



3.13 Bildende Kunst

Stundendotation	1. Klasse	2. Klasse	3. Klasse	4. Klasse
JWL	2	2	2	0

Allgemeine Bildungsziele

Kunstunterricht fördert künstlerisches Denken und Handeln im Zusammenspiel von eigenem Gestalten, bewusstem Wahrnehmen und Reflektieren. In bildnerischen Prozessen schärfen Schülerinnen und Schüler ihre Wahrnehmung und Beobachtungsfähigkeit, entwickeln ihre Kreativität und stärken das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten. Das Fach regt dazu an, über die eigene Sicht auf die Welt nachzudenken und diese mit den Perspektiven anderer in Beziehung zu setzen.

Im praktischen Umgang mit analogen und digitalen Bildern und Medien entwickeln die Schülerinnen und Schüler eine vielseitige Bild- und Medienkompetenz. Diese ist heute unverzichtbar: Bilder prägen unsere Wahrnehmung von Gesellschaft und Politik - wer sie lesen, einordnen und hinterfragen kann, ist in der Lage, sich eine eigenständige Meinung zu bilden und diese zu vertreten.

Das Fach orientiert sich an einem weiten, sich wandelnden Kunstbegriff und schliesst Design, Film und Architektur ebenso ein wie kunstgeschichtliche und theoretische Perspektiven. Die Auseinandersetzung mit Werken aus Vergangenheit und Gegenwart vermittelt kunstgeschichtliche Zusammenhänge und verdeutlicht, dass freie wie angewandte Kunst in gesellschaftliche und politische Kontexte eingebettet ist. Ausgangspunkt ist stets die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler, ihre Erfahrungen, Fragen und Bezüge zur Gegenwart.

Im Grundlagenfach schärfen die Schülerinnen und Schüler ihre Wahrnehmung. Sie experimentieren mit Materialien, Medien und Verfahren und lernen Gestaltungstheorien praktisch anzuwenden. Dabei werden Beobachtungsfähigkeit, Vorstellungskraft und Darstellungskompetenz gefördert, sowohl in zielgerichteten Aufgaben als auch in ergebnisoffenen Prozessen.

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln und vernetzen visuelles, abstrahierendes und modellhaftes Denken. Durch Experimente lernen sie, Wahrgenommenes künstlerisch umzusetzen, indem sie gestalterische Grundelemente und Techniken kombinieren. So bereichern sie ihren eigenen bildsprachlichen Ausdruck. Die Schülerinnen und Schüler skizzieren verschiedene Lösungsansätze und Darstellungsmöglichkeiten für bildnerische Fragestellungen, reflektieren diese und nehmen sie als Erkenntnis generierend wahr.

Beitrag des Fachs zu den überfachlichen Kompetenzen

Überfachlich-methodische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- ästhetische Urteile fällen, zwischen spontanen und kriterienbasierten Urteilen unterscheiden und Abwägungen für die eigene Arbeit nutzen (kritisches Denken);
- künstlerische Prozesse und Projekte eigenständig planen, organisieren und zwischen Zielen und Machbarkeit abwägen (z. B. bezüglich Unerwartetem, Zufall, Zeit, Material, Know-How) (Fähigkeit zur Selbstorganisation);
- Wahrgenommenes und Beobachtetes abstrahieren und mit bildnerischen Mitteln vereinfacht oder schematisch darstellen (Komplexitätsreduktion, abstrahierendes Denken);
- Strategien zur Ideenfindung nutzen (Volition, kreativ-divergentes Denken, intuitives Denken);
- digitale Instrumente effektiv und bewusst einsetzen (z. B. Präsentations-, Bildbearbeitungs-, Layoutsoftware, bildgenerierende Programme / KI, Online-Plattformen, Creative Coding) (Umgang mit Digitalität).



Selbst- bzw. persönlichkeitsbezogene Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- die eigenen kreativen sowie intuitiven Tätigkeiten reflektieren, sprachlich darlegen und Distanz zur eigenen Arbeit gewinnen und diese kritisch einschätzen (Selbstreflexion);
- in offenen, kreativen Prozessen navigieren, experimentieren, darin unerwartet Neues entdecken und mit der Fülle und Komplexität von Möglichkeiten umgehen (Kreativität);
- sich auf Neues, Unbekanntes, Fremdes und potentiell Irritierendes einlassen (z. B. neue Verfahren, Medien, Technologien, Kunstwerke / künstlerische Manifestationen und Positionen) (Neugier);
- zu einer positiven Feedbackkultur beitragen und einen empathischen, sensiblen Umgang mit persönlich relevanten Themen und Inhalten entwickeln (Empathie);
- mit Schwierigkeiten und Scheitern in gestalterischen Prozessen umgehen (Resilienz).

