

## **KUNST UND GESTALTUNG**

### **Bildungs- und Lehraufgabe (1. bis 4. Klasse):**

Kunst und Gestaltung ermöglicht sinnlich-ästhetische Zugänge zur Welt und fördert ganzheitliche Persönlichkeitsbildung. Die Schülerinnen und Schüler erwerben grundlegende Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten in den Bereichen bildnerische Praxis, bildende Kunst, gestaltete Umwelt und visuelle Kommunikation. Der Unterrichtsgegenstand schafft Orientierung, um in visuellen Kulturen reflektiert zu handeln.

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, wie durch Bilder ihre Vorstellungen von sich selbst und der Welt geprägt werden. Sie verstehen, dass die Herstellung und der Einsatz visueller Gestaltungen von Interessen, sozialen und kulturellen Umständen sowie von persönlichen Erfahrungen, Einstellungen und Intentionen beeinflusst werden. Das ermöglicht differenzierte Einschätzungen künstlerischer und kultureller Ausdrucksformen aus der Gegenwart und Vergangenheit. Schülerinnen und Schüler lernen ihre Vielfalt und Diversität kennen, anzuerkennen und damit umzugehen.

Die Schülerinnen und Schüler erfahren und erproben, wie Techniken, Materialien, bildnerische Mittel, Medien, Genres und Absichten visuelle Produkte in Form, Aussehen und Wirkung beeinflussen. Sie können diese als Kommunikationsmittel einsetzen und sie auch selbst gestalten. Der Erwerb von Fachsprache unterstützt bildnerisches Denken, fachliches Kommunizieren und Handeln.

In Kunst und Gestaltung werden Vorstellungskraft, Fantasie, sinnliche Erfahrung, Einfühlungsvermögen, individuelle und gemeinsame Ausdrucksfähigkeit gefördert und erweitert. Experimentierfreude, Offenheit und Neugier werden angeregt, ebenso Flexibilität, Ausdauer und Konzentration.

Die Schülerinnen und Schüler lernen, auf eigene Ideen und Vorstellungen zu vertrauen. Sie entwickeln ein Bewusstsein für die Originalität ihrer bildnerischen Arbeiten und erfahren sich als aktive und verantwortungsvolle Gestalterinnen und Gestalter ihrer analogen und virtuellen Lebenswelten. In der Einzel- wie in der Zusammenarbeit gewinnen sie Vertrauen in ihre Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Urteilsfähigkeit und werden motiviert, diese über die Schule hinaus eigenständig weiterzuentwickeln.

Der Unterrichtsgegenstand Kunst und Gestaltung trägt somit in besonderer Weise zur Identitätsbildung, Wertebildung und Persönlichkeitsentwicklung Heranwachsender bei und fördert lebenslanges Lernen.

#### **Didaktische Grundsätze (1. bis 4. Klasse):**

Für Kunst und Gestaltung ist im Stundenplan eine Doppelstunde wöchentlich vorzusehen. Die Unterrichtsvorhaben berücksichtigen die drei Kompetenzbereiche. Deren Gewichtung und Reihung fallen unterschiedlich aus, wobei die bildnerische Praxis den größten Anteil hat. Themenrahmen und Aufgabenstellungen liegen in der Verantwortung der Lehrerinnen und Lehrer.

Die Anwendungsbereiche sind verpflichtend umzusetzen. Sie stellen repräsentative Themengebiete dar und beschreiben nicht den gesamten Unterricht. In Verschränkung mit den übergreifenden Themen sind daraus konkrete Unterrichtsvorhaben zu entwickeln.

Auf methodische Vielfalt im Unterricht ist ebenso zu achten wie auf die Einbindung vielfältiger und unterschiedlicher Beispiele aus Kunst, gestalteter Umwelt und visueller Kommunikation. Vertiefendes Erschließen von Themen und Aufgaben ist wichtiger als möglichst viele zu behandeln. Es wird empfohlen, Themen auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern zu entwickeln, um gemeinschaftliches Handeln und Lernen mit- und voneinander zu fördern.

