



GEMEINSAMER BILDUNGSPLAN DER SEKUNDARSTUFE I

 Bildungsplan 2016

# Bildende Kunst

**Bildung,  
die allen  
gerecht wird**

*Das Bildungsland*



**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

# KULTUS UND UNTERRICHT

AMTSBLATT DES MINISTERIUMS FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT BADEN-WÜRTTEMBERG

Stuttgart, den 23. März 2016

## GEMEINSAMER BILDUNGSPLAN DER SEKUNDARSTUFE I

Vom 23. März 2016

Az. 32-6510.20/370/291

I. Der gemeinsame Bildungsplan der Sekundarstufe I gilt für die Werkrealschule und für die Hauptschule, für die Realschule, für die Gemeinschaftsschule sowie für die Schulen besonderer Art.

II. Der Bildungsplan tritt am 1. August 2016 mit der Maßgabe in Kraft, dass er erstmals für die Schülerinnen und Schüler Anwendung findet, die im Schuljahr 2016/2017 in die Klassen 5 und 6 eintreten.

Gleichzeitig tritt der Bildungsplan für die Werkrealschule vom 16. Mai 2012 (Lehrplanheft 1/2012) sowie der Bildungsplan für die Realschule vom 21. Januar 2004 (Lehrplanheft 3/2004) mit der Maßgabe außer Kraft, dass diese letztmals für die Schülerinnen und Schüler gelten, die vor dem Schuljahr 2016/2017 in die Klasse 6 eingetreten sind.

K.u.U., LPH 2/2016

### BEZUGSSCHLÜSSEL FÜR DIE BILDUNGSPLÄNE DER ALLGEMEIN BILDENDEN SCHULEN 2016

Reihe	Bildungsplan	Bezieher
A	Bildungsplan der Grundschule	Grundschulen, Schule besonderer Art Heidelberg, alle sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentren
S	Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I	Werkrealschulen/Hauptschulen, Realschulen, Gemeinschaftsschulen, Schulen besonderer Art, alle sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentren
G	Bildungsplan des Gymnasiums	allgemein bildende Gymnasien, Schulen besonderer Art, sonderpädagogische Bildungs- und Beratungszentren mit Förderschwerpunkt Schüler in längerer Krankenhausbehandlung, sonderpädagogisches Bildungs- und Beratungszentrum mit Internat mit Förderschwerpunkt Hören, Stegen
O	Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen	Gemeinschaftsschulen

Nummerierung der kommenden Bildungspläne der allgemein bildenden Schulen:

LPH 1/2016 Bildungsplan der Grundschule, Reihe A Nr. 10

LPH 2/2016 Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I, Reihe S Nr. 1

LPH 3/2016 Bildungsplan des Gymnasiums, Reihe G Nr. 16

LPH 4/2016 Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen, Reihe O Nr. 1

Der vorliegende Fachplan *Bildende Kunst* ist als Heft Nr. 22 (Pflichtbereich) Bestandteil des Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I, der als Bildungsplanheft 2/2016 in der Reihe S erscheint, und kann einzeln bei der Necker-Verlag GmbH bezogen werden.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb</b> .....	<b>3</b>
1.1 Bildungswert des Faches Bildende Kunst .....	3
1.2 Kompetenzen .....	6
1.3 Didaktische Hinweise .....	9
<b>2. Prozessbezogene Kompetenzen</b> .....	<b>10</b>
2.1 Rezeption .....	10
2.2 Reflexion .....	10
2.3 Produktion .....	11
2.4 Präsentation .....	11
<b>3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen</b> .....	<b>12</b>
3.1 Klassen 5/6 .....	12
3.1.1 Bild .....	12
3.1.2 Fläche .....	13
3.1.2.1 Grafik .....	13
3.1.2.2 Malerei .....	15
3.1.3 Raum .....	16
3.1.3.1 Plastik .....	16
3.1.3.2 Architektur .....	17
3.1.4 Zeit .....	18
3.1.4.1 Medien .....	18
3.1.4.2 Aktion .....	19
3.2 Klassen 7/8/9 .....	20
3.2.1 Bild .....	20
3.2.2 Fläche .....	21
3.2.2.1 Grafik .....	21
3.2.2.2 Malerei .....	23
3.2.3 Raum .....	24
3.2.3.1 Plastik .....	24
3.2.3.2 Architektur .....	25
3.2.4 Zeit .....	26
3.2.4.1 Medien .....	26
3.2.4.2 Aktion .....	27
3.3 Klasse 10 .....	28
3.3.1 Bild .....	28
3.3.2 Fläche .....	29
3.3.2.1 Grafik .....	29
3.3.2.2 Malerei .....	30