Sozial-kommunikative Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- Feedback und Teamarbeit als Impuls für kreative Prozesse wahrnehmen, nutzen und Impulse in die Lerngruppe einbringen (Kooperationserfahrungen);
- (non-)verbal kommunizieren durch Visualisieren, Ausstellen und Präsentieren (Artikulationsfähigkeit, Auftrittskompetenz).

Beitrag des Fachs zu den basalen fachlichen Kompetenzen für allgemeine Studierfähigkeit

Beitrag des Fachs zu den basalen Kompetenzen für allgemeine Studierfähigkeit in Deutsch

Die Schülerinnen und Schüler können

- gezielt relevante Informationen aus fachbezogenen Texten oder Vorträgen entnehmen und mündlich sowie schriftlich weiterverarbeiten;
- strukturierte Übersichten erstellen, die visuelles Denken nutzen (z. B. Notizen in der Fläche organisieren, Zusammenhänge visualisieren, «Sketchnotes», Grafiken);
- Beobachtungen, Reflexionen oder kritische Texte zu gestalterischen Arbeiten oder Kunstwerken verfassen, im Spannungsfeld zwischen Vorwissen und Suchen nach geeigneten Formulierungen zu nicht-sprachlichen Phänomenen.

Beitrag des Fachs zu den basalen mathematischen Kompetenzen für allgemeine Studierfähigkeit

Die Schülerinnen und Schüler können

- Proportionalität und Ähnlichkeit erkennen, analysieren und bewusst (gestalterisch-künstlerisch) nutzen;
- sich rezeptiv und produktiv mit raumdarstellenden Mitteln in der Fläche (z. B. Linearperspektive) und im Raum (z. B. Architektur, Game Design, Augmented Reality/Virtual Reality) auseinandersetzen;
- Grafiken produzieren, analysieren und interpretieren.

Lerngebiete und fachliche Kompetenzen

Der Lehrplan für Bildende Kunst ist spiralförmig aufgebaut. Elemente wie Form, Inhalt, Material und Prozess können getrennt betrachtet werden, sind in einer künstlerischen Arbeit aber stets gleichzeitig vorhanden. Der Lehrplan zeigt, worauf der Fokus gelegt werden soll. Fachliche Kompetenzen, die im zweiten und dritten Jahr erneut behandelt werden, sind leicht verändert, um die Komplexität spiralförmig zu steigern. Die horizontale Struktur (1./2./3. Klasse) bedeutet eine Steigerung der Komplexität, die vertikale eine Differenzierung der verschiedenen Aspekte des Fachs Bildende Kunst.



Lerngebiet 1 fokussiert auf die Grundbedingungen «Wahrnehmung» und «Imagination».

Im Lerngebiet 2 werden alle Aspekte einer künstlerischen Arbeit thematisiert und stehen als Ausgangspunkt zur Verfügung:

- Mit welchem «Material und Verfahren»
- und welchen «Gestalterischen Grundlagen»
- können welche «Inhalte und Konzepte»
- durch welchen «Künstlerischen Prozess»
- in welcher «Disziplin und welchem Feld» realisiert werden?

Lerngebiet 3 fokussiert auf die Themen rund um die künstlerische Arbeit:

«Kritisches Sehen», «Kontext» und «Kommunikation».

