



## LEHRPLAN FACHMITTELSCHULE

# Bildnerisches Gestalten

<b>Jahr - Berufsfeld</b>	1. G, S und P
<b>Anz. Lektionen</b>	2 Std. / Woche

Rahmenlehrplan für Fachmittelschulen, EDK, 2018  
Inkrafttreten für das Schuljahr 2020/21  
Ausgabe August 2019

### Bildungsziele

Das Fach Bildnerisches Gestalten setzt sich mit Sehen und Sichtbarmachen auseinander. Es ist eine Form der Kommunikation und fördert bei den Schülerinnen und Schülern eine differenzierte Vorstellungswelt.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit gestalterischen Prozessen in Kunst, Architektur, Fotografie, Film, Grafik und Design auseinander. In praktischen Arbeiten erweitern sie ihre ästhetischen Kompetenzen und entwickeln Urteilsvermögen und Toleranz gegenüber eigenen und fremden Werken.

Im Gestalterischen Schaffen stehen Material- und Technikkompetenz, Recherche, Ideenfindung, Experiment sowie die Verwirklichung eines dreidimensionalen Produkts im Vordergrund.

### Beitrag zum Berufsfeld Gesundheit

Die Schülerinnen und Schüler können:

- Begriffe, Theorien und Modelle aus den Natur- und Sozialwissenschaften erläutern;
- verständlich und differenziert mündlich und schriftlich kommunizieren.

### Beitrag zum Berufsfeld Soziale Arbeit

Die Schülerinnen und Schüler können:

- Begriffe, Theorien und Modelle aus den Sozial- und Geisteswissenschaften erläutern;
- sich in einem berufsfeldbezogenen Kontext organisieren und erfolgreich in Teams mitarbeiten;
- mit unterschiedlichen Menschen und sozialen Gruppen verständlich und differenziert kommunizieren;
- selbstsicher und selbstbewusst auftreten.

### Beitrag zum Berufsfeld Pädagogik

Die Schülerinnen und Schüler können:

- Begriffe, Theorien und Modelle aus den Natur-, Sozial- und Geisteswissenschaften erläutern;
- Phänomene und Prozesse in Natur, Technik und Gesellschaft erklären;
- sich in der Schulsprache korrekt und gewandt ausdrücken;
- Prinzipien und Theorien des menschlichen Verhaltens und von Lernprozessen anwenden;
- Grundlagen der bildenden Künste erläutern;
- sich kreativ im Bereich der bildenden Künste ausdrücken;
- selbstsicher und selbstbewusst gegenüber unterschiedlichen Anspruchsgruppen auftreten.