3.3.3	Raum .....	31
3.3.3.1	Plastik .....	31
3.3.3.2	Architektur .....	32
3.3.4	Zeit .....	33
3.3.4.1	Medien .....	33
3.3.4.2	Aktion .....	34
4.	Operatoren .....	35
5.	Anhang .....	38
5.1	Verweise .....	38
5.2	Abkürzungen .....	40
5.3	Geschlechtergerechte Sprache .....	41
5.4	Besondere Schriftauszeichnungen .....	42

# 1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

## 1.1 Bildungswert des Faches Bildende Kunst

### Der Beitrag der Bildenden Kunst zur allgemeinen Bildung

Das Fach Bildende Kunst fördert umfassend schöpferische Kräfte und ästhetische Sensibilität. Kunstunterricht zielt auf die Entwicklung der praktischen Gestaltungsfähigkeiten und Ausdrucksmöglichkeiten von Schülerinnen und Schülern, fördert ihre Wahrnehmung, die Entfaltung imaginativer Fähigkeiten und eine ästhetisch-forschende Grundhaltung. In gleichem Maße ist die Auseinandersetzung mit der sichtbaren und gestalteten Umwelt, mit historischen und zeitgenössischen Bildmedien sowie deren Konstruktion von Wirklichkeit ein zentrales Anliegen des Faches und Grundlage eines modernen Bildverständnisses.

Bildende Kunst vermittelt den Schülerinnen und Schülern anschlussfähiges Wissen, ermöglicht transferierbares, gestalterisches Können sowie selbst-, sozial- und wertebewusste Haltungen gegenüber ästhetischen, gesellschaftlichen und ethischen Grundfragen. Die Kompetenzen und Inhalte des Faches sind bedeutender Teil allgemeiner Bildung. Bildende Kunst leistet damit einen wichtigen Beitrag zur Bildung personaler, sozialer und kultureller Identität.

Durch die Verknüpfung von wahrnehmenden, kognitiven, bildnerischen und emotionalen Fähigkeiten ist der Unterricht im Fach Bildende Kunst ganzheitlich angelegt. Handlungs-, Prozess- und Projektorientierung sind seine wesentlichen Merkmale, die bei den Schülerinnen und Schülern neben den bildnerischen auch die kommunikativen und sozialen Kompetenzen fördern und somit zu einer umfassenden Persönlichkeitsentwicklung beitragen.

### Bildnerische Praxis und Reflexion

Das Fach Bildende Kunst ist praktisch orientiert, spricht dabei alle Erfahrungsbereiche an und wirkt in allen seinen fachlichen Aspekten zwischen verschiedenen Lern- und Lebensbereichen vernetzend. Es befähigt zur kritischen Auseinandersetzung mit allen Bildmedien und zur Teilhabe an Kunst und Kultur. Bildende Kunst ermöglicht mit ihrem ganzheitlichen Ansatz vielschichtige und offene Haltungen und trägt wesentlich zur Entwicklung von Lebensvorstellungen und zu gesellschaftsprägenden und individuell tragfähigen Einstellungen bei. Künstlerische Arbeit kann als Methode der Weltkenntnis und Weltdeutung erfahren werden.

Ein zentrales Anliegen des Kunstunterrichts ist die Entwicklung von Bildkompetenz. Das Fach Bildende Kunst verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schüler entsprechend ihres Alters und Entwicklungsstandes zu befähigen, Bilder herzustellen, zu erzeugen oder weiterzubearbeiten, zu verstehen, zu beurteilen und mittels Bildern zu kommunizieren. In der Auseinandersetzung mit Kunstwerken – wann immer möglich in der Begegnung mit Originalen – lernen die Schülerinnen und Schüler deren Bildsprache kennen. Sie bilden sich über verschiedene Erscheinungsformen der Kunst und der Alltagsästhetik eine eigene Meinung, formulieren ihre Beobachtungen und tauschen diese mit anderen aus. Fortschreitend lernen sie, sich strukturiert, analysierend und mit einem zunehmenden Fachvokabular mündlich und schriftlich auszudrücken. Durch die produktive Beschäftigung mit Werken aus unter-

schiedlichen historischen, sozialen und kulturellen Kontexten werden ihnen zudem Einblicke in die Entwicklung verschiedener Kulturen und interkultureller Zusammenhänge vermittelt. Dadurch besitzen sie Kenntnisse über fremde Geisteshaltungen und andere Lebensauffassungen und lernen diese zu verstehen und zu tolerieren. Sie erwerben eine grundlegende Urteils- und Kritikfähigkeit, die auch bei der Beobachtung der eigenen Schaffensprozesse und beim Vergleich mit anderen Arbeitsergebnissen nützlich ist.