Angeleitetes sowie eigenständiges praktisches Tun werden dem Alter, den Möglichkeiten, Fähigkeiten und Potenzialen der Schülerinnen und Schüler entsprechend aufeinander abgestimmt. Aufgaben werden sowohl offen als auch zweckgerichtet gestellt und werden hinsichtlich der Ziele, Anlässe, Genres und Medien zunehmend vielfältiger und komplexer. Selbstständiges Anwenden der erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten ist zu fördern sowie das Übernehmen von Verantwortung für Material und Arbeitsplatz.

Während und am Ende des Arbeitens werden die Fortschritte und Ergebnisse gemeinsam besprochen und Erfahrungen ausgetauscht. Das Führen einer Sammelmappe ist empfehlenswert, um Recherchen, Ideen, Skizzen, Versuche, Varianten, Konzepte und Ergebnisse zu dokumentieren.

Der Unterricht findet in Fachräumen mit entsprechender Infrastruktur statt. Im Schulgebäude gibt es Möglichkeiten für das Präsentieren von Unterrichtsergebnissen. Die Realisierung größerer Projekte im Klassenverband, klassen- oder schulübergreifend ist wünschenswert.

Es ist anzustreben, dass Schülerinnen und Schüler an Originalen lernen, auch an außerschulischen Standorten sowie im Austausch mit Kunstschaffenden und Fachleuten (zB im Sektor der Kunstvermittlung sowie in einschlägigen künstlerischen und gestalterischen Berufen).

Bei der Verwendung von Bildern ist auf die Wiedergabequalität und die rechtlichen Grundlagen zu achten. Hard- und Software werden den Möglichkeiten entsprechend verwendet. Ökologische, ökonomische, sicherheitstechnische und gesundheitliche Aspekte bestimmen die Auswahl der Materialien und Techniken.

Dieser Lehrplan greift folgende übergreifende Themen auf: Bildungs-, Berufs- und Lebensorientierung<sup>1</sup>, Entrepreneurship Education<sup>2</sup>, Gesundheitsförderung<sup>3</sup>, Informatische Bildung<sup>4</sup>, Interkulturelle Bildung<sup>5</sup>, Medienbildung<sup>6</sup>, Politische Bildung<sup>7</sup>, Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung<sup>8</sup>, Sexualpädagogik<sup>9</sup>, Sprachliche Bildung und Lesen<sup>10</sup>, Verkehrs- und Mobilitätsbildung<sup>12</sup>, Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher/innenbildung<sup>13</sup>

#### **Zentrale fachliche Konzepte (1. bis 4. Klasse):**

Dem Unterrichtsgegenstand Kunst und Gestaltung liegen Konzepte zugrunde, die für die bildende Kunst, gestaltete Umwelt und visuelle Kommunikation zentral sind.

#### **Material, Technik und Medien**

Material, Technik und Medien ermöglichen und begrenzen alle Arten bildnerischen Gestaltens. Materialqualitäten und Materialbeschaffenheit in Verbindung mit verschiedenen Techniken sind

maßgebend für die Gestaltung. Medien und Techniken beeinflussen nicht nur die Herstellung, sondern auch die Verbreitung und Präsentation von bildnerischen Gestaltungen.

### **Regeln, Regelbrüche und Innovation**

In Kunst und visuellen Kulturen zeigen sich Regeln, die von Einzelnen, Gruppen und Gesellschaften bestimmt werden. Bildnerisches Gestalten hängt mit dem Erlernen und Anwenden von Regeln zusammen. Das Einhalten von Regeln ist Voraussetzung dafür, sich visuell verständlich zu machen. Im Kreativen liegt die Fähigkeit, durch Aussetzen, Brechen oder Übertreten von Regeln Neues zu schaffen. Auf diese Weise werden Originalität, Individualität und Diversität sichtbar.