1. Klasse (GF)

Lerngebiet: Wahrnehmen und Imaginieren	
Teilgebiet	Fachliche Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können
Wahrnehmung	– äussere Phänomene differenziert wahrnehmen (<i>Wahrnehmungsübungen mit Beteiligung aller Sinne, Zeichnen nach Anschauung etc.</i>) (BNE) (PB).
Imagination	– vielfältige Inspirationsmöglichkeiten nutzen, um die eigene Vorstellungskraft zu stärken (z. B. <i>innere Bildwelten, Bildung von Gegensätzen und Analogien etc.</i>) (PB).
Lerngebiet: Konzipieren und Realisieren	
Teilgebiet	Fachliche Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können
Materialien, Medien und Verfahren	– verschiedene Verfahren analog und digital anwenden (DIG): • <i>Zeichnung (linear und tonal, Differenzierung des Strichs, Proportionen etc.);</i> • <i>Malerei (Farben mischen etc.);</i> • <i>Fotografie (Ausschnitt, Betrachterstandpunkt etc.);</i> • <i>Bildbearbeitung (Bildkorrekturen, einfache Montage, Bildformate und Workflow etc.) (ID Informatik);</i> • <i>Dreidimensionale Gestaltung;</i> – spezifische Eigenschaften und Ausdrucksmöglichkeiten unterschiedlicher Materialien und Medien analog und digital erkunden (DIG) (BNE).
Gestalterische Grundlagen	– gestalterische Grundelemente sowie deren Kontraste und Kompositionen in einfacher Form verwenden: • <i>Farbeigenschaften und Farbkontraste (Farbton, Sättigung, Helligkeit (HSB), Temperatur), Farbbordnungen (CMYK, RGB), Farbwirkung;</i> • <i>Formeigenschaften (Punkt, Linie, Fläche, Volumen);</i> • <i>Raumdarstellungen (sachlich: Parallelprojektion und/ oder wirklichkeitsnah: Punktperspektive);</i> • <i>Licht- und Schattendarstellung.</i>
Inhalte und Konzepte	– inhaltliche Grundelemente narrativ verwenden (z. B. <i>unterschiedliche Sujets wie Figur, Gegenstand, Umgebung/ Unterscheidung Denotat - Konnotat etc.</i>).



Künstlerische Prozesse	– einen Arbeitsprozess differenziert gestalten (z. B. <i>Experiment, Konzeptentwicklung, Umsetzung, Dokumentation, Reflexion</i>) (WP); – mit Offenheit, Fantasie, Ernsthaftigkeit und Spielfreude an eine Aufgabe herangehen.
Disziplinen und Felder	– historische sowie aktuelle gestalterische Produkte verschiedener Disziplinen reflektieren und für die eigene Arbeit konstruktiv nutzen (DIG) (BNE) (PB) (WP): • <i>Freie Kunst (Zeichnung, Malerei, Fotografie, Plastik etc.);</i> • <i>Design (Visuelle Kommunikation etc.).</i>

Lerngebiet: Rezipieren und Reflektieren

Teilgebiet	Fachliche Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können
Kritisches Sehen	– die gestalterischen Grundelemente von Bildern beschreiben und deren Wirkung reflektieren (Bild- und Medienkompetenz) (DIG)(PB)(WP) (ID Geschichte);
Kontext	– Werke (Originale, Reproduktionen), Akteurinnen und Akteure in Kunst und Design untersuchen und persönliche Bezüge herstellen (z. B. <i>außerschulische sowie virtuelle Lernorte und Ausstellungen, Ateliers</i>) (DIG).
Kommunikation	– grundlegende Fachbegriffe der gestalterischen Grundelemente anwenden (BfKA).

2. Klasse (WPF)

Lerngebiet: Wahrnehmen und Imaginieren

Teilgebiet	Fachliche Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können
Wahrnehmung	– sowohl äussere als auch innere Phänomene (Vorstellungen, Empfindungen, Träume, Erinnerungen) differenziert wahrnehmen (z. B. <i>Wahrnehmungsübungen mit Beteiligung aller Sinne, Zeichnen nach Anschauung und nach Vorstellung etc.</i>) (BNE) (PB).
Imagination	– sich absichtslos und absichtsvoll in Vorstellungswelten bewegen und daraus Ideen für die eigene Arbeit schöpfen (z. B. <i>Imaginationsübungen, Bildassoziationen zu Begriffen etc.</i>).

Lerngebiet: Konzipieren und Realisieren

Teilgebiet	Fachliche Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können
Materialien, Medien und Verfahren	– verschiedene Verfahren analog und digital verwenden (DIG), z. B.: • <i>Zeichnung (Erweiterung der Werkzeuge/ Techniken etc.);</i> • <i>Malerei (Differenzierter Farbauftrag etc.);</i> • <i>Fotografie (Manuelle Funktionen, Zeit, Blende etc.);</i> • <i>Druckgrafik (Hochdruck, Tiefdruck, Siebdruck etc.);</i> • <i>Dreidimensionale Gestaltung (Plastik vs. Skulptur etc.);</i> – einen bewussten Umgang mit Material pflegen (BfKA, BNE, DIG).
Gestalterische Grundlagen	– gestalterische Grundelemente sowie deren Kontraste und Kompositionen ziel- und zweckorientiert verwenden, z. B.: • <i>Farbbeziehungen (monochrom, analog, komplementär, achromatisch etc.), Farbfunktionen (Nachahmung, Bedeutung (Farbsymbolik), Wirkung etc.);</i> • <i>Formbeziehungen (organisch - geometrisch, offen - geschlossen etc.);</i> • <i>Textureigenschaften und -beziehungen;</i> • <i>Raumdarstellung (sachlich: Parallelprojektion und/ oder wirklichkeitsnah: Punktperspektive)</i> • <i>Lichtkontraste und -komposition (Fotografie).</i>