In der bildnerischen Praxis finden die Schülerinnen und Schüler über ihre Imagination zu eigenen Bildideen. Sie verfügen über die Fähigkeit, adäquate Darstellungsformen aus einem umfangreichen Repertoire bildnerischer Verfahren zu nutzen.

## Gesellschaftliche Herausforderungen

Das Fach Bildende Kunst eröffnet den Schülerinnen und Schülern einen umfassenden Zugang zu kultureller Bildung. Kulturelle Bildung ermöglicht einen offenen Blick auf die Welt und die Gesellschaft jenseits ihrer politischen und wirtschaftlichen Ausrichtung. Kulturelle Bildung rückt den Reichtum und die Vielfalt künstlerischer, musikalischer, literarischer, gesellschaftswissenschaftlicher und ethischer Aspekte des Lebens in den Mittelpunkt. Sie erachtet kulturelle Zeugnisse und Produkte als zentrale Aspekte eines Lebens und Schaffens jenseits des rein Nutzbaren und Messbaren. Kulturelle Bildung und die Wertschätzung anderer Kulturen trägt essentiell zum Grundverständnis von Lebens- und Existenzentwürfen bei. In der Schule findet kulturelle Bildung ihren Widerhall im Zusammenklang unterschiedlicher fachlicher Bereiche und im Zusammenwirken der Künste und Wissenschaften. Dabei zielt sie eindeutig auf die Entwicklung des Individuums und der Persönlichkeit und wirkt zugleich deutlich über den Lernort Schule hinaus.

Bildende Kunst schafft umfassend Bezüge zu den Leitperspektiven des Bildungsplans und unterstützt die Entwicklung von Kenntnissen, Fähigkeiten und Einstellungen bei Kindern und Jugendlichen. Im Sinne der Ganzheitlichkeit künstlerischen Handelns beziehen sich die Verweise der Leitperspektiven in den inhaltsbezogenen Kompetenzen grundsätzlich auf den gesamten Arbeitsbereich. Die Auseinandersetzung mit den einzelnen Inhalten der Leitperspektiven konkretisiert sich im unterrichtlichen Vorhaben.

## Beitrag des Faches zu den Leitperspektiven

In welcher Weise das Fach Bildende Kunst einen Beitrag zu den Leitperspektiven leistet, wird im Folgenden dargestellt:

- **Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)**

Als Kerndisziplin, die sich mit der Visualisierung auseinandersetzt, kann das Fach Bildende Kunst im Zeitalter der Globalisierung einen wichtigen Beitrag zum Erfassen von nachhaltigen Prozessen leisten. Die praktische und theoretische Auseinandersetzung mit überlieferten und aktuellen Bildern führt zu einem Verständnis globaler Prozesse und nachhaltiger Entwicklung. Dies ermöglicht Orientierung, Ausprägung von Haltungen und gemeinschaftsfähige Teilhabe.

- **Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)**

Wesentliche Kennzeichen der Bildenden Kunst sind Originalität und Individualität. Daher ist die Leitperspektive Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt eng mit dem Fach verknüpft. Nur in gegenseitiger Achtung und in der Wertschätzung der Verschiedenheit kann hier Kommunikation und Auseinandersetzung erfolgen. Die Integration von Unerwartetem, das Tolerieren andersartiger Bildtraditionen, Denk- und Handlungsweisen sowie das Akzeptieren anderer Lebensformen und -entwürfe sind strukturelle Bestandteile des bewussten Umgangs mit der Kunst. Sie tragen deutlich zu einer Offenheit gegenüber gesellschaftlichen und kulturellen Fragestellungen sowie zur Selbst- und Identitätsfindung bei Kindern und Jugendlichen bei. Bildende Kunst stellt Vorurteile, Stereotypen, Klischees und dogmatische Ansichten grundsätzlich in Frage.

- **Prävention und Gesundheitsförderung (PG)**

Bewusstes Wahrnehmen, wertschätzendes Kommunizieren und Handeln und ein selbstregulativer Umgang mit Empfindungen und Emotionen sind Bestandteile umfassender Prävention und Gesundheitsförderung. Dies ist vor allem in den prozessbezogenen Kompetenzen verankert. Der Kunstunterricht ermöglicht zudem Kindern und Jugendlichen, sich in ihrem gestalterischen Tun als selbstwirksam zu erleben.

- **Berufliche Orientierung (BO)**

Durch die individuelle Förderung der persönlichen Interessen, Potenziale und handwerklichen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler unterstützt der Kunstunterricht die Berufliche Orientierung. Erfahrungen in künstlerischem Arbeiten, der Erwerb gestalterischer Fähigkeiten sowie der Einblick in kreative Berufe erleichtern fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt.