### **Imagination, Fiktion und Realität**

Im bildnerischen Gestalten geht es um das Verhältnis von Imagination, Fiktion und Realität in seiner Vielschichtigkeit. Imaginieren ruft sinnliche Eindrücke aus der Erinnerung sowie neue innere Vorstellungen hervor. Dieser individuelle Vorgang kann bildnerisch dargestellt werden. Ebenso spielen das Abbilden der sichtbaren Wirklichkeit sowie die Darstellung von realen und fiktiven Inhalten eine wesentliche Rolle. An den Unterschieden und den Übergängen zwischen Imagination und Realitätsdarstellung gilt es zu arbeiten, um die vielfältige Auseinandersetzung mit Wirklichkeiten und ihren Darstellungen zu befördern.

### **Form, Funktion und Wirkung**

Als Verständigungs-, Ausdrucks- und Darstellungsmittel haben bildnerische Gestaltungen und Prozesse unterschiedliche Funktionen und Wirkungen: zB erfreuen, unterhalten, beeindrucken, neugierig machen, dokumentieren, informieren, illustrieren, erläutern, auffordern, repräsentieren, auch provozieren und schockieren. Die Wirkung bildnerischer Gestaltungen ist abhängig von Form- und Gestaltungsentscheidungen. Verwendung und Wirkung werden beeinflusst von Sozialisation, individuellen Sichtweisen, persönlichen Interessen, Wissen und Bildung.

### **Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche (1. bis 4. Klasse):**

In der Verschränkung der drei Kompetenzbereiche Bildnerische Praxis, Wahrnehmen und Reflektieren sowie Bildsprachen und Kommunizieren wird das Zusammenwirken von Vorstellung, bildnerischer Darstellung, Mitteilung, Deutung und Bedeutung als komplexer Kompetenzentwicklungsprozess dargestellt.

#### **Bildnerische Praxis**

Im Mittelpunkt des Unterrichtsgegenstandes steht die bildnerische Tätigkeit der Schülerinnen und Schüler zur Entwicklung und Weiterentwicklung ihres visuellen Vorstellungs-, Darstellungs- und Ausdrucksvermögens. In der bildnerischen Praxis werden kreative Potenziale aktiviert und sinnlich-ästhetische Zugänge zur Welt ermöglicht.

Im eigenständigen Gestalten entwickeln die Schülerinnen und Schüler Verständnis und Gespür für die unterschiedlichen Wirkungen und Absichten bildnerischer Ausdrucksformen.

#### **Wahrnehmen und Reflektieren**

Wahrnehmen als aktiver Vorgang ereignet sich im Zusammenspiel der Sinne und ermöglicht Teilhabe an dem, was uns umgibt. In der Form-, Farb-, Raum- und Zeitwahrnehmung und im Erschließen physischer und virtueller Umgebungen entstehen Bilder von der Welt und es eröffnen sich Zugänge zum eigenen bildnerischen Gestalten, zu bildender Kunst, gestalteter Umwelt und visueller Kommunikation.

Die Schülerinnen und Schüler lernen Wirkungen, Bedeutungen und Botschaften von bildnerischen Arbeiten zu reflektieren und zu verstehen.

#### **Bildsprachen und Kommunizieren**

Die Schülerinnen und Schüler lernen in der bildnerischen Praxis und beim Wahrnehmen und Reflektieren ihrer Arbeiten sowie anhand von Beispielen aus Kunst und Alltagsästhetik unterschiedliche Bildsprachen kennen und sie einzusetzen. Sie erfahren, dass bildsprachliche Mittel eindeutig, mehrdeutig, auch widersprüchlich sein können und sich unterschiedlich auslegen lassen.

Durch das Kommunizieren mit Bildern und über Bilder erweitern sie ihr Vorstellungs- und Ausdrucksvermögen.

