

Standards für inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen

Bildende Kunst 5/6

Themen/ Arbeitsbereiche	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitgedanken zum Kompetenzerwerb
BILD	<p>Bilder</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ wahrnehmen ▪ strukturiert beschreiben ▪ verbal und nonverbal untersuchen ▪ erschließen (formal, thematisch, motivisch) ▪ differenziert charakterisieren ▪ beurteilen ▪ in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen <p>Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und formulieren</p> <p>Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rezeption ▪ Reflexion ▪ Produktion ▪ Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen ▪ Medienanalyse ▪ Medienbildung ▪ Produktion und Präsentation

<p>FLÄCHE</p> <p>Grafik</p> <p>Malerei</p>	<p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und bewusst anwenden ▪ mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen ▪ Raumbeziehungen (zum Beispiel Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln (zum Beispiel Reihung, Streuung, Ballung als form- und strukturbildende Mittel) darstellen ▪ elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert und gezielt anwenden ▪ Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben, untersuchen und zielgerichtet einsetzen ▪ gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge) ▪ aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rezeption ▪ Reflexion ▪ Produktion ▪ Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produktion und Präsentation ▪ Leitidee Raum und Form
---	--	--	---

	<p>Malerei</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben, differenziert und gezielt einsetzen ▪ grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (zum Beispiel Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen ▪ Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen 		
<p>RAUM</p> <p>Plastik</p> <p>Architektur</p>	<p>Plastik</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ elementare plastische Materialien (zum Beispiel Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen ▪ verschiedene Materialeigenschaften (zum Beispiel formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren differenziert und gezielt anwenden (zum Beispiel aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend) ▪ in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen nutzen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen ▪ Plastik als Gestaltung von Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln ▪ elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rezeption ▪ Reflexion ▪ Produktion ▪ Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bedürfnisse und Wünsche

	<p>begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren</p> <p>Architektur</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, vergleichen und diese mit verschiedenen Materialien und Eingriffen verändern und gestalten ▪ realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen in Skizzen, Modellen oder im realen Raum umsetzen ▪ sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten) ▪ - sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen 		
<p>ZEIT</p> <p>Medien</p> <p>Aktion</p>	<p>Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder erstellen und weiterverarbeiten ▪ Prinzipien der Bewegungillusion nutzen und umsetzen (zum Beispiel Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion) ▪ das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rezeption ▪ Reflexion ▪ Produktion ▪ Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Medienbildung ▪ Medien als Einflussfaktoren

	<ul style="list-style-type: none">▪ Aktion▪ Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen (Darstellendes Spiel)▪ Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren▪ den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten		
--	--	--	--

Vgl.: <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/BK/LG>