



5 Fachlehrpläne Schwerpunktächer

5.1 Bildende Kunst

Stundendotation	1. Klasse	2. Klasse	3. Klasse	4. Klasse
JWL	2	2	5	5

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 Schwerpunktfach vertiefen und vernetzen die Schülerinnen und Schüler ihre künstlerische Praxis sowie ihr kunsthistorisches Wissen. Sie erweitern ihr bildnerisches Ausdrucksrepertoire – analog und digital – und durchlaufen zunehmend komplexere Gestaltungsprozesse mit individuellen Projektschwerpunkten. Sie eignen sich eine breite Palette an handwerklich anspruchsvollen Techniken an und verfeinern ihren Umgang mit bildsprachlichen Mitteln. Durch vertieftes Üben, intuitives Arbeiten und konzeptionelles Entwickeln erweitern die Schülerinnen und Schüler ihren künstlerischen Zugang zur Welt.

Im Wechselspiel von Wahrnehmen, Denken und Handeln wird eine vielfältige Verortung der eigenen gestalterischen Arbeit innerhalb aktueller und historischer Positionen erarbeitet. In vielfältigen Formen des Erkundens, Nachdenkens und Deutens vertiefen sie ihr Bewusstsein für den gestalterischen Prozess, bereichern ihr Vorstellungsvermögen und erkennen dessen Einbettung in Referenzsysteme. Kunstgeschichtliches Wissen und Bezüge zu den Bildwissenschaften und zur Kunsttheorie sind dabei unabdingbar. Eine vielseitig erworbene ästhetische Urteilskompetenz ermächtigt die Schülerinnen und Schüler, eigene und fremde Arbeiten differenziert zu betrachten, zu kritisieren, zu präsentieren und ein adäquates Vokabular anzuwenden.

Umfassende produktive, wie rezeptive Bild- und Medienkompetenzen sind propädeutisch für viele Studienrichtungen. Das Schwerpunktfach Bildende Kunst bereitet insbesondere auf Kunsthochschulen, ein Studium der Kunstgeschichte oder Architektur sowie den Übergang an eine Pädagogische Hochschule vor.

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. Jahr) 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

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-tonal-plastisch, Differenzierung des Strichs, Proportionen etc.);</i> • <i>Malerei (Farben mischen etc.);</i> • <i>Druckverfahren (Hochdruck 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), Farbordnungen (CMYK, RGB), Farbkontrasteffekte (Komplementär, Simultan, Sukzessiv), Farbwirkung;</i> • <i>Formeigenschaften (Punkt, Linie, Fläche, Volumen);</i> • <i>Textureigenschaften;</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 und dokumentieren (z. B. <i>Experiment, Konzeptentwicklung, Umsetzung, Dokumentation, Reflexion</i>) (WP); – mit Offenheit, Fantasie, Ernsthaftigkeit und Spielfreude an eine Aufgabe herangehen; – ausgehend von Fragestellungen und Ideen vielfältige bildnerische Lösungsansätze entwickeln und zur Verdichtung der Ergebnisse nutzen (BfKA) (WP); – künstlerische Formen der Recherche nutzen (z. B. <i>Skizzen-/ Tagebuch, Atelierwand, Sammlung etc.</i>) (WP).
Disziplinen und Felder	– historische sowie aktuelle gestalterische Produkte verschiedener Disziplinen reflektieren und für die eigene Arbeit konstruktiv nutzen und individuell vertiefen (DIG) (BNE) (PB) (WP): • <i>Freie Kunst (Zeichnung, Malerei, Fotografie, Collage, Plastik etc.);</i> • <i>Design (Visuelle Kommunikation, Grafikdesign 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); – erkennen, dass künstlerisches Arbeiten das Verstehen von Vorgängen in der Welt ermöglicht und beeinflusst.
Kontext	– durch die Rezeption und Reflexion künstlerischer Werke grobe kulturgeschichtliche Entwicklungen erläutern (ID Geschichte); – Werke (Originale, Reproduktionen), Akteurinnen und Akteure in Kunst und Design untersuchen und persönliche Bezüge herstellen (z. B. <i>auserschulische sowie virtuelle Lernorte und Ausstellungen, Ateliers</i>) (DIG).
Kommunikation	– grundlegende Fachbegriffe der gestalterischen Grundelemente differenziert anwenden (BfKA).