### **Kompetenzbeschreibungen und Anwendungsbereiche, Lehrstoff (1. bis 4. Klasse):**

1. Klasse:

### Kompetenzbereich Bildnerische Praxis

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit verschiedenen Materialien, einfachen analogen und digitalen Werkzeugen und Techniken spielerisch experimentieren und sie grundlegend handhaben.
- verschiedene Materialien, einfache analoge und digitale Techniken und Werkzeuge den Aufgaben gemäß einsetzen und einfache bildnerische Verfahren anwenden.
- ausgehend von Gestaltungsaufgaben Bildideen entwickeln, basierend auf eigenen Erlebnissen, Gedanken, Gefühlen, Vorstellungen und Fantasien.<sup>3,9</sup>
- bildnerische Gestaltungen im Zusammenwirken von Vorstellung, Darstellung und Mitteilung realisieren, ggf. unter Einsatz digitaler Bildproduktion bzw. Bildbearbeitung.<sup>6</sup>

### Kompetenzbereich Wahrnehmen und Reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- einzelne bildnerische Gestaltungselemente erkennen, unterscheiden sowie Zusammenhänge herstellen.
- eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern betrachten und darüber reflektieren;
- anhand von Beispielen aus Kunst und Alltagsästhetik elementare Funktionen sowie Bildabsichten und Wirkungen erkennen sowie Zusammenhänge herstellen.

### Kompetenzbereich Bildsprachen und Kommunizieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit analogen und digitalen bildnerischen Gestaltungen altersgemäß kommunizieren.
- unter Verwendung von elementarer Fachsprache den Zusammenhang zwischen Absicht und Ausführung visueller Botschaften bei ihren eigenen bildnerischen Arbeiten beschreiben.
- eigene und andere Gestaltungen präsentieren, angeleitet arrangieren und sich wertschätzend darüber austauschen.

### Anwendungsbereiche

Die Anwendungsbereiche sind als repräsentative Themengebiete zu verstehen, gleichermaßen produkt- und prozessorientiert.

- **Bild, Schrift, Zeichen:** Das trägt meine Handschrift. Bedeutung der Handschrift. Schriftgestaltung heute und früher<sup>4,6</sup>
- **Mit Bildern erzählen:** Wann erzählt ein Bild? Beschreiben, erklären, erzählen (ua. in Kunst und Werbung)<sup>4,10,12</sup>
- **Zeit, Raum, Kontext:** Das alles ist Kunst. Beispiele aus verschiedenen Zeiten und Kulturen. Zweck und Zweckfreiheit von Kunst<sup>5</sup>
- **Orte, Plätze, Körper:** Meine Plätze. Meine Freiräume. Individuelle Verortungen an öffentlichen Orten (ua. Sitzplatz im Klassenzimmer, Plätze im Schulhaus, Spielplätze, Lieblingsplätze generell)<sup>7,13</sup>
- **Rückbezug als Innovation:** Verarbeiten, kombinieren, umarbeiten, umdeuten von Bildern und Gegenständen<sup>13</sup>
- **Präsentation, Repräsentation, Inszenierung:** Kunst und Museum. Kunstbegegnungen. Reale Begegnungsorte (ua. Museen, Galerien, öffentlicher Raum), virtuelle Begegnungsorte (ua. Webseiten von Museen, soziale Medien).<sup>1, 2, 10, 13</sup> Kunstwerke in der Realbegegnung und als digitale Präsentationen<sup>6</sup>

2. Klasse:

### Kompetenzbereich Bildnerische Praxis

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit verschiedenen Materialien, analogen und digitalen Werkzeugen und Techniken angeleitet experimentieren und sie handhaben.
- verschiedene Materialien, analoge und digitale Techniken und Werkzeuge den Aufgaben gemäß einsetzen und bildnerische Verfahren anwenden.
- ausgehend von Gestaltungsaufgaben Bildideen entwickeln, basierend auf eigenen Erlebnissen, Gedanken, Gefühlen, Vorstellungen und Fantasien.<sup>3,9</sup>

- bildnerische Gestaltungen im Zusammenwirken von Vorstellung, Darstellung und Mitteilung realisieren, ggf. unter Einsatz digitaler Bildproduktion bzw. Bildbearbeitung.