Inhalte und Konzepte	– Bildgattungen unterscheiden: Porträt, Stillleben, Landschaft etc.; – gestalterische Funktionen unterscheiden und anwenden (z. B. <i>Nachahmung, Bedeutung, Wirkung</i>) (DIG) (BNE).
Künstlerische Prozesse	– einfache Kreativitätstechniken für eine Aufgabe passend wählen und kritisch nutzen (z. B. <i>Mind-Map, Moodboard etc.</i>) (WP); – mit Experimentierfreude, Risikobereitschaft und Ausdauer gestalten.
Disziplinen und Felder	– in der propädeutischen Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Disziplinen und Feldern deren Bedeutung für die Gesellschaft beschreiben und anwenden (DIG) (BNE) (PB) (WP), z. B.: • <i>Freie Kunst (Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Plastik, Skulptur etc.)</i>; • <i>Design (Grafikdesign, Illustration, Produktdesign etc.)</i>; • <i>Fotografie (Dokumentarfotografie, Kunstfotografie, Werbefotografie etc.)</i>.
Lerngebiet: Rezipieren und Reflektieren	
Teilgebiet	Fachliche Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können
Kritisches Sehen	– Ordnung und unterschiedliche Funktionen von Bildern beschreiben und reflektieren (Bild- und Medienkompetenz) (DIG) (PB) (WP) (ID Geschichte); – ästhetische Urteile entwickeln und begründen sowie für die eigene Arbeit nutzen (BfKA).
Kontext	– Werke (Originale, Reproduktionen), Akteurinnen und Akteure in Kunst und Design untersuchen und persönliche Bezüge herstellen (z.B. außerschulische sowie virtuelle Lernorte und Ausstellungen, Ateliers) (DIG); – Bilder als Elemente historisch gewachsener Disziplinen und Felder beschreiben (DIG) (PB).
Kommunikation	– grundlegende Fachbegriffe der gestalterischen Grundelemente anwenden (BfKA); – Rückmeldungen zu eigenen und fremden Arbeiten konstruktiv formulieren und selbst produktiv nutzen (BfKA) (PB).

3. Klasse (WPF)

Lerngebiet: Wahrnehmen und Imaginieren	
Teilgebiet	Fachliche Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können
Wahrnehmung	– Wahrnehmung als etwas Relatives beschreiben (z. B. <i>Wahrnehmungsübungen, Illusionen, Farbwahrnehmung etc.</i>).
Imagination	– durch die Beschäftigung mit Themen der Kunst eigene Vorstellungen und Konzepte bilden (z. B. <i>Assoziationen, Analogien, Metaphern etc.</i>) (WP) (PB) (BfKA).
Lerngebiet: Konzipieren und Realisieren	
Teilgebiet	Fachliche Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können
Materialien, Medien und Verfahren	– mit verschiedenen Verfahren analog und digital gestalten (DIG), z. B.: • <i>Zeichnung (Werkzeugkombinationen etc.)</i>; • <i>Malerei (Schichten, Werkzeugkombinationen etc.)</i>; • <i>Digitale Bildverfahren (Prozesse, Technikverständnis, Ethik/Recht etc.)</i>; • <i>Dreidimensionale Gestaltung (Modellbau, Installation, Performance etc.)</i>; • <i>Film (Storyboard, Kameraführung, Schnitt, Montage etc.)</i>.
Gestalterische Grundlagen	– gestalterische Grundelemente sowie deren Kontraste und Kompositionen kontextbezogen verwenden, z. B.: • <i>Farb-, Form- und Texturkonzepte (Duktus, Modulation, Akkorde etc.)</i>; • <i>Raumkonzepte (sachliche vs. wirklichkeitsnahe vs. mehrdeutige/ unmögliche Raumdarstellungen etc.)</i>; • <i>Bewegungskonzepte (Metamorphose, Loop, Bruch etc.)</i>.