2. Klasse

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>). – Zusammenhänge entdecken, sichtbar machen und unerwartete Bezüge herstellen (WP) (PB).



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, Farbmodulation etc.);</i> • <i>Fotografie (Manuelle Funktionen, Zeit, Blende etc.);</i> • <i>Digitale Verfahren (Pixel vs. Vektor, generative Bildgestaltung etc.);</i> • <i>Druckgrafik (Monotypie, Tiefdruck, Siebdruck etc.);</i> • <i>Dreidimensionale Gestaltung (Plastik vs. Skulptur etc.);</i> – einen bewussten Umgang mit Material pflegen (BfKA) (BNE) (DIG); – in Experimenten unkonventionelle Herangehensweisen und Kombinationen erfinden.
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: 1/2/3-Punktperspektive)</i> • <i>Lichtkontraste und -komposition.</i>
Inhalte und Konzepte	– Bildgattungen unterscheiden: <i>Porträt, Stilleben, Landschaft etc.</i>; – 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, Osborns Checkliste, Analogietechniken etc.</i>) (WP); – mit Experimentierfreude, Risikobereitschaft und Ausdauer gestalten; – eigenständig künstlerisch arbeiten und dabei individuelle Schwerpunkte setzen (WP).
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	– Bilder als Elemente historisch gewachsener Disziplinen und Felder beschreiben (DIG) (PB); – sich anhand exemplarischer Artefakte und deren Analyse einen ersten Überblick erarbeiten, um sich in historischen und aktuellen Kontexten und Diskursen zu orientieren (z. B. <i>Kunst-, Design-, Mode- und Architekturgeschichte</i>).
Kommunikation	– grundlegende Fachbegriffe der gestalterischen Grundelemente anwenden (BfKA); – Rückmeldungen zu eigenen und fremden Arbeiten konstruktiv formulieren und selbst produktiv nutzen (BfKA) (PB); – bildnerische Prozesse und Produkte visuell und sprachlich anschaulich dokumentieren und präsentieren (BfKA) (WP) (DIG) (ID Informatik).



3. Klasse/ 4. Klasse

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>); – sich Wahrgenommenes und Gefundenes mit unterschiedlichen Methoden aneignen und sichtbar machen (z. B. <i>spielerisch, experimentell, systematisch, konzeptionell</i>) (WP); – Gestaltprinzipien unterscheiden (<i>Guter Verlauf, Prägnanz, Ähnlichkeit, Nähe, Gemeinsames Schicksal, Gemeinsame Region, Verbundenheit der Elemente etc.</i>).
Imagination	– durch die Beschäftigung mit Themen der Kunst eigene Vorstellungen und Konzepte bilden (z. B. <i>Assoziationen, Analogien, Metaphern etc.</i>) (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 und diese individuell vertiefen (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 etc.)</i>; • <i>Performance (Konzept vs. Realisierung etc.)</i>; • <i>Film (Storyboard, Kameraführung, Schnitt, Montage etc.)</i>; – Wechselwirkungen zwischen Material, Form und Inhalt in Gang setzen und material- sowie formalästhetische Aspekte als Bedeutung erzeugend anwenden (BfKA) (BNE) (DIG).
Gestalterische Grundlagen	– gestalterische Grundelemente sowie deren Kontraste und Kompositionen kontextbezogen, kompetent und kritisch 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), z. B.: • <i>Orientierung: prozessorientiert, zielorientiert, zweckorientiert</i> • <i>Verhalten: Zulassen, Reagieren, Agieren (Serendipität)</i>; – unkonventionell denken und gestalten; – 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>; – künstlerische Prozesse erkenntnistiftend nutzen (ästhetische Erfahrung/ Forschung/Erkenntnis, implizites Wissen, Projektkompetenzen) (BfKA)(BNE)(WP); – kollaborative, künstlerische Prozesse initiieren und aushandeln (BNE) (ID) (PB).
Disziplinen und Felder	– anhand von Grundfragen unterschiedlicher Disziplinen und Felder individuelle Arbeiten 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); – die Bedingungen der Disziplinen und Felder an Beispielen reflektieren; – exemplarische Artefakte analysieren und unterschiedliche Sicht- und Deutungsweisen nachvollziehen (z. B. <i>praktisch-ästhetische und analytische Werkzeuggänge</i>) (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); – kulturgeschichtlich gewachsene Konzepte nachvollziehen und kritisch diskutieren (z. B. <i>Das Ursprüngliche, Klassik, Realismus, Expression, Abstraktion, Pop, Minimalismus, Feministische Kritik, Digitalität etc.</i>); – Bildende Kunst als Analyse, Katalysator, Handlungsfeld und Spiegel gesellschaftlich-politischer Themen, Verhältnisse und Herausforderungen oder als Vorreiter von Wandel einordnen (BNE) (PB); – die eigene künstlerische Praxis innerhalb unterschiedlicher aktueller und historischer Referenzsysteme verorten (z. B. <i>Motivgattungen, kulturelle Bezüge, künstlerische Strategien, Werkfunktionen, handwerkliche Traditionen etc.</i>).
Kommunikation	– grundlegende Fachbegriffe der gestalterischen Grundelemente anwenden (BfKA); – bildnerische Prozesse und Produkte visuell und sprachlich anschaulich dokumentieren und präsentieren (BfKA) (WP) (DIG) (ID Informatik); – sich sprachlich spontan äussern, geeignete Formulierungen zu nichtsprachlichen Phänomenen finden und persönlich Position beziehen (PB) (BfKA).