#### **Kompetenzbereich Wahrnehmen und Reflektieren**

Die Schülerinnen und Schüler können

- wesentliche bildnerische Gestaltungselemente erkennen sowie verschiedene Funktionen und Zwecke ausgewählter bildnerischer Gestaltungen unterscheiden.
- eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern betrachten, darüber reflektieren und sich wertschätzend darüber austauschen.
- anhand von Beispielen aus Kunst und Alltagsästhetik elementare Funktionen sowie Bildabsichten und Wirkungen erfassen sowie Zusammenhänge herstellen.

#### **Kompetenzbereich Bildsprachen und Kommunizieren**

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit analogen und digitalen bildnerischen Gestaltungen altersgemäß kommunizieren.
- unter Verwendung von elementarer Fachsprache den Zusammenhang zwischen Absicht und Ausführung visueller Botschaften bei ihren eigenen bildnerischen Arbeiten begründen.
- sich über eigene und andere Gestaltungen wertschätzend austauschen, sie präsentieren und arrangieren.

#### **Anwendungsbereiche**

Die Anwendungsbereiche sind als repräsentative Themengebiete zu verstehen, gleichermaßen produkt- und prozessorientiert.

- **Bild, Schrift, Zeichen:** Gib mir ein Zeichen. Bildnerische Praktiken der Vereinfachung und des pointierten Kommunizierens<sup>7</sup> (ua. Piktogramm<sup>12</sup>, Logo), ggf. unter Einsatz digitaler Medien
- **Mit Bildern erzählen:** Eine ganze Geschichte in einem Bild. Wie kommt Erzählung ins Bild? Erlebnisse vermitteln durch Bilder<sup>4, 6, 10</sup>
- **Zeit, Raum, Kontext:** Schätzen, pflegen, bewahren – vergessen, vernachlässigen, zerstören. Kunstwerke und kulturelles Gedächtnis<sup>5</sup>
- **Orte, Plätze, Körper:** Drinnen und Draußen. Funktion, Bedeutung, Symbolik und Einfluss auf Wahrnehmung und Verhalten. Profane und sakrale, öffentliche und private Bauten und Räume (ua. Schulgebäude, Bahnhöfe, Wohnbauten, Industriebauten)<sup>7, 12, 13</sup>
- **Rückbezug als Innovation:** Nicht in den Müll. Was lässt sich aus Arbeiten, die als misslungen empfunden werden, machen? Scheitern als Chance für alternativ-kreative und nachhaltige Lösungen<sup>13</sup>, Lösungswege erkennen und umsetzen<sup>1, 2</sup>
- **Präsentation, Repräsentation, Inszenierung:** Kunst und Freiheit. Kunst auf Auftrag, Kunst im öffentlichen Raum. Bilder der Sieger und Verlierer. Kunst im Spannungsfeld von Vorgaben, Verträgen und freier Entfaltung (ua. Auftragskunst, Ausstellungskunst, freie Kunst)<sup>1, 2, 10</sup>

3. Klasse:

#### **Kompetenzbereich Bildnerische Praxis**

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit unterschiedlichen Materialien, analogen und digitalen Werkzeugen und Techniken zielgerichtet angeleitet experimentieren und sie zunehmend selbstständig handhaben.
- unterschiedliche Materialien, analoge und digitale Techniken und Werkzeuge den Aufgaben gemäß einsetzen und bildnerische Verfahren zielgerichtet anwenden.
- ausgehend von Gestaltungsaufgaben, orientiert an Absichten, Anlässen und Vorstellungen, Bildideen entwickeln.
- bildnerische Gestaltungen im Zusammenwirken von Vorstellung, Darstellung und Mitteilung selbstständig realisieren, ggf. unter Einsatz digitaler Bildproduktion bzw. Bildbearbeitung.