## Jahresplan der fachlichen Ziele, Kompetenzen und didaktischen Hinweise

Fachliche Kompetenzen	Umsetzung in den Lerngebieten	Didaktische Hinweise
Die bedeutenden Kunstströmungen einordnen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grundkenntnisse in Kunstgeschichte erlangen</li> <li>▪ Lesen, analysieren und vergleichen von Kunstwerken</li> <li>▪ Denotation, Konnotation eines Werkes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Werke analysieren, in ihren historischen Kontext einordnen (interdisziplinär mit Geschichte, Literatur und Musik)</li> <li>▪ Besuch einer Ausstellung</li> <li>▪ Kulturvermittlungen vorschlagen</li> <li>▪ Repräsentation eines Themas durch verschiedene Kunstströmungen oder die Entwicklung der drei Berufsfelder (Gesundheit, Soziale Arbeit, Pädagogik) mithilfe und durch Werke der Kunstgeschichte verfolgen oder ein Projekt mit einer Kunstströmung oder der Arbeit eines Künstlers verbinden</li> </ul>
Beobachten und das Gesehene linear und mit Tonwerten differenziert wiedergeben	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grundkenntnisse im Bereich der Beobachtung erlangen</li> <li>▪ Nach Beobachten ein Thema realistisch interpretieren</li> <li>▪ Vorgegebenes Thema einfühlsam wiedergeben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beobachtung schärfen durch differenzierte Zeichen- und Malübungen</li> <li>▪ Beobachten und übertragen der Formen, Proportionen und Einzelheiten eines Themas</li> <li>▪ Beobachten und übertragen der Linien, Werte und Schatten</li> <li>▪ Raum oder Volumen in 2D übertragen</li> </ul>
Wahrnehmungen beschreiben und illustrativ festhalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Experimentieren der Kunst, sein Innenleben sichtbar machen, mittels plastischem Ausdruck</li> <li>▪ Verschiedene Elemente des plastischen Ausdrucks auf subjektive Weise verwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Auf ausdrucksstarke und kreative Weise arbeiten ohne Beobachtungszwang</li> <li>▪ Mittels Vorstellungskraft, Erinnerungen oder emotionalen Auswirkungen eines Erlebnisses ein persönliches Projekt realisieren</li> </ul>
Unterschiedliche Techniken in zwei oder drei Dimensionen in den figurativen und abstrakten Repräsentationen anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Experimente mit unterschiedlichen Techniken, Medien und handwerklichem Können vertiefen</li> <li>▪ Mit physikalischen Phänomenen der Natur experimentieren</li> <li>▪ Studie unter Einsatz verschiedener Techniken und Medien</li> <li>▪ Neugier wecken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erkunden und experimentieren mit den Eigenschaften von künstlerischen Techniken, Medien und Materialien</li> <li>▪ Studien zu System- und Farbeffekten</li> <li>▪ Durchführung eines Projekts in 2D oder Volumen</li> </ul>
Ihre Kenntnisse in gestalterischen Techniken und Themenfeldern wie Druck (manuelle Drucktechniken), Fotografie, Film, Grafik, computergestützte Anwendungen anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Experimente mit unterschiedlichen Techniken, Medien und handwerklichem Können vertiefen</li> <li>▪ Mit physikalischen Phänomenen der Natur experimentieren</li> <li>▪ Studie unter Einsatz verschiedener Techniken und Medien</li> <li>▪ Neugier wecken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erkunden und experimentieren mit den Eigenschaften von künstlerischen Techniken, Medien und Materialien</li> <li>▪ Studien zu System- und Farbeffekten</li> <li>▪ Durchführung eines Projekts in 2D oder Volumen</li> </ul>
Eigene Arbeiten konzipieren und werten	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entwicklung von Kreativität, Persönlichkeit und technischen Fähigkeiten durch die Konzipierung und Umsetzung eines Projekts</li> <li>▪ Probleme erkennen im Zusammenhang mit dem kreativen Schaffensprozess und selbst Lösungen finden</li> <li>▪ Kritische Denkfähigkeit entwickeln durch Selbsteinschätzung während und nach Abschluss des Projekts</li> <li>▪ Eigenes Projekt präsentieren und vertreten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Persönliche Arbeit oder in der Gruppe durchführen</li> <li>▪ Eigene Arbeit selbst bewerten (während und nach Abschluss der Arbeit) oder gemeinsame Bewertung mit der Klasse oder eigene Arbeit präsentieren oder ausstellen</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Förderung der Zusammenarbeit zwischen Studierenden</li> </ul>	
Sich aktiv und reflektiert mit Bildender Kunst, ebenso wie mit angewandter Kunst auseinandersetzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wahrnehmung sowie Sicht und Bezug zur Bildenden Kunst schärfen</li> <li>▪ Ästhetische Beurteilung entwickeln</li> <li>▪ Aneignung und Anwendung eines spezifischen Vokabulars für die Bildende Kunst</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Auf die Kunst zugehen (Museen besuchen oder Künstler treffen oder an einem Workshop teilnehmen oder von einer kulturellen Vermittlung profitieren oder Treffen und Zusammenarbeit mit Künstlern, Handwerkern oder Designern)</li> </ul>

## Überfachliche Kompetenzen

Der Lernbereich ist besonders geeignet, die reproduktive und die originäre Kreativität zu lehren und einzuüben. Der Unterricht in den Künsten ermöglicht den Schülerinnen und Schülern einen spezifischen Zugang zum menschlichen Wissensbestand. Die Schülerinnen und Schüler lernen, gleichzeitig den eigenen Ausdruck zu formulieren und ihr Objekt zu studieren und zu komponieren. Der Lernbereich trägt mit der grossen Bedeutung von Projekten zum Erwerb der damit verbundenen überfachlichen Kompetenzen bei.