- **Medienbildung (MB)**

Der Kunstunterricht leistet einen wichtigen Beitrag im Umgang mit den modernen Medien. Er gewährt Einblick in die Handhabung bildgebender Verfahren und in die digitale Kommunikation. Dabei fördert er begleitend auch ein verantwortungsvolles, medienkritisches Bewusstsein und trägt umfassend zur allgemeinen Medienbildung bei. Diese ist im Bildungsplan des Faches integrativ verankert und zusätzlich bei den inhaltlichen Kompetenzen als besonderer Teilbereich der Bildenden Kunst ausgewiesen. Hinsichtlich aller bildnerischen, aber auch mit Blick auf akustische, experimentelle und interaktive Medien vermittelt der Kunstunterricht elementare und vertiefende Kenntnisse und Fähigkeiten. Zugleich werden die klassischen bildnerischen Verfahren wegen ihrer grundlegenden Bedeutung für die elementaren Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen sowie für die manuellen Fähigkeiten im Umgang mit Werkzeugen und Materialien nicht vernachlässigt.

- **Verbraucherbildung (VB)**

Das Bewusstwerden eigener Bedürfnisse und Wünsche und die daraus resultierende Gestaltung der eigenen Lebenswelt sind elementare Bestandteile des Faches Bildende Kunst. Besonders in den Themenfeldern Architektur, Design und Medien werden somit zentrale Anliegen der Verbraucherbildung vermittelt und persönliches Verhalten reflektiert.

## 1.2 Kompetenzen

### Kompetenzorientierung im Fach Bildende Kunst

Kompetenzorientierung als didaktischer Ansatz lässt sich auf die Reformpädagogik des beginnenden 20. Jahrhunderts zurückführen, die das ästhetische Erleben des einzelnen Menschen in den Mittelpunkt des Lernprozesses stellt. Der Mensch nutzt seine Interessen und individuellen Voraussetzungen, um in einem sozialen und kulturellen Kontext eigenständig seine Fähigkeiten und Kenntnisse zu erweitern. Dabei erwirbt er sein Wissen und Verhalten über Handlungen, die nicht nur durch Kognition, sondern durch Anwendung geleitet werden. Die Entwicklung der Persönlichkeit geht vom Lernenden aus und befähigt ihn zunehmend zum selbstständigen Denken und Handeln sowie zum kritischen Urteilen im Dialog mit anderen.

Im vorliegenden Modell benennen die Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen die Inhalte und Fertigkeiten, welche die Schülerinnen und Schüler bis zum Ende der Klassen 6, 9 oder 10 erlernen. Allerdings sind die Inhalte nur im Zusammenhang mit den prozessbezogenen Kompetenzen zu verstehen, die von den Schülerinnen und Schülern im Laufe mehrerer Schuljahre erworben werden. Sie erfassen den sozialen und kulturellen Kontext und die Handlungsorientierung des Faches Bildende Kunst. Kompetenzen in Bezug auf Bildende Kunst konkretisieren sich grundsätzlich durch ein Bündel verschiedener Teilkompetenzen. Auf der Handlungsebene des Unterrichts werden die prozessbezogenen Kompetenzen in Verbindung mit den inhaltsbezogenen Kompetenzen wirksam.

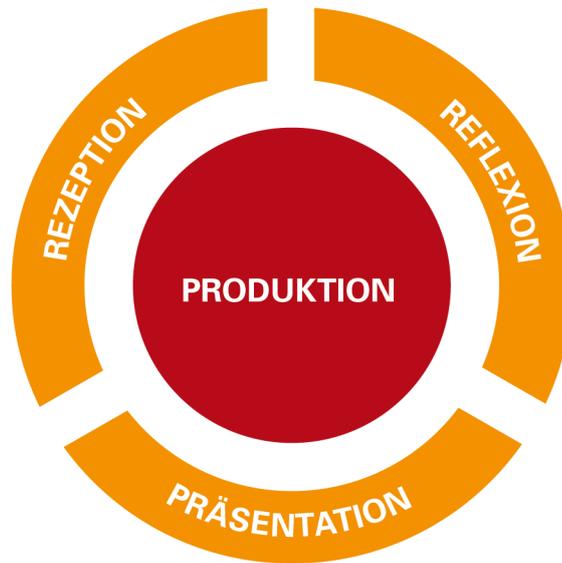
Beim praktischen Arbeiten machen die Schülerinnen und Schüler vielfältige ästhetische Erfahrungen. Dabei lernen sie die Bedeutung von Intensität, Zielstrebigkeit und Ausdauer in der bildnerischen Arbeit kennen. Mit Lust und Möglichkeitssinn entwickeln sie Experimentierfreude bei der Suche nach individuellen und eigenen Lösungen sowie zunehmend Strategien, das Scheitern als produktives Element offener Gestaltungsprozesse zu erkennen und zu nutzen. In der bildnerischen Gestaltung und bei Aktionen erfahren die Schülerinnen und Schüler ein Bewusstsein für ihren Körper im Raum und in der Interaktion mit anderen.

