Inszenierung zum Ausdruck und können beschrieben/diskutiert werden.

Die Lernenden können Menschen in Bewegung genau beobachten und sich Menschen in Bewegung vorstellen und darstellen

– Indikatoren: Typische Merkmale der Bewegung und Körperhaltung in der Momentaufnahme der Spielsituation (mit anderen Kindern) kommen in der zeichnerischen Umsetzung (Bleistift, Farbstift, Neocolor II u. a.) zum Ausdruck.

Die Lernenden können auf einander eingehen, sich gegenseitig inspirieren und unterstützend aufeinander wirken. (überfachliche Kompetenzen)

– Indikatoren: Im gegenseitigen Modellstehen, im Austausch und in der Ideenfindung verhalten sich die Lernenden konzentriert und gehen aufmerksam und kooperativ miteinander um.

Beurteilen und Bewerten

Kompetenzniveaus zu fachlichen Kompetenzen in bildnerisch - kreativen Prozessen

Hilfestellung für die Lehrperson zur Bestimmung von Kriterien und Indikatoren für die Beurteilung und Bewertung

Die folgenden Kriterien verbinden sich mit den vom Lehrplan 21 vorgegeben fachlichen Kompetenzen.
In den drei Kompetenzbereichen Wahrnehmung und Kommunikation, Prozesse und Produkte, Kontexte und Orientierung.
Es ist nötig aus den aufgeführten Kriterien und Niveaubeschreibungen eine **Auswahl** zu treffen und die Formulierungen im Hinblick auf das Unterrichtsvorhaben und in Bezug auf die gewählten Inhalte und bildnerischen Lernziele **zu präzisieren.** Das Dokument bietet Lehrpersonen eine erste Hilfestellung:
Einerseits um eine Auswahl für die formative Beurteilung / Begleitung und die summative Bewertung zu treffen und andererseits **Prozess- und Produktkriterien** zu bestimmen.
Einzelne Kompetenzen können zusammengezogen und unterschiedlich gewichtet werden. Es gilt aber Mehrfachbewertungen zu vermeiden.

Anmerkung zu den Niveaustufen
Für die Beurteilungshilfe orientiert sich der Kriterienraster an den Stufenbeschreibungen aus dem Lehrmittel «Die Sprachstarken».
Die Stufen der Beurteilung — ***noch nicht erreicht • teilweise erreicht • erreicht • übertroffen*** — wurden adaptiert, da diese vor allem in zwei Punkten motivationssteigernde Aspekte beinhalten:
Zum einen zeigt der zeitliche Aspekt bei der Stufe «noch nicht erreicht» direktes Verbesserungspotential.
Indirekt zeigt diese Bewertung auch auf, dass man den Lernenden zutraut, dass sie den erforderlichen Lernschritt noch machen können.
Zum anderen erhöht das ***«übertroffen»*** die Motivation der Lernenden insofern, da es ihnen aufzeigt, dass das Lernziel nicht nur erreicht, sondern eine darüber hinaus sehr gute Leistung erbracht wurde.
Das Wort «übertroffen» löst bei den Lernenden auch Stolz aus und sie wechseln vielleicht von der externalen Lernmotivation zur verinnerlichten (introjizierten) Lernmotivation über.
(Prenzel, Dechsler, Kliewe, Kramer & Röber, 2000, S. 167)

WAHRNEHMUNG UND KOMMUNIKATION (REFLEXION)

Anmerkung: In Verbindung mit «Prozesse und Produkte» sowie «Kontexte und Orientierung»

Die/der Lernende...

