



Lehrplan für das Fach Bildnerisches Gestalten

BG

A. Stundendotation

1. Klasse FMS

2. Klasse FMS

3. Klasse FMS

2 Lektionen

3 Lektionen

3 Lektionen

B. 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.

C. Beitrag des Fachs zu den überfachlichen Kompetenzen

Reflexive Fähigkeiten

- Das räumliche Vorstellungs- und Abstraktionsvermögen schulen
- Bilder als Kommunikationsmedium wahrnehmen und inhaltlich und ästhetisch kritisch beurteilen
- Eigene und fremde Wahrnehmung reflektieren
- Eigene Stärken und Schwächen erkennen
- Leistungen anhand vereinbarter Kriterien selbstkritisch beurteilen

Sozial- und Selbstkompetenz

- Sachlich kritisieren und für Kritik offen sein
- Die eigene Persönlichkeit vertreten
- Sich auf Neues einlassen
- Eigene Arbeit hinterfragen, überarbeiten und weiterentwickeln
- In sozialen Gruppen zusammenarbeiten, Probleme lösen und mit Diversität umgehen

Arbeits- und Lernverhalten

- Eigene Ideen und Lösungsansätze entwickeln
- Scheitern als Bestandteil eines kreativen Prozesses zulassen
- Ziele mit Ausdauer und Beharrlichkeit verfolgen
- Experimentierfreudigkeit und Risikobereitschaft zeigen
- Eigenverantwortung für Projekte übernehmen (Selbstorganisation, Selbstständigkeit)

ICT-Kompetenzen

- Digitale Medien kritisch hinterfragen und ihre Aussagekraft beurteilen
- Soziale Medien reflektieren
- Digitale Medien für die Präsentation von Arbeiten nutzen
- Grafiksoftware für die Bearbeitung anwenden können (z. B. Bild- und Videobearbeitungsprogramm, Layoutprogramme)
- Im Internet gezielt recherchieren

D. Lerngebiete und fachliche Kompetenzen

1. Klasse

Lerngebiete und Themen Fachliche Kompetenzen

1. 2D – zwei Dimensionen	Die Schülerinnen und Schüler können
1.1 Grafik und Form	<ul style="list-style-type: none"> • mit den Grundelementen (Punkt, Linie, Fläche) in unterschiedlichen Darstellungen experimentieren • zwischen Kontur, Schraffur, Textur und Struktur differenzieren • ihre Beobachtungsfähigkeit gezielt weiterentwickeln • ihre Vorstellungskraft in eine Bildsprache transformieren
1.2 Farbe	<ul style="list-style-type: none"> • Farben nach Kriterien (Farbton, Helligkeit, Sättigung) unterscheiden und mischen • ein erweitertes Farbordnungssystem (z. B. 12-teiliger Farbkreis) [Primär-, Sekundär- und Tertiärfarben] erläutern und die wichtigsten Fachbegriffe (z. B. Farbbezeichnungen) benennen • Kontrastwirkungen von Farb- und Tonwerten beschreiben • Malweisen analysieren, ableiten und malerisch umsetzen (z. B. lasierend, deckend)
2. 3D – drei Dimensionen	Die Schülerinnen und Schüler können
2.1 Raum und Körper	<ul style="list-style-type: none"> • Körper in ihrer räumlichen Dimension begreifen • eigene Raumkörper skizzieren, konstruieren oder modellieren • Raum und Körper über unterschiedliche Zugänge wahrnehmen (z. B. fotografische Inszenierung, Installation, Skulptur, Plastik, Assemblage)

3. Visuelle Kommunikation

Die Schülerinnen und Schüler können

3.1 Text und Bild

- stufengerecht mit analogen und digitalen Medien arbeiten (Bildbearbeitungsprogramme, z. B. Photoshop, InDesign)
- die Verbindung von Text und Bild analysieren und Layouts entwickeln
- die Grundlagen des Layouts anwenden und die eigene Arbeit visuell ansprechend präsentieren

4. Kunst und Kontext

Die Schülerinnen und Schüler können

4.1 Kunst- und Werkbetrachtung

- eine offene Haltung gegenüber Kunstwerken entwickeln (Werkbetrachtung, Museumsbesuche, Atelierbesuche)
- eine gewählte gestalterische Lösung und/oder einen gestalterischen Prozess in einer adäquaten Form und Sprache präsentieren
- sich in Bildwelten einfühlen und über sie sprechen (Fachsprache)

Querverbindungen mit anderen Fächern:

Physik: Farbtheorie

Geschichte: 1. Klasse: Historische Methoden (Umgang mit der Quelle)

2. Klasse

Lerngebiete und Themen

Fachliche Kompetenzen

1. 2D – zwei Dimensionen

Die Schülerinnen und Schüler können

1.1 Grafik – Raum und Körper

- einfache raumschaffende Mittel anwenden
- 3-dimensionale Körper (z. B. Architektur) in 2-dimensionale Darstellungen übersetzen
- perspektivische Raumdarstellungen entwerfen und konstruieren (z. B. in Frontal- und Übereckperspektive)

1.2 Farbe	<ul style="list-style-type: none"> • die Funktion der Farbe erkennen (z. B. Lokalfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie, Werbung) • Farb- und die Luftperspektive erklären • Fertigkeiten des Farbmischens weiterentwickeln und verschiedene Malweisen erproben • Bildwirkungen erkennen und erzeugen
2. 3D – drei Dimensionen	Die Schülerinnen und Schüler können
2.1 Raum und Körper	<ul style="list-style-type: none"> • aufbauendes, abtragendes und konstruktives plastisches Gestalten unterscheiden (Plastik, Skulptur, Objekt, Relief) • Räumlichkeit plastisch darstellen und eine eigene Formsprache entwickeln (z. B. mit Recyclingmaterialien, Materialien wie Styropor, Ton, Karton, Gips etc.)
3. Kunst und Kontext	Die Schülerinnen und Schüler können
3.1 Kunst- und Werkbetrachtung	<ul style="list-style-type: none"> • Werke analysieren und Stilmerkmale erkennen (Werkanalyse) • Kunstwerke kritisch betrachten und eine eigene Haltung einnehmen und vertreten • Bildanalyse im Hinblick auf die Selbstständige Arbeit exemplarisch durchführen
4. Prozessorientiertes Arbeiten	Die Schülerinnen und Schüler können
4.1 Gestalterisches Projekt	<ul style="list-style-type: none"> • Bildwirkungen erkennen und erzeugen • eine persönliche Bildsprache entwickeln • ein eigenständiges Projekt planen, entwickeln und durchführen • ihren Prozess aufzeigen und ihr Produkt präsentieren (z. B. ausstellen, installieren, in Szene setzen, digital aufbereiten) • ihr Projekt dokumentieren und sprachlich reflektieren

Querverbindungen mit anderen Fächern:

Deutsch: Literatur- und Kunstgeschichte
(z. B. Impressionismus, Expressionismus, Symbolismus)

3. Klasse

Lerngebiete und Themen Fachliche Kompetenzen

1. 2D – zwei Dimensionen	Die Schülerinnen und Schüler können
1.1 Grafik/Form	<ul style="list-style-type: none"> • Natur- und Sachstudien von komplexen Erscheinungen darstellen (Porträt, Figur, Bewegung, Verkürzungen, wissenschaftliches Zeichnen, Achsen, Richtungen) • Illusionen von Räumlichkeit und Plastizität bildnerisch darstellen (Tonwerte, Schraffuren, Licht und Schatten, Oberflächenbeschaffenheit)
1.2 Farbe	<ul style="list-style-type: none"> • Bildwirkungen gezielt einsetzen • Erworbene Bildkompetenzen und Techniken in eigenen Projekten anwenden und vertiefen (Komposition, Farbwirkungen, Formensprache, malerischer Ausdruck) • Zugänge zu ungegenständlicher Malerei erarbeiten (Abstraktion, Reduktion, abstrakte und konkrete Kunst)
1.3 Grafik – Drucktechnik	<ul style="list-style-type: none"> • mit Drucktechniken experimentieren (z. B. Schablonendruck, Monotypie, Hoch- und Tiefdruck) • die Druckverfahren gezielt einsetzen • Flächenkontraste unterscheiden und Bilder grafisch reduzieren (z. B. Tontrennung, Positiv-Negativ-Formen von Flächen, Ornamente, Muster)
2. Visuelle Kommunikation	Die Schülerinnen und Schüler können
2.1 Zeitgenössische Medien	<ul style="list-style-type: none"> • digitale Bilder und Videos kritisch hinterfragen (Bild- und Videomanipulation, Werbung, soziale Medien) • Visuelle Medien wie Foto, Film, Internet, Apps, Werbung als Gestaltungsmittel einsetzen • aktuelle Themen (Klimawandel, Migration, wirtschaftliche Ungleichheiten, Genderfragen etc.) recherchieren, aufbereiten und in ein gestalterisches Projekt umsetzen

3. Kunst und Kontext

Die Schülerinnen und Schüler können

3.1 Kunst- und Werkbetrachtung

- sich auf Werke der bildenden Kunst der Vergangenheit und Gegenwart einlassen
- Werke aus unterschiedlichen Epochen vergleichen (Stilmerkmale, Werkanalyse)
- inhaltliche Aussagen der Werke formulieren und in einen Zusammenhang bringen

4. Prozessorientiertes Arbeiten

Die Schülerinnen und Schüler können

4.1 Gestalterisches Projekt

- Bildwirkungen erkennen und erzeugen
- eine persönliche Bildsprache entwickeln
- ein eigenständiges Projekt planen, entwickeln und durchführen
- ihren Prozess aufzeigen und ihr Produkt präsentieren (z. B. ausstellen, installieren, in Szene setzen, digital aufbereiten)
- ihr Projekt dokumentieren und sprachlich reflektieren

Querverbindungen mit anderen Fächern:

Musik: gemeinsames Projekt in Sonderwoche
(z. B. Performance, Stop-Motion)

Biologie: Naturstudium und wissenschaftliches Zeichnen

Mathematik: 1. SJ Geometrie, Planimetrie



KANTON
LUZERN



Bildungs- und Kulturdepartement
Dienststelle Gymnasialbildung
Bahnhofstrasse 18
6002 Luzern
Telefon 041 228 53 55
info.dgym@lu.ch