Das Fach Bildende Kunst unterstützt die Bereitschaft zur kritischen Auseinandersetzung mit eigenen Wahrnehmungen und Deutungen. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln die Fähigkeit zum Dialog und Interesse an der Zusammenarbeit mit anderen. Gestaltetes und Erarbeitetes zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen, wird als Möglichkeit der Selbstreflexion erkannt.

### Prozessbezogene Kompetenzen

- Im Fach Bildende Kunst haben prozessbezogene Kompetenzen durch die ästhetische Zielsetzung und den praktischen und ganzheitlichen Charakter des Faches einen besonders hohen Stellenwert. Sie sind eng verbunden mit der Entwicklung personaler und sozialer Kompetenzen. Die prozessbezogenen Kompetenzen werden durch vier Handlungsfelder strukturiert. *Rezeption* umfasst die Entwicklung der eigenen Wahrnehmung sowie das Erschließen von eigenen und fremden Bildern. Unter *Reflexion* werden Teilkompetenzen zusammengefasst, die es den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, gestaltete Umwelt und bildnerisches Schaffen differenziert wahrzunehmen und zu hinterfragen. Vom Umfang und von der Bedeutung für das Fach Bildende Kunst nimmt *Produktion* das Zentrum eines handlungsorientierten Unterrichts ein. In diesem Feld stehen bildnerische

Strategien im Mittelpunkt. *Präsentation* zeigt auf, wie die Schülerinnen und Schüler ihre Bilder, Gestaltungsprozesse und Arbeitsergebnisse in geeigneter Form darstellen können.



Modell Prozessbezogene Kompetenzen (© Landesinstitut für Schulsport, Schulkunst und Schulmusik)

Rezipieren, Reflektieren, Produzieren und Präsentieren sind im bildnerischen Prozess unmittelbar aufeinander bezogen und untrennbar verbunden. Die vier Bereiche entfalten ihre Kraft in der Wechselwirkung. Sie beziehen sich wiederum auf alle Bereiche der Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen und werden im Unterricht mit diesen verknüpft.

## Inhaltsbezogene Kompetenzen

In den inhaltsbezogenen Kompetenzen werden das Repertoire der bildnerischen Mittel sowie ästhetische und theoriegeleitete Erschließungsmethoden beschrieben, über welche die Schülerinnen und Schüler am Ende ihres Schulabschlusses verfügen können.

## Erweiterter Bildbegriff

Analog zur zeitgenössischen Kunst und Kunstwissenschaft liegt dem Kunstunterricht ein erweiterter Bildbegriff zugrunde (KMK, Einheitliche Prüfungsanforderungen, Bonn, 2005). Dieser schließt den Werkbegriff ein. „Die Gegenstände, mit denen sich der Kunstunterricht auseinandersetzt, entstammen der Kunst, den angewandten Künsten sowie der Alltagsästhetik. Sie umfassen alle primär visuellen Erscheinungen, von Gemälden bis zu Filmen, vom Design bis zur Architektur, von der Mode bis zu interaktiven Medien, von der Performance bis zur Illustration, vom Städtebau bis zur Fotografie, von der Businessgrafik bis zur gestalteten Landschaft.“ All diese Objekte und Phänomene können als „Bilder“ verstanden und mit allen Sinnen wahrgenommen werden. „Im Gegensatz zur Sprache sind diese ‚Bilder‘ – zunächst – über Kulturgrenzen hinweg [...] verständlich. Dennoch bedürfen sie der sprachlichen Auseinandersetzung und sind (nicht nur dadurch) kontextgebunden. [...] ‚Bilder‘ konstruieren unsere Sicht auf die Welt, eine Tatsache, die mit der zunehmenden Präsenz von Bildern die Bedeutung eines kompetenten und verantwortungsvollen Bildgebrauchs erhöht.“ (Grosser, S., Preuss, R., Wagner, E., Bildende Kunst, 2015, in: BMZ/KMK (Hrsg.), Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung, 2. Aufl., S. 189)

## Struktur der inhaltsbezogenen Kompetenzen



Gesamtmodell Aufbau Bildungsplan Bildende Kunst (© Landesinstitut für Schulsport, Schulkunst und Schulmusik)

Der Bereich *Bild* ist das Bezugsfeld, dem die anderen inhaltlichen Bereiche Fläche, Raum und Zeit beigeordnet sind. Im Sinne des erweiterten Bildbegriffs umfasst Bild die praktische und reflektierende Auseinandersetzung mit den anderen Inhaltsbereichen.