Qualifikationen	noch nicht erreicht	teilweise erreicht	erreicht	übertroffen
Kriterien				
Wahrnehmen, beobachten, vorstellen und analysieren	...kann kaum Merkmale eines Objektes, Bildes oder Phänomens wahrnehmen und beobachten	...kann wenige Merkmale eines Objektes, Bildes oder eines Phänomens wahrnehmen und Fragmente davon beobachten	...kann aufmerksam wahrnehmen und unterschiedliche Merkmale eines Objektes, eines Bildes oder eines Phänomens in den wesentlichen Zügen beobachten	...kann aufmerksam wahrnehmen und unterschiedliche Merkmale eines Objektes, eines Bildes oder eines Phänomens differenziert und präzise beobachten
	...kann sich auf keine Impulse einlassen und Ideen daraus gewinnen	...kann sich nur schwer auf Impulse einlassen und Ideen daraus gewinnen	...kann sich auf einige Impulse einlassen und Ideen daraus gewinnen	...kann sich durch unterschiedliche Impulse inspirieren lassen und vielseitige Ideen entwickeln
	...kann keine Vorstellungen und innere Bilder aufbauen und kombinieren	...kann eigene Vorstellungen und innere Bilder teilweise aufbauen und kombinieren	...kann eigene Vorstellungen und innere Bilder aufbauen, verändern und kombinieren	...kann eigene Vorstellungen und innere Bilder variantenreich aufbauen, verändern und kombinieren
Reflexion Urteilsfähigkeit	...kann sowohl Bildprozess als auch bildnerischen Produkte nicht Kriterien geleitet beurteilen und sich nicht dazu äussern	...kann sowohl Bildprozess als auch bildnerischen Produkte nur vage Kriterien geleitet beurteilen und lediglich Gefallen oder Missfallen zum Ausdruck bringen	...kann sowohl Bildprozess als auch bildnerischen Produkte nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien reflektieren und ansatzweise formal und inhaltlich beurteilen	...kann sowohl Bildprozess als auch bildnerischen Produkte nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien formal und inhaltlich (kritisch) reflektieren und beurteilen
	...ist nicht in der Lage Neues mit Bekanntem zu verknüpfen und kann keine Erfahrungen und Erkenntnisse in Worte fassen (Metakognition)	...kann ansatzweise Neues mit Bekanntem verknüpfen aber nur vage Erfahrungen und Erkenntnisse in Worte fassen (Metakognition)	...kann Neues mit Bekanntem verknüpfen und einige bedeutsame Erfahrungen und Erkenntnisse in Worte fassen (Metakognition)	...kann Neues mit Bekanntem verknüpfen und differenziert bedeutsame Erfahrungen und Erkenntnisse in Worte fassen (Metakognition)
Präsentation Dokumentation Gelerntes darstellen	...kann ihren/seinen bildnerischen Prozess nicht aufzeigen und begründen	...kann ihren/seinen bildnerischen Prozess bruchstückhaft aufzeigen, nur vage begründen und nicht mit Fachbegriffen benennen	...kann ihren/seinen bildnerischen Prozess mehrheitlich aufzeigen und begründen und mit einigen Fachbegriffen benennen (vornehmlich Alltagssprache)	...kann ihren/seinen bildnerischen Prozess differenziert aufzeigen und begründen und mit entsprechenden Fachbegriffen benennen
	...kann bildnerischen Produkte nicht wirksam präsentieren, ein Konzept fehlt gänzlich	...kann bildnerischen Produkte wenig überlegt und wirksam präsentieren	...kann bildnerischen Produkte mehrheitlich überlegt und wirksam präsentieren	...kann bildnerischen Produkte überlegt und wirksam präsentieren

PROZESSE UND PRODUKTE

Die/der Lernende...