Inhalte und Konzepte	– inhaltliche Grundelemente kontextbezogen verwenden (Dramaturgie, Erzählperspektive etc.); – mit unterschiedlichen ästhetischen Modi arbeiten (z. B. <i>wirklichkeitsnah, idealisiert, abstrakt, gegenstandslos, expressiv, surreal, dadaistisch, stilisiert etc.</i>) (PB).
Künstlerische Prozesse	– einen Arbeitsprozess differenziert und mit eigenständigen Arbeitsweisen gestalten (WP); – unterschiedliche gestalterische Strategien unterscheiden und verwenden, z. B.: • <i>auswählen, abbilden, bilden</i> • <i>reduzieren, ergänzen, interpretieren, transformieren</i> • <i>verbinden, vereinen, konstruieren etc.</i>
Disziplinen und Felder	– anhand von Grundfragen unterschiedlicher Disziplinen und Felder eine individuelle Arbeit konzipieren und realisieren («Projektarbeit») (WP) (DIG), z. B.: • <i>Freie Kunst (Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Plastik und Skulptur, Konzeptkunst, Installation, Performance etc.)</i>; • <i>Design (Grafikdesign, Modedesign, Produktdesign, Gamedesign etc.)</i>; • <i>Fotografie (Dokumentarfotografie, Kunstfotografie, Werbefotografie etc.)</i>; • <i>Film (Werbefilm, Animation, Spielfilm, Dokumentarfilm etc.)</i>; • <i>Architektur (Entwurf, Modellbau, Pläne, Visualisierung etc.)</i>.

Lerngebiet: Rezipieren und Reflektieren

Teilgebiet	Fachliche Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können
Kritisches Sehen	– unterschiedliche Absichten von Akteurinnen und Akteuren beschreiben und reflektieren (DIG) (PB) (WP) (ID Geschichte); – sich eigener, kulturell und historisch geprägter Wahrnehmungsweisen bewusstwerden (BNE) (PB); – eine einfache Werkanalyse vornehmen (z. B. <i>Deskription, Kontext, Interpretation</i>) (BfKA) (WP).
Kontext	– sich anhand künstlerischer Werke kritisch mit gesellschaftlichen, ästhetischen und ethischen Fragestellungen auseinandersetzen (PB) (ID Deutsch); – durch die Rezeption und Reflexion künstlerischer Werke kulturgeschichtliche Entwicklungen unterscheiden (ID Deutsch).
Kommunikation	– grundlegende Fachbegriffe der gestalterischen Grundelemente anwenden (BfKA); – bildnerische Prozesse und Produkte visuell und sprachlich anschaulich dokumentieren und präsentieren (BfKA) (WP) (DIG) (ID Informatik).

Querverbindungen mit anderen Fächern

Kreativität fördert innovative Denkprozesse und Problemlösungsfähigkeiten, die in Fächern wie Mathematik, Naturwissenschaften, Sprachen und Musik nützlich sind. Kreativität hilft Schülerinnen und Schülern, neue Ansätze zu entwickeln und komplexe Aufgaben zu lösen.

Vorstellungsvermögen, insbesondere die visuell-räumliche Kompetenz, wird in vielen Bereichen wie Naturwissenschaften und Medizin benötigt. Ihre Förderung wirkt sich auch positiv auf sprachliche und mathematische Fähigkeiten aus und unterstützt das Verständnis abstrakter Konzepte in verschiedenen Fachbereichen.

Genaue Beobachtung und Differenzierung der Wahrnehmung bilden die Grundlage für das Erkennen von Mustern, Strukturen und Veränderungen, was u.a. in Biologie, Geografie und Geschichte wichtig ist. Diese Fähigkeiten unterstützen das Verständnis von Texten und Bildern sowie die Gestaltung und Analyse von Daten und Quellen in Verbindung mit dem Fachbereich Informatik.

Experimentelles Arbeiten ermutigt Schülerinnen und Schüler, Hypothesen zu testen und durch Versuch und Irrtum zu lernen. Dies ist in allen Fächern von großer Bedeutung. Es fördert ein Verständnis von Prozessen und Methoden. Projektarbeit fördert die Fähigkeit, langfristige Aufgaben zu bewältigen und Ergebnisse zu präsentieren.



Kunstgeschichte vermittelt kulturelles Wissen und historische Zusammenhänge, die in Geschichte, Literatur und Fremdsprachen von Bedeutung sind. Kunstgeschichte hilft Schülerinnen und Schülern, kulturelle Entwicklungen zu verstehen und trägt zur Persönlichkeitsbildung bei.