## LEHRPLAN FACHMITTELSCHULE

# Bildnerisches Gestalten

<b>Jahr - Berufsfeld</b>	3. P
<b>Anz. Lektionen</b>	2 Std. / Woche

Rahmenlehrplan für Fachmittelschulen, EDK, 2018  
Inkrafttreten für das Schuljahr 2020/21  
Ausgabe August 2019

### Bildungsziele

Das Fach Bildnerisches Gestalten setzt sich mit Sehen und Sichtbarmachen auseinander. Es ist eine Form der Kommunikation und fördert bei den Schülerinnen und Schülern eine differenzierte Vorstellungswelt.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit gestalterischen Prozessen in Kunst, Architektur, Fotografie, Film, Grafik und Design auseinander. In praktischen Arbeiten erweitern sie ihre ästhetischen Kompetenzen und entwickeln Urteilsvermögen und Toleranz gegenüber eigenen und fremden Werken.

Im Gestalterischen Schaffen stehen Material- und Technikkompetenz, Recherche, Ideenfindung, Experiment sowie die Verwirklichung eines dreidimensionalen Produkts im Vordergrund.

### Beitrag zum Berufsfeld Pädagogik

Die Schülerinnen und Schüler können:

- Begriffe, Theorien und Modelle aus den Natur-, Sozial- und Geisteswissenschaften erläutern;
- Phänomene und Prozesse in Natur, Technik und Gesellschaft erklären;
- sich in der Schulsprache korrekt und gewandt ausdrücken;
- Prinzipien und Theorien des menschlichen Verhaltens und von Lernprozessen anwenden;
- Grundlagen der bildenden Künste erläutern;
- sich kreativ im Bereich der bildenden Künste ausdrücken;
- selbstsicher und selbstbewusst gegenüber unterschiedlichen Anspruchsgruppen auftreten.