Beitrag des Fachs zur Wissenschaftspropädeutik

Das Fach Bildende Kunst leistet einen eigenständigen Beitrag zur Wissenschaftspropädeutik. Im Zentrum steht dabei die künstlerische Praxis selbst. Aus ihr heraus entwickeln Schülerinnen und Schüler Denk- und Arbeitshaltungen, die auch für wissenschaftliches Arbeiten grundlegend sind.

Wissenschaftliche Haltung in künstlerischer Praxis

Beim künstlerischen Gestalten probieren Schülerinnen und Schüler aus, scheitern, reflektieren und entwickeln ihre Arbeit weiter. Diese praktische Erfahrung schult eine Haltung, die Offenheit, Ausdauer und kritisches Nachdenken vereint. Was im Unterricht oder Atelier als selbstverständlicher Teil des kreativen Prozesses erlebt wird, entspricht in seiner Grundstruktur wissenschaftlichem Vorgehen: Hypothese, Experiment, Auswertung.

Beobachtung und Analyse

Die genaue Auseinandersetzung mit Kunstwerken (im Museum, im Unterricht oder im Vergleich mit der eigenen Arbeit) fördert das präzise Hinschauen und strukturierte Beschreiben. Schülerinnen und Schüler üben, Bilder als Quellen zu lesen, die historische, gesellschaftliche und kulturelle Informationen enthalten. Diese Fähigkeit zur gezielten Beobachtung und Analyse ist eine Grundkompetenz, die über das Fach hinaus wirkt.

**Kritischer Geist**

Im Beurteilen eigener und fremder Werke sowie im Umgang mit gesellschaftlichen Bildwelten lernen Schülerinnen und Schüler, Urteile zu fällen und argumentativ zu begründen. Die Fähigkeit, einen eigenen Standpunkt zu entwickeln und im Gespräch zu vertreten, wird im Kunstunterricht durch die Praxis selbst geübt und bereitet damit auf wissenschaftliches Arbeiten vor.

Dokumentation von Prozessen

Visualisierungen, Skizzenbücher und Portfolios begleiten den künstlerischen Prozess und machen ihn sichtbar. Schülerinnen und Schüler halten fest, was sie ausprobiert haben, was funktioniert hat und welche Fragen sich daraus ergeben. Diese Form der Prozessdokumentation entspricht in ihrem Ansatz wissenschaftlichen Forschungstagebüchern und bleibt dabei immer auch ein persönliches Dokument künstlerischer Entwicklung.

Insgesamt fördert das Fach Bildende Kunst jene grundlegenden Haltungen und Fähigkeiten, wie Neugier, Präzision, Offenheit, Resilienz und kritische Reflexion, die für wissenschaftliches sowie künstlerisches Denken und Arbeiten von grosser Bedeutung sind.