*Fläche* beinhaltet alle sich im Zweidimensionalen entfaltenden Kunstformen der Grafik und Malerei. *Raum* umfasst alle dreidimensionalen Erscheinungsformen der Plastik und Architektur. Der Bereich *Zeit* vereint Kunstformen, die auf Handlung und Bewegung – Aktion – beruhen oder in modernen Medien ihren charakteristischen Ausdruck finden.

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen werden im Bereich Bild in Niveaustufen G, M und E differenziert, da hier kognitive Aspekte dies sinnvoll begründen. In den fachpraktischen Bereichen Fläche, Raum und Zeit wird generell auf eine Niveaudifferenzierung verzichtet. Der künstlerische Prozess bringt Ergebnisse hervor, deren Qualität nicht vorrangig an ihrer Komplexität zu messen ist. Daher wird eine Einteilung in verschiedene Niveaustufen dem Arbeiten der Schülerinnen und Schüler nicht gerecht.

Die Operatoren im Fach Bildende Kunst beschreiben einerseits kognitive Fertigkeiten, welche die Schülerinnen und Schüler in der Auseinandersetzung mit dem Bereich Bild erwerben. Daneben beschreiben diese handlungsleitenden Verben von „wahrnehmen“ bis „gestalten“ einen bildnerischen Prozess und definieren ästhetische, bildnerische Kompetenzen. Kunstpraktische Aufgabenstellungen sind in ihrer Komplexität durch eine Vielzahl von Aspekten bestimmt. Der subjektive Anteil in den Leistungen der Schülerinnen und Schüler ist dabei nicht normierbar und lässt sich nicht schematisch bewerten. Eine Trennung der Operatoren für fachpraktische Inhalte in Bezug zu den drei Anforderungsbereichen ist aufgrund der Vielfalt kreativer Ansätze nicht immer möglich.

In künstlerisch-ästhetischen Lernsituationen sind fast unbegrenzt Verknüpfungen mit verschiedenen prozessbezogenen Kompetenzen und anderen inhaltsbezogenen Teilbereichen des Faches möglich. Aus diesem Grund wird lediglich auf andere Fächer und Leitperspektiven verwiesen.

## 1.3 Didaktische Hinweise

### Unterrichtsprinzipien

Den Unterricht im Fach Bildende Kunst erfahren die Schülerinnen und Schüler als Handlungsraum, in dem sie die im Bildungsplan genannten Teilkompetenzen erschließen, erlernen und ühend erwerben. Die Schülerinnen und Schüler lernen, sich im Kunstunterricht bildnerisch auszudrücken, und erweitern ihre in der Grundschule erworbenen Kompetenzen. Sie entwickeln dabei eigene Ideen und die Fähigkeit, selbstständig, eigenverantwortlich und mit allen Sinnen zu arbeiten. Sie erwerben Kenntnisse über verschiedene Bereiche der Bildgestaltung und lernen, diese auf unterschiedliche Art für die praktische Arbeit einzusetzen. Sie können die Ergebnisse ihrer Arbeit präsentieren und anderen zugänglich und verständlich machen. Neben dem Einüben und Erlernen tradierter oder digitaler bildnerischer Techniken werden im Fach Bildende Kunst in besonderem Maße spielerische und experimentelle Verfahren und individuell geprägte Lösungswege gefördert. Unkonventionelle und organisatorisch innovative Unterrichtsformen können diesen Voraussetzungen in besonderem Maße Rechnung tragen.

Die Fülle der inhaltsbezogenen Kompetenzen reduziert sich durch die Kombination verschiedener Inhaltsbereiche zu geeigneten, sinnvollen Unterrichtseinheiten und bildnerischen Aufgabenstellungen. Dies entspricht der Ausrichtung des Faches Bildende Kunst an einem ganzheitlich orientierten Vorgehen und unterstützt zugleich unterrichts- und zeitökonomische Notwendigkeiten.

Für die Umsetzung der im Bildungsplan formulierten prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen stehen drei Viertel des zu erteilenden Unterrichts zur Verfügung. Ein Viertel der Unterrichtszeit kann für Vertiefung, Erweiterung oder Spezialisierung genutzt werden und bedarf einer Konkretisierung in Form eines Schulcurriculums. Hierdurch wird der pädagogischen Verantwortung des Lehrenden sowie lokalen Gegebenheiten und situativen Gestaltungsmöglichkeiten Rechnung getragen.