## Jahresplan der fachlichen Ziele, Kompetenzen und didaktischen Hinweise

Fachliche Kompetenzen	Umsetzung in den Lerngebieten	Didaktische Hinweise
Die bedeutenden Kunstströmungen einordnen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die im 1. Jahr erworbenen Grundkenntnisse in Kunstgeschichte vervollständigen</li> <li>▪ Lesen, analysieren und vergleichen von Kunstwerken</li> <li>▪ Denotation, Konnotation eines Werkes</li> <li>▪ Fähigkeit entwickeln, Verbindungen zwischen Kunstströmungen und dem soziokulturellen Umfeld der Epoche herzustellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Werke analysieren, in ihren historischen Kontext einordnen (interdisziplinär mit Geschichte, Literatur und Musik)</li> <li>▪ Besuch einer Ausstellung</li> <li>▪ Kulturvermittlungen vorschlagen</li> <li>▪ Repräsentation eines Themas durch verschiedene Kunstströmungen oder die Entwicklung der drei Berufsfelder (Gesundheit, Soziale Arbeit, Pädagogik) mithilfe und durch Werke der Kunstgeschichte verfolgen oder ein Projekt mit einer Kunstströmung oder der Arbeit eines Künstlers verbinden oder eine Zeitleiste der Kunstgeschichte erstellen</li> </ul>
Beobachten und das Gesehene linear und mit Tonwerten differenziert wiedergeben	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grundkenntnisse im Bereich der Beobachtung erlangen</li> <li>▪ Nach Beobachten und Übertragen ein Thema realistisch interpretieren</li> <li>▪ Vorgegebenes Thema einfühlsam wiedergeben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beobachtung schärfen durch differenzierte Zeichen- und Malübungen</li> <li>▪ Beobachten und übertragen der Formen, Proportionen und Einzelheiten eines Themas</li> <li>▪ Beobachten und übertragen der Linien, Werte und Schatten</li> <li>▪ Raum oder Volumen in 2D übertragen</li> </ul>
Wahrnehmungen beschreiben und illustrativ festhalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Experimentieren der Kunst, sein Innenleben sichtbar machen, mittels plastischem Ausdruck</li> <li>▪ Verschiedene Elemente des plastischen Ausdrucks auf subjektive Weise verwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Auf ausdrucksstarke und kreative Weise arbeiten ohne Beobachtungszwang</li> <li>▪ Mittels Vorstellungskraft, Erinnerungen oder emotionalen Auswirkungen eines Erlebnisses ein persönliches Projekt realisieren</li> </ul>
Unterschiedliche Techniken in zwei oder drei Dimensionen in den figurativen und abstrakten Repräsentationen anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Experimente mit unterschiedlichen Techniken, Medien und handwerklichem Können vertiefen</li> <li>▪ Mit physikalischen Phänomenen der Natur experimentieren</li> <li>▪ Studie unter Einsatz verschiedener Techniken und Medien</li> <li>▪ Neugier wecken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erkunden und experimentieren mit den Eigenschaften von künstlerischen Techniken, Medien und Materialien</li> <li>▪ Studien zu System- und Farbeffekten</li> <li>▪ Durchführung eines Projekts in 2D oder Volumen</li> </ul>
Ihre Kenntnisse in gestalterischen Techniken und Themenfeldern wie Druck (manuelle Drucktechniken), Fotografie, Film, Grafik, computergestützte Anwendungen anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Experimente mit unterschiedlichen Techniken, Medien und handwerklichem Können vertiefen</li> <li>▪ Mit physikalischen Phänomenen der Natur experimentieren</li> <li>▪ Studie unter Einsatz verschiedener Techniken und Medien</li> <li>▪ Neugier wecken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erkunden und experimentieren mit den Eigenschaften von künstlerischen Techniken, Medien und Materialien</li> <li>▪ Studien zu System- und Farbeffekten</li> <li>▪ Durchführung eines Projekts in 2D oder Volumen</li> </ul>
Eigene Arbeiten konzipieren und werten	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entwicklung von Kreativität, Persönlichkeit und technischen Fähigkeiten durch die Konzipierung und Umsetzung eines Projekts</li> <li>▪ Probleme erkennen im Zusammenhang mit dem kreativen Schaffensprozess und selbst Lösungen finden</li> <li>▪ Kritische Denkfähigkeit entwickeln durch Selbsteinschätzung während und nach Abschluss des Projekts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Persönliche Arbeit oder in der Gruppe durchführen</li> <li>▪ Eigene Arbeit selbst bewerten (während und nach Abschluss der Arbeit) oder gemeinsame Bewertung mit der Klasse oder eigene Arbeit präsentieren oder ausstellen</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eigenes Projekt präsentieren und vertreten</li> <li>▪ Förderung der Zusammenarbeit zwischen Studierenden</li> </ul>	
Sich aktiv und reflektiert mit Bildender Kunst, ebenso wie mit angewandter Kunst auseinandersetzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wahrnehmung sowie Sicht und Bezug zur Kunst und zum künstlerischen Kontext sowie zur visuellen Kommunikation schärfen</li> <li>▪ Ästhetische Beurteilung belegen</li> <li>▪ Aneignung und Anwendung eines spezifischen Vokabulars für die Bildende Kunst</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Auf die Kunst zugehen (Museen besuchen oder Künstler treffen oder an einem Workshop teilnehmen oder von einer kulturellen Vermittlung profitieren oder Treffen und Zusammenarbeit mit Künstlern, Handwerkern oder Designern)</li> </ul>

## Überfachliche Kompetenzen

Der Lernbereich ist besonders geeignet, die reproduktive und die originäre Kreativität zu lehren und einzuüben. Der Unterricht in den Künsten ermöglicht den Schülerinnen und Schülern einen spezifischen Zugang zum menschlichen Wissensbestand. Die Schülerinnen und Schüler lernen, gleichzeitig den eigenen Ausdruck zu formulieren und ihr Objekt zu studieren und zu komponieren. Der Lernbereich trägt mit der grossen Bedeutung von Projekten zum Erwerb der damit verbundenen überfachlichen Kompetenzen bei.