#### **Kompetenzbereich Wahrnehmen und Reflektieren**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Genres, Bildmotive und Darstellungsweisen erfassen sowie verschiedene Funktionen und Zwecke ausgewählter bildnerischer Gestaltungen unterscheiden und untersuchen.

- eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern reflektieren und sich wertschätzend darüber austauschen.
- anhand von Beispielen aus Kunst und Alltagsästhetik Funktionen sowie Bildabsichten und Wirkungen untersuchen und begründet beurteilen sowie komplexe Zusammenhänge herstellen.

### Kompetenzbereich Bildsprachen und Kommunizieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit analogen und digitalen bildnerischen Gestaltungen kommunizieren und ihre gestalterischen Entscheidungen begründen.
- unter Verwendung einer zunehmend komplexeren Fachsprache den Zusammenhang zwischen Absichten visueller Botschaften und ihrer Ausführung auf Basis eines konstruktiven Umgangs mit Vielfalt und Heterogenität beschreiben und eigene Meinungen formulieren.<sup>5</sup>
- eigene und andere Gestaltungen adressatengerecht präsentieren, zielgerichtet arrangieren und sich darüber wertschätzend austauschen.

### Anwendungsbereiche

Die Anwendungsbereiche sind als repräsentative Themengebiete zu verstehen, gleichermaßen produkt- und prozessorientiert.

- **Bild, Schrift, Zeichen:** Unverwechselbar. Visualisieren von Namen und Konzepten für mehr Wirkung (ua. Logo, Bildmarke, Wortmarke, Wort-Bild-Marke)<sup>7, 10, 13</sup>
- **Mit Bildern erzählen:** Spuren lesen und legen. Mit Spuren eine Handlung erzählen. Durch Stilentscheidungen das Bildverständnis beeinflussen (ua. Bildinhalte entschlüsseln)<sup>4, 6</sup>
- **Zeit, Raum, Kontext:** (Nicht) für die Ewigkeit. Haltbare und vergängliche Materialien in Kunst und Alltagskultur. Einsatz, Funktion, Wirkung<sup>13</sup>
- **Orte, Plätze, Körper:** Positionen und Perspektiven. Wirkung, Bedeutung und Einfluss von Raumdarstellungen im Wandel der Zeit.<sup>1, 2</sup> Einsatz bildnerischer Mittel ggf. unter Einsatz digitaler Medien
- **Rückbezug als Innovation:** Alte Kunst in neuen Kontexten. Ikonen der Kunst in der Alltagskultur. Zitieren, adaptieren, pervertieren. Wirkung und Funktion.<sup>4, 6</sup> Skizzen und Entwürfe als hilfreiche Schritte im Arbeitsprozess<sup>1, 2</sup>
- **Präsentation, Repräsentation, Inszenierung:** Kunst und Markt. Was kostet Kunstgenuss? Sammeln, kaufen, verkaufen. Wer bestimmt bzw. bestimmte, was Kunst ist und welchen materiellen oder ideellen Wert sie hat? Wie wird Kunst wertvoll? Wer sammelte früher Kunst, wer sammelt heute?<sup>8, 13</sup> Original, Reproduktion, serielle Originale (ua. Drucke), Media Art, Digital Art<sup>10</sup>

## 4. Klasse:

### Kompetenzbereich Bildnerische Praxis

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit unterschiedlichen Materialien, analogen und digitalen Werkzeugen und Techniken zielgerichtet experimentieren und sie weitgehend selbstständig handhaben.
- unterschiedliche Materialien, analoge und digitale Techniken und Werkzeuge den Aufgaben gemäß einsetzen und bildnerische Verfahren nach vorgegebenen und eigenen Kriterien zielgerichtet und begründbar<sup>10</sup> anwenden.
- ausgehend von komplexen Gestaltungsaufgaben, orientiert an Absichten, Anlässen und Vorstellungen, verschiedene Bildideen entwickeln.
- bildnerische Gestaltungen im Zusammenwirken von Vorstellung, Darstellung und Mitteilung selbstständig realisieren, ggf. unter Einsatz digitaler Bildproduktion bzw. Bildbearbeitung.

