

Bildnerisches Gestalten

Bisher: Die Verbindlichkeiten des Lehrplans 1995

Der geltende Lehrplan besagt bezüglich Verbindlichkeiten (Seite 12) lediglich, dass aus den der Stufe zugeordneten Grobzielen eine Auswahl zu treffen ist. Dabei sollen innerhalb eines Schuljahres die Grobziele so gewählt werden, dass alle Arbeitsbereiche mindestens einmal berücksichtigt werden, die Arbeitsbereiche Grafik und Farbe aber auf Grund ihrer zentralen Bedeutung zeitlich stärker zu gewichten sind.

Neu: Verbindlichkeiten auf Grund der Anpassung des Lehrplans

Die Festlegung der verbindlichen Grobziele sowie die Streichung einiger Grobziele basiert neben den grundsätzlichen Überlegungen zur Verbindlichkeit (siehe einleitender Text) auf entwicklungspsychologischen Fragen zur Entwicklung des Gestalt- und Darstellungsvermögens von Kindern und Jugendlichen.

Erläuterung zur Übersicht der Grobziele

- Die verbindlichen Grobziele sind grau unterlegt.
- Die andern Grobziele sind fakultativ.
- Die gestrichenen Grobziele fallen weg.

Bildnerisches Gestalten: Übersicht Grobziele

AB	Grafik	Farbe	Collage/Montage	Plastik	Aktion/Spiel	Foto, Film, Video, Computer
1./2.	<ol style="list-style-type: none"> Bildzeichen differenzieren und charakterisieren. Bildzeichen einander zuordnen. Bildzeichen als Mitteilung verstehen und deuten. Mit verschiedenen Materialien unterschiedliche Strukturen abdrucken. Abdrucke gleicher oder verschiedener Druckformen zu einem Bildzeichen zusammensetzen. 	<ol style="list-style-type: none"> Mit bunten und/oder unbunten Farben malen. Eine bunte Farbe durch Mischen mit anderen Farben differenzieren. Farbfigur zu Farbgrund in Beziehung setzen und beim Malen als gleichwertig erfahren. Durch flächen- und fleckensetzendes Malen farborientierte Bilder entstehen lassen. Mit Arm- und Körperbewegungen Spuren auf die Malfläche übertragen. 	<ol style="list-style-type: none"> Den Oberflächen von Papieren und anderen flachen Materialien eine andere Bedeutung geben und Bilder zusammensetzen. Ein vorgegebenes einzelnes Bildmotiv oder reale Gegenstände durch Zeichnen und/oder Malen in einen neuen Bildzusammenhang stellen. Fundstücke sammeln, nach Kriterien ordnen und präsentieren. 	<ol style="list-style-type: none"> Plastische Oberflächen herstellen. Auf eine Fläche durch Erhöhungen ein Relief entstehen lassen. Vollplastische Figuren oder Gegenstände in charakteristischer Gestalt und differenzierter Gliederung modellieren. Gegebene plastische Elemente zu Körper- und Raumformen zusammenbauen. Plastische Figuren und/oder Gegenstände in einer Situation anordnen. 	<ol style="list-style-type: none"> Mit Materialien spielen und dabei Formen und Strukturen entstehen lassen. Den eigenen Körper und Gegenstände als Darstellungsmittel entdecken und einsetzen. 	
3./4.	<ol style="list-style-type: none"> Teilformen eines Gegenstandes oder einer Figur zusammenhängend darstellen. Gegenstände und Figuren in ihrem räumlichen Bezug darstellen. Einen Handlungsablauf in einer Bildfolge festhalten. Oberflächen beobachten und ihre Beschaffenheit in grafische Strukturen umsetzen. Bilderschriften erfinden und sich damit mitteilen. Formelemente drucken und ordnen. 	<ol style="list-style-type: none"> Farben in ihrer Helligkeit verändern und zueinander in Beziehung setzen. Kältere und wärmere Farben zueinander in Beziehung setzen. Farbfigur und Farbgrund bewusst zueinander in Beziehung bringen. Verschiedene Malweisen kennen lernen und ausprobieren. Farben durch Beimischen verschiedener Stoffe und Materialien verändern. 	<ol style="list-style-type: none"> Frottagen von verschiedenen Oberflächen herstellen, deren Formen und Strukturen umdeuten und zu einem Bild zusammenfügen. Flache Fund- oder Abfallgegenstände umdeuten und zu einem Bild mit figurlichem Motiv zusammensetzen. Alltägliche Gegenstände miteinander kombinieren und zu Menschen-, Tier- oder Phantasiegestalten umdeuten. Gegenstände themenbezogen sammeln und ausstellen. 	<ol style="list-style-type: none"> Auf einer Fläche ein mehrstufiges Relief entstehen lassen. Vollplastische Figuren oder Gegenstände wirklichkeitsbezogen darstellen. Mit plastischen Figuren und Gegenständen eine komplexe Szene darstellen und deuten. Sich bewegende plastische Gebilde herstellen. 	<ol style="list-style-type: none"> Sich durch ungewohnten Gebrauch von alltäglichen Gegenständen zu Aktionen anregen lassen. Mittels Gestik, Mimik und Requisiten Szenen darstellen. 	<ol style="list-style-type: none"> Merkmale visueller Medien unterscheiden.