Da Bildende Kunst auf Vernetzung angelegt ist, ist eine Öffnung des Kunstunterrichts zu anderen Fach-, Wissens- und Kompetenzbereichen wünschenswert und notwendig. Gestalten und Wahrnehmen implizieren per se einen wechselseitigen ästhetischen Austausch mit vielen Fächern und auf unterschiedlichen Ebenen. So kann Bildende Kunst die Lernatmosphäre und das Schulleben positiv prägen. Über Kooperationen mit außerschulischen Institutionen und Partnern wird das Fach Bildende Kunst zu einem bedeutenden Bindeglied zwischen Schule und Gesellschaft und kann dabei über den Unterricht und die Schule hinaus ein wertvoller Teil allgemeiner, öffentlicher Kulturarbeit sein.

### Stufenspezifische Hinweise Sekundarstufe I

In Klasse 10 sind die Bereiche Bild und Fläche verpflichtend. Aus den Bereichen Raum (Plastik und Architektur) und Zeit (Medien und Aktion) wird je ein Teilbereich gewählt.

Teilaspekte aus den nicht gewählten Bereichen können in das Unterrichtsgeschehen mit einbezogen werden.

## 2. Prozessbezogene Kompetenzen

### 2.1 Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler können Bilder der Vergangenheit und der Gegenwart sowie der aktuellen Bildmedien differenziert wahrnehmen und sich mit ihnen auseinandersetzen. Sie entwickeln Sensibilität und Offenheit gegenüber den vielfältigen Erscheinungsformen von Kunst und gestalteter Umwelt sowie Kritikfähigkeit und ästhetische Wertschätzung. Sie werden sich der medial geprägten Aneignung von Wirklichkeit bewusst und erkennen den Einfluss der medialen Welt auf die persönliche Geschmacks- und Urteilsbildung.

#### Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich zunehmend offen und kritisch mit eigenen Wahrnehmungen und Deutungen auseinandersetzen
2. Strategien entwickeln, um ihre Wahrnehmungen zu schärfen, ihre Imagination zu vertiefen und ihre Empfindungen differenziert zu äußern
3. sich sachgerecht und wertschätzend mit einem grundlegenden, angemessenen fachsprachlichen Repertoire zu fremden und eigenen Bildern artikulieren
4. Bilder in historischen Zusammenhängen, in Bezug zu gesellschaftlichen Strukturen und in Auseinandersetzung mit anderen Kulturen wahrnehmen, diese einordnen und sie angemessen beurteilen

### 2.2 Reflexion

Die Schülerinnen und Schüler können sich zunehmend unter Verwendung fachspezifischer Begriffe und Formulierungen zum eigenen und dem bildnerischen Schaffen anderer sachgerecht, differenziert und wertschätzend äußern. Sie setzen sich mit der Bedeutung und Funktion von Bildern und von künstlerischem Handeln für ihr eigenes Leben, ihr persönliches und das gesellschaftliche Umfeld auseinander. Sie übertragen gemachte Erfahrungen, Beobachtungen und gewonnene Erkenntnisse auf andere Situationen. Das eigene Verständnis erweitern sie, indem sie Bilder suchen und für sich nutzbar machen.

#### Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich fachspezifische Methoden und Verfahren im Umgang mit Bildern aneignen und diese zum Erkenntnisgewinn nutzen
2. ihre bildnerischen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse beschreiben, diese hinterfragen und bewerten
3. verbale, bildhafte und handelnde Problemlösestrategien entwickeln
4. zunehmend konstruktiv und kontrovers über Bilder und bildnerische Prozesse diskutieren

## 2.3 Produktion

Die Schülerinnen und Schüler können eigene künstlerische Ideen entwickeln und dafür geeignete bildnerische Verfahren und Gestaltungsmittel nutzen. Sie erweitern und vertiefen zunehmend selbstständig ihre Darstellungsmöglichkeiten und ihre Ausdrucksfähigkeit. In der Fläche, im Raum, mit Medien und in Aktionen können sie sich bewusst gestalterisch und handelnd ausdrücken. Dabei entdecken und entwickeln sie die eigene Kreativität. Sie erfahren diese als wechselseitigen Prozess von Handeln und Wahrnehmen und können selbstbestimmt Entscheidungen treffen und vertreten.