### Kompetenzbereich Wahrnehmen und Reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- Genres, Bildmotive, Darstellungsweisen erfassen sowie unterschiedliche Funktionen und Zwecke ausgewählter bildnerischer Gestaltungen unterscheiden und analysieren.
- eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern reflektieren und analysieren.
- anhand von Beispielen aus Kunst und Alltagsästhetik Funktionen sowie Bildabsichten und Wirkungen untersuchen und begründet beurteilen sowie komplexe Zusammenhänge herstellen.

## Kompetenzbereich Bildsprachen und Kommunizieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit analogen und digitalen bildnerischen Gestaltungen kommunizieren und ihre gestalterischen Entscheidungen präzise begründen.
- unter Verwendung einer differenzierteren Fachsprache den Zusammenhang zwischen Absichten komplexer visueller Botschaften und ihrer Ausführung auf Basis der Anerkennung von Vielfalt und Heterogenität begründen und eigene Meinungen formulieren.
- eigene und andere Gestaltungen adressatengerecht präsentieren, selbstständig arrangieren und sich darüber wertschätzend austauschen.

### Anwendungsbereiche

Die Anwendungsbereiche sind als repräsentative Themengebiete zu verstehen, gleichermaßen produkt- und prozessorientiert.

- **Bild, Schrift, Zeichen:** Auffordern, beeindrucken, manipulieren. Funktionen und Wirkungen der Kombination von Wort, Bild und Ton (ua. Werbung und ihre Verkaufsstrategien)<sup>7, 8, 12, 13</sup>
- **Mit Bildern erzählen:** Wie Geschichten wirken. Wie beeinflussen uns die Geschichten, die wir sehen? Visuelles Erzählen in Politik und Medien<sup>4, 7, 9, 10</sup>
- **Zeit, Raum, Kontext:** Bildende Kunst ist mehr als Bilder. Auseinandersetzung ua. mit Objektkunst, Installation, Performance und Intervention im öffentlichen Raum
- **Orte, Plätze, Körper:** Körperbetont. Körperdarstellungen im Wandel der Zeit und aus verschiedenen Kulturen. Wirkungen, Bedeutungen, Funktionen (ua. Rollenbilder, Geschlechterklischees, Mode, Körperschmuck)<sup>5, 7, 8</sup>
- **Rückbezug als Innovation:** Alte Bauten in neuen Kontexten. Umbauen, ausbauen, umfunktionieren. Gebäude und ihre Weiterverwendung sowie ihre Umgebung im Wandel der Zeit. Konsens, Identifikation, Inklusion. Widerspruch, Distinktion und Exklusion (gesellschaftlich, kulturell, politisch)<sup>1, 2, 7</sup>
- **Präsentation, Repräsentation, Inszenierung:** Kunst und Ich. Selbstporträts heute und früher anhand von Kunstwerken und Alltagskultur. Darstellungsformen ua. vom Privatbild bis zum Bewerbungsfoto. Skizzen und Entwürfe als hilfreiche Schritte im Arbeitsprozess<sup>1, 2</sup>

<sup>1</sup> Bildungs-, Berufs- und Lebensorientierung	<sup>2</sup> Entrepreneurship Education	<sup>3</sup> Gesundheitsförderung
<sup>4</sup> Informatische Bildung	<sup>5</sup> Interkulturelle Bildung	<sup>6</sup> Medienbildung
<sup>7</sup> Politische Bildung	<sup>8</sup> Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung	<sup>9</sup> Sexualpädagogik
<sup>10</sup> Sprachliche Bildung und Lesen	<sup>11</sup> Umweltbildung für nachhaltige Entwicklung	<sup>12</sup> Verkehrs- und Mobilitätsbildung
<sup>13</sup> Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher/innenbildung		