LEHRPLAN FACHMITTELSCHULE

## Bildnerisches Gestalten

<b>Jahr - Berufsfeld</b>	3. S
<b>Anz. Lektionen</b>	2 Std. / Woche

Rahmenlehrplan für Fachmittelschulen, EDK, 2018  
Inkrafttreten für das Schuljahr 2020/21  
Ausgabe August 2019

### Bildungsziele

Das Fach Bildnerisches Gestalten setzt sich mit Sehen und Sichtbarmachen auseinander. Es ist eine Form der Kommunikation und fördert bei den Schülerinnen und Schülern eine differenzierte Vorstellungswelt.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit gestalterischen Prozessen in Kunst, Architektur, Fotografie, Film, Grafik und Design auseinander. In praktischen Arbeiten erweitern sie ihre ästhetischen Kompetenzen und entwickeln Urteilsvermögen und Toleranz gegenüber eigenen und fremden Werken.

Im Gestalterischen Schaffen stehen Material- und Technikkompetenz, Recherche, Ideenfindung, Experiment sowie die Verwirklichung eines dreidimensionalen Produkts im Vordergrund.

### Beitrag zum Berufsfeld Soziale Arbeit

Die Schülerinnen und Schüler können:

- Begriffe, Theorien und Modelle aus den Sozial- und Geisteswissenschaften erläutern;
- sich in einem berufsfeldbezogenen Kontext organisieren und erfolgreich in Teams mitarbeiten;
- mit unterschiedlichen Menschen und sozialen Gruppen verständlich und differenziert kommunizieren;
- selbstsicher und selbstbewusst auftreten.

## Jahresplan der fachlichen Ziele, Kompetenzen und didaktischen Hinweise

Fachliche Kompetenzen	Umsetzung in den Lerngebieten	Didaktische Hinweise
Die bedeutenden Kunstströmungen einordnen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die im 1. Jahr erworbenen Grundkenntnisse in Kunstgeschichte vervollständigen</li> <li>▪ Lesen, analysieren und vergleichen von Kunstwerken</li> <li>▪ Denotation, Konnotation eines Werkes</li> <li>▪ Fähigkeit entwickeln, Verbindungen zwischen Kunstströmungen und dem soziokulturellen Umfeld der Epoche herzustellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Werke analysieren, in ihren historischen Kontext einordnen (interdisziplinär mit Geschichte, Literatur und Musik)</li> <li>▪ Besuch einer Ausstellung</li> <li>▪ Kulturvermittlungen vorschlagen</li> <li>▪ Repräsentation eines Themas durch verschiedene Kunstströmungen oder die Entwicklung der drei Berufsfelder (Gesundheit, Soziale Arbeit, Pädagogik) mithilfe und durch Werke der Kunstgeschichte verfolgen oder ein Projekt mit einer Kunstströmung oder der Arbeit eines Künstlers verbinden oder eine Zeitleiste der Kunstgeschichte erstellen</li> </ul>
Beobachten und das Gesehene linear und mit Tonwerten differenziert wiedergeben	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grundkenntnisse im Bereich der Beobachtung erlangen</li> <li>▪ Nach Beobachten und Übertragen ein Thema realistisch interpretieren</li> <li>▪ Vorgegebenes Thema einfühlsam wiedergeben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beobachtung schärfen durch differenzierte Zeichen- und Malübungen</li> <li>▪ Beobachten und übertragen der Formen, Proportionen und Einzelheiten eines Themas</li> <li>▪ Beobachten und übertragen der Linien, Werte und Schatten</li> <li>▪ Raum oder Volumen in 2D übertragen</li> </ul>
Wahrnehmungen beschreiben und illustrativ festhalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Experimentieren der Kunst, sein Innenleben sichtbar machen, mittels plastischem Ausdruck</li> <li>▪ Verschiedene Elemente des plastischen Ausdrucks auf subjektive Weise verwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Auf ausdrucksstarke und kreative Weise arbeiten ohne Beobachtungszwang</li> <li>▪ Mittels Vorstellungskraft, Erinnerungen oder emotionalen Auswirkungen eines Erlebnisses ein persönliches Projekt realisieren</li> </ul>
Unterschiedliche Techniken in zwei oder drei Dimensionen in den figurativen und abstrakten Repräsentationen anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Experimente mit unterschiedlichen Techniken, Medien und handwerklichem Können vertiefen</li> <li>▪ Mit physikalischen Phänomenen der Natur experimentieren</li> <li>▪ Studie unter Einsatz verschiedener Techniken und Medien</li> <li>▪ Neugier wecken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erkunden und experimentieren mit den Eigenschaften von künstlerischen Techniken, Medien und Materialien</li> <li>▪ Studien zu System- und Farbeffekten</li> <li>▪ Durchführung eines Projekts in 2D oder Volumen</li> </ul>
Ihre Kenntnisse in gestalterischen Techniken und Themenfeldern wie Druck (manuelle Drucktechniken), Fotografie, Film, Grafik, computergestützte Anwendungen anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Experimente mit unterschiedlichen Techniken, Medien und handwerklichem Können vertiefen</li> <li>▪ Mit physikalischen Phänomenen der Natur experimentieren</li> <li>▪ Studie unter Einsatz verschiedener Techniken und Medien</li> <li>▪ Neugier wecken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erkunden und experimentieren mit den Eigenschaften von künstlerischen Techniken, Medien und Materialien</li> <li>▪ Studien zu System- und Farbeffekten</li> <li>▪ Durchführung eines Projekts in 2D oder Volumen</li> </ul>
Eigene Arbeiten konzipieren und werten	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entwicklung von Kreativität, Persönlichkeit und technischen Fähigkeiten durch die Konzipierung und Umsetzung eines Projekts</li> <li>▪ Probleme erkennen im Zusammenhang mit dem kreativen Schaffensprozess und selbst Lösungen finden</li> <li>▪ Kritische Denkfähigkeit entwickeln durch Selbsteinschätzung während und nach Abschluss des Projekts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Persönliche Arbeit oder in der Gruppe durchführen</li> <li>▪ Eigene Arbeit selbst bewerten (während und nach Abschluss der Arbeit) oder gemeinsame Bewertung mit der Klasse oder eigene Arbeit präsentieren oder ausstellen</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eigenes Projekt präsentieren und vertreten</li> <li>▪ Förderung der Zusammenarbeit zwischen Studierenden</li> </ul>	
Sich aktiv und reflektiert mit Bildender Kunst, ebenso wie mit angewandter Kunst auseinandersetzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wahrnehmung sowie Sicht und Bezug zur Kunst und zum künstlerischen Kontext sowie zur visuellen Kommunikation schärfen</li> <li>▪ Ästhetische Beurteilung belegen</li> <li>▪ Aneignung und Anwendung eines spezifischen Vokabulars für die Bildende Kunst</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Auf die Kunst zugehen (Museen besuchen oder Künstler treffen oder an einem Workshop teilnehmen oder von einer kulturellen Vermittlung profitieren oder Treffen und Zusammenarbeit mit Künstlern, Handwerkern oder Designern)</li> </ul>

## Überfachliche Kompetenzen

Der Lernbereich ist besonders geeignet, die reproduktive und die originäre Kreativität zu lehren und einzuüben. Der Unterricht in den Künsten ermöglicht den Schülerinnen und Schülern einen spezifischen Zugang zum menschlichen Wissensbestand. Die Schülerinnen und Schüler lernen, gleichzeitig den eigenen Ausdruck zu formulieren und ihr Objekt zu studieren und zu komponieren. Der Lernbereich trägt mit der grossen Bedeutung von Projekten zum Erwerb der damit verbundenen überfachlichen Kompetenzen bei.