### Die Schülerinnen und Schüler können

1. sich ein grundlegendes Spektrum künstlerischer Techniken, Verfahren und Strategien aneignen und dabei Erfahrungen mit verschiedenen Materialien, Medien und Methoden machen
2. gestaltende Handlungsmöglichkeiten und Aktionsformen nutzen und erproben
3. fokussiert und konzentriert bildnerisch arbeiten
4. bei der Suche nach individueller Gestaltung und eigener Lösung Experimentierfreude entwickeln
5. den Prozess des Verwerfens und Überarbeitens als produktives Element bildnerischer Arbeit erfahren und entwickeln Ausdauer in der Verfolgung ihrer Ziele
6. kooperative Arbeitsformen nutzen und erproben
7. durch praktische Auseinandersetzung vielfältige Aspekte kreativer Gestaltungsberufe kennenlernen

## 2.4 Präsentation

Die Schülerinnen und Schüler können Bilder, Gestaltungsprozesse und Arbeitsergebnisse in geeigneter Weise beurteilen, darstellen, kommunizieren und präsentieren und erweitern so ihre personale und methodische Kompetenz.

### Die Schülerinnen und Schüler können

1. unterschiedliche Präsentationsformen nutzen
2. verschiedene Methoden, Medien und Sozialformen einsetzen, um ihre Gestaltungs- und Arbeitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen
3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen
4. sich bei Ausstellungen, künstlerischen Projekten, Wettbewerben oder Kooperationen in und außerhalb der Schule einbringen und mitwirken

### 3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen

#### 3.1 Klassen 5/6

##### 3.1.1 Bild

Die Schülerinnen und Schüler nehmen Bilder wahr, lassen sie auf sich wirken und untersuchen diese. Sie bringen Bilderfahrungen mit dem eigenen Gestalten und Handeln in Verbindung und verbalisieren Erkenntnisse, die sie in Beziehung zur eigenen Erfahrungswelt und Lebenswirklichkeit setzen. Dabei wenden sie eine angemessene Fachsprache an. Die Schülerinnen und Schüler erleben Bilder im Original. Die Erlebnisse und die dabei gewonnenen Erfahrungen können sie anderen mitteilen und vorstellen.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Bilder wahrnehmen und beschreiben	(1) Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben	(1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln beschreiben
(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und beurteilen	(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen	(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und zielgerichtet beurteilen
(3) Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren	(3) Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren und benennen	(3) Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen
(4) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen	(4) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und benennen	(4) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und formulieren
(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen	(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und darstellen	(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und entsprechend darstellen
<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>F</b> G (Geschichte) <b>L</b> BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen <b>L</b> MB Medienanalyse	<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>F</b> G (Geschichte) <b>L</b> BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen <b>L</b> MB Medienanalyse	<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>F</b> G (Geschichte) <b>L</b> BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen <b>L</b> MB Medienanalyse

## 3.1.2 Fläche

### 3.1.2.1 Grafik

Die Schülerinnen und Schüler gestalten Bildflächen mit verschiedenen grafischen Mitteln und Materialien. Dabei erproben sie spielerisch, experimentell oder gezielt grafische Ausdrucksformen und entwickeln eigene Bildideen. Sie stellen grundlegende Raumbeziehungen dar. Sie erproben einfache Druckverfahren und setzen Schrift als Gestaltungsmittel ein.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und anwenden	(1) grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und anwenden	(1) grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und anwenden
(2) mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen	(2) mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen	(2) mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen
(3) Raumbeziehungen (z. B. Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln (z. B. Reihung, Streuung, Ballung als form- und strukturbildende Mittel) darstellen	(3) Raumbeziehungen (z. B. Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln (z. B. Reihung, Streuung, Ballung als form- und strukturbildende Mittel) darstellen	(3) Raumbeziehungen (z. B. Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln (z. B. Reihung, Streuung, Ballung als form- und strukturbildende Mittel) darstellen
(4) elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert anwenden (z. B. Monotypie, Stempeldruck, Materialdruck)	(4) elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert anwenden (z. B. Monotypie, Stempeldruck, Materialdruck)	(4) elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert anwenden (z. B. Monotypie, Stempeldruck, Materialdruck)
(5) Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und zielgerichtet einsetzen	(5) Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und zielgerichtet einsetzen	(5) Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und zielgerichtet einsetzen

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (z. B. Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)	(6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (z. B. Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)	(6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (z. B. Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)
(7) aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen	(7) aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen	(7) aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> BMB 3.1.2 Produktion und Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> G 3.1.2 Ägypten – Kultur und Hochkultur</p> <p><b>F</b> M 3.1.3 Leitidee Raum und Form</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> BMB 3.1.2 Produktion und Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> G 3.1.2 Ägypten – Kultur und Hochkultur</p> <p><b>F</b