Qualifikationen	noch nicht erreicht	teilweise erreicht	erreicht	übertroffen
Kriterien				
Bildidee Bildnerische Fragestellungen WAS?	...kann trotz grosser Hilfe keine eigene Bildidee zu einer bildnerischen Fragestellung entwickeln	...kann nur mit grosser Hilfe eine eigene Bildidee zu einer bildnerischen Fragestellung entwickeln	...kann mit wenig Hilfe eine eigene Bildidee zu einer bildnerischen Fragestellung entwickeln und diese differenzieren	...kann eine eigene Bildidee zu einer bildnerischen Fragestellung entwickeln und differenzieren
	...kann ihre/seine persönlichen Interessen und Absichten nicht artikulieren und integrieren	...kann ihre/seine persönlichen Interessen und Absichten kaum artikulieren und integrieren	...kann ihre/seine persönliche Interessen und Absichten mehrheitlich artikulieren und integrieren	...kann ihre/seine persönlichen Interessen und Absichten artikulieren und integrieren
Sammeln und ordnen PROZESS	...kann zu Inhalten keine Sammlung erstellen	...kann nur mit Hilfe eine Sammlung erstellen	...kann mehrheitlich eigenständig eine vielseitige Sammlung erstellen	...kann eigenständig eine reichhaltige und informative Sammlung erstellen
	...kann in Sammlungen keine Ordnungsprinzipien erkennen und anwenden	...kann in Sammlungen kaum Ordnungsprinzipien erkennen, anwenden und als Inspirationsquelle nutzen	...kann in Sammlungen einige Merkmale und Zusammenhänge von Ordnungsprinzipien erkennen und als Inspirationsquelle nutzen	...kann in Sammlungen vielfältige Ordnungsprinzipien erkennen, anwenden und diese als Inspirationsquelle nutzen
Experimentieren und untersuchen PROZESS	...kann sich im Hinblick auf ihre/seine Bildidee nicht auf Experimente einlassen	...kann im Hinblick auf ihre/seine Bildidee nur ansatzweise und verhalten experimentieren	...kann im Hinblick auf ihre/seine Bildidee experimentieren	...kann im Hinblick auf ihre/seine Bildidee neugierig und reichhaltig experimentieren
	...ist hilflos im Erproben und Untersuchen	...kann nur verhalten erproben und kann Zufälliges nicht erkennen und integrieren	...kann erproben und untersuchen und Zufälliges integrieren	...kann mit Zufällen flexibel umgehen, bzw. diese in Erprobungen und Untersuchungen weiter entwickeln und auskosten
Bildnerische Lösungen entwickeln, realisieren und verdichten PROZESS	...kann keine bildnerischen Lösungen entwickeln und keine Anregungen übernehmen	...kann kaum eigene Lösungswege entwickeln, nur Anregungen übernehmen	...kann eigene Lösungswege erproben und Anregungen integrieren	...kann eigenständige Lösungswege erproben und Anregungen weiter entwickeln
	...kann eine Bildidee nur mit grosser Hilfe realisieren	...kann eine Bildidee nur mit mehrmaliger Hilfe realisieren und kaum verdichten	...kann eine Bildidee realisieren und mit Hilfe von Rückmeldungen verdichten	...kann eine Bildidee eigenständig realisieren und verdichten

Qualifikationen	noch nicht erreicht	teilweise erreicht	erreicht	übertroffen
Kriterien				
Bildnerische Grundelemente WIE?	...kann auf kein Darstellungs- und Ausdrucksrepertoire zurückgreifen und ist hilflos in der Umsetzung einer Gestaltungsabsicht	...kann bildsprachliche Mittel und Verfahren angemessen einsetzen und sichtbar machen	...kann auf ein gut entwickeltes bildsprachliches Repertoire zurückgreifen und dieses sichtbar machen	...kann auf ein vielfältiges Darstellungs- und Ausdrucksrepertoire zurückgreifen und dieses sichtbar machen
Bildnerische Gestaltungsmittel /Verfahren und kunstorientierte Methoden WIE?	...kann bildnerische Verfahren nicht für die Gestaltungsabsicht einsetzen (verfügt über sehr wenig bildnerisch-handwerkliches Können und Methodenrepertoire)	...kann bildnerische Gestaltungsmittel für die eigene Gestaltungsabsicht ansatzweise einsetzen (verfügt über ein minimales bildnerisch-handwerkliches Können und Methodenrepertoire)	...kann bildnerische Verfahren für die eigene Gestaltungsabsicht einsetzen (verfügt über ein solides bildnerisch-handwerkliches Können und Methodenrepertoire)	...kann bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden adäquat und differenziert für die eigene Gestaltungsabsicht einsetzen (verfügt über ein hohes bildnerisch-handwerkliches Können und Methodenrepertoire)
Materialien und Werkzeuge WOMIT?	...Kann für die eigene Gestaltungsabsicht mit Materialien und Werkzeugen nicht umgehen	...Kann für die eigene Gestaltungsabsicht mit Materialien und Werkzeugen nur mangelhaft umgehen	...Kann für die eigene Gestaltungsabsicht mit Materialien und Werkzeugen gut umgehen	...Kann für die eigene Gestaltungsabsicht mit Materialien und Werkzeugen äusserst gekonnt umgehen

KONTEXTE UND ORIENTIERUNG

Die/der Lernende...

Qualifikationen	noch nicht erreicht	teilweise erreicht	erreicht	übertroffen
Kriterien				
Assoziieren und vergleichen, Beziehungen herstellen	...kann zu Bildern aus Kunst und Alltag keine Bezüge zu eigenen Bildern und Erfahrungen herstellen	...kann zu Bildern aus Kunst und Alltag kaum Bezüge zu eigenen Bildern und Erfahrungen herstellen und diese vergleichen	...kann zu Bildern aus Kunst und Alltag einige Bezüge zu eigenen Bildern und Erfahrungen herstellen und diese vergleichen	...kann zu Bildern aus Kunst und Alltag vielfältige Bezüge zu eigenen Bildern und Erfahrungen herstellen und diese vergleichen
	...kennt keine Werke aus Kunst und Alltag und kann keine Bezüge zu inhaltlich oder formal Ähnlichem herstellen	...kennt kaum Werke aus Kunst und Alltag und kann vage Bezüge zu inhaltlich oder formal Ähnlichem erkennen	...kennt einige Werke aus Kunst und Alltag und kann mehrheitlich Bezüge zu inhaltlich oder formal Ähnlichem erkennen	...kennt Werke aus Kunst und Alltag und kann inhaltliche und/oder formale Ähnlichkeiten (Analogien) und Gegensätze erkennen und in Beziehung setzen
Bildwirkung und Bildfunktion erkennen und analysieren	...kann Bildwirkungen und Bildfunktionen nicht erkennen, analysieren und aufzeigen	...kann Bildwirkungen und Bildfunktionen kaum erkennen, analysieren und nur vage aufzeigen	...kann Bildwirkungen und Bildfunktionen in groben Zügen erkennen, diese analysieren und aufzeigen	...kann Bildwirkungen und Bildfunktionen erkennen, analysieren und differenziert aufzeigen

Auswahl an Kriterien In Anlehnung an Glaser-Henzer Edith In: BDK- Mitteilungen 2/2011, S. 6 und 7 – Adaption und Bearbeitung, Niederberger C. PHLU 2015, überarbeitet SJU, NIC, UAE, MBW_170517

Hinweise zu weiteren Umsetzungshilfen

Lehrplan 21 | Bildnerisches Gestalten

Entwicklungen und Hilfestellungen überkantonal

Fächer - Planungsinstrument BG – Lehrplan 21 / PH Zürich
Instrument für die Planung von Unterrichtseinheiten BG im LP21

Monica Bazzhiger-Weder hat an der PH Zürich einen Planungsfächer LP21 | Bildnerisches Gestalten entwickelt, der nun für CHF 8.00 im PHZH –Lernmedien-Shop erhältlich ist. Mit dem Fächer lassen sich über alle drei Kom-petenzbereiche mit Hilfe von Themenfeldern (einleitende Kapitel) spielerisch-lustvoll mögliche Verbindungen und Schwerpunkte zu den Themen – und Handlungsaspekten (Kompetenzen) in einer Unterrichtseinheit bestim-men/kombinieren.

https://lernmedien-shop.ch/facher-planungsinstrument-lp21

Link LP21 Kanton Bern – faechernet21
Detaillierte Planungen und Wegleitungen zu allen 3 Zyklen BG

Entwicklung und Hilfestellung zu kompetenzförderndem Unterricht durch das Bildungsdepartement Bern – Lernarrangements zu allen drei Zyklen BG (u. a. Autorinnen Ursula Aebersold und Susanne Junger – Dozentinnen der PH Bern im Fachbereich BG) werden im faechernet21 gezeigt.

https://www.faechernet21.erz.be.ch/faechernet21_erz/de/index/navi/index.html

Kompetenzorientiert Beurteilen im Gestalten
Ausgehend von den Vorgaben aus dem Lehrplan 21 werden die spezifischen Grund- sowie Ausgangslagen erläutert. Auf dieser Basis werden anschliessend fachbereichsspezifische Fragen zum Beurteilen gestellt. Ergänzt werden die Ausführungen durch Beispiele und Links zu Beurteilungsinstrumenten und Angaben zu weiterführenden Quellen.

https://www.zebis.ch/dossier/kompetenzorientiert-beurteilen-im-gestalten