5./6.	<ol style="list-style-type: none"> Einen Gegenstand oder eine Figur beobachten und darstellen. Haltungen und Bewegungen von Menschen, Tieren beobachten und darstellen. Mit grafischen Mitteln Hell-Dunkel-Werte und -Kontraste herstellen. Möglichkeiten der Körper-Raum-Darstellung kennen lernen und anwenden. Figuren und Zwischenraum als gleichwertig betrachten und ein Bild als ein Flächengefüge aufbauen. Neue Buchstabenformen und Schriftbilder erfinden. Mit verschiedenen Verfahren grafische Strukturen erzeugen und weiterverarbeiten. Bilder auf Gestaltungsmittel und deren Wirkung hin untersuchen. 	<ol style="list-style-type: none"> Durch Mischen der Farben bestimmte Wirkungen erzielen. Die Zusammenhänge zwischen Raumtiefe und Farberscheinung wahrnehmen. Bunte und getrübbte Farben zueinander in Beziehung setzen. Die Farbe als autonomes Gestaltungsmittel einsetzen. Deckendes und lasierendes Malen bewusst einsetzen. Aus verschiedenen Rohstoffen Farben herstellen und damit Bilder malen. Farben als Zeichen in unserer Umwelt wahrnehmen. 	<ol style="list-style-type: none"> In Bilder mit figurlichen Motiven fremde Bildteile hineinmontieren und so die ursprüngliche Bildaussage verändern. Vorgegebene Bildausschnitte zu einem ungegenständlichen neuen Bild ergänzen. Gefundenen oder selbst hergestellten Gegenständen eine neue Bedeutung geben und sie zu einer Sammlung zusammenstellen. 	<ol style="list-style-type: none"> Mit verschiedenen Materialien vollplastische Figuren oder Gegenstände bauen. Einen Raum dreidimensional gliedern. Plastische Formen durch Abformen sichtbar machen. Verschiedene plastische Werke unterscheiden und deuten. 	<ol style="list-style-type: none"> Mit Materialien Aktionen entstehen lassen, bei denen Orte und Räumlichkeiten einbezogen werden. Mit dem eigenen Körper oder mit Gegenständen Schattenspiele entstehen lassen. Mit selbst hergestellten Figuren Szenen darstellen. 	<ol style="list-style-type: none"> Gestalterische Mittel der Fotografie ausprobieren und vergleichen. Gestalterische Mittel der Videografie ausprobieren und vergleichen.
7.-9.	<ol style="list-style-type: none"> Mit grafischen Mitteln Plastizität darstellen. Mit grafischen Strukturen Teile eines Bildes hervorheben oder angleichen. Figuren und Gegenstände aufgrund von Beobachtung darstellen. Räumliche Gegebenheiten beobachten und festhalten. Räume erfinden und darstellen. Formen vereinfachen und grafische Zeichen daraus entwickeln. Bewegungsabläufe oder Veränderungsprozesse darstellen. Eine grafische Form wiederholen und innerhalb eines Rasters anordnen. Erscheinungsformen von Schriften vergleichen und eigene Schriftformen entwickeln. Grafische Bilder in Bezug auf ihren Verwendungszweck untersuchen und deuten. 	<ol style="list-style-type: none"> Die Farben von Gegenständen und Figuren differenziert wiedergeben. Die Farben von Gegenständen und Landschaften unter bestimmten Lichtverhältnissen wahrnehmen und festhalten. Farbe als Raum schaffendes Mittel erkennen und einsetzen. Farbflächen miteinander in Beziehung setzen. Verschiedene Farbkontraste kennen und anwenden. Farbe als Ausdrucksmittel von Gefühlen einsetzen. Unterschiedliche Formen der Farbmischung kennen lernen. Mit Arm- und Körperbewegungen Spuren auf die Malfläche übertragen. Ordnungssysteme für Farben kennen lernen. Die Funktion und Bedeutung der Farbe in natürlicher und gestalteter Umwelt untersuchen. 	<ol style="list-style-type: none"> Bilder zerlegen und die Teile nach einer bestimmten Ordnung zu einem neuen Bild zusammensetzen. Bilder nach Zufallsverfahren zusammensetzen. Die Aussage eines Bildes durch Einfügen fremder Bild- und Textteile verändern. Alltägliche Gegenstände durch Kombinationen und/oder Veränderungen in einen neuen Bedeutungszusammenhang bringen. Fotografien oder Bilder durch Übermalen und/oder Verwischen in ihrer Aussage verändern. Verschiedenartige Gegenstände und Materialien sammeln und in einem räumlichen Zusammenhang präsentieren. Collage/Montage als Gestaltungsprinzip in Kunst und visuellen Medien kennen lernen. 	<ol style="list-style-type: none"> Aus plastischen Grundformen durch Abbauen eine Kernplastik herstellen. Eine Vollplastik aufbauend herstellen. Eine flächige oder plastische Form in ein neues plastisches Gebilde umformen. Sich bewegende Plastiken herstellen. Funktion und Bedeutung von Plastiken im öffentlichen Raum untersuchen. 	<ol style="list-style-type: none"> Mit Licht und Materialien projizierbare Bilder entwickeln. Aktionen entstehen lassen, bei denen Gegenstände mit Orten und Räumen in Beziehung gesetzt werden. Eine Szene unter Einbezug verschiedener visueller Mittel darstellen. 	<ol style="list-style-type: none"> Die Möglichkeiten und Wirkungen fotografischer Gestaltungsmittel erfahren und anwenden. Die Fotoserie als gestalterische Möglichkeit kennen lernen. Gestalterische Mittel von Computerprogrammen untersuchen und einsetzen. Formen filmischer Bewegung ausprobieren. Gestaltungsmittel von Film und Video kennen lernen und anwenden. Produkte visueller Medien analysieren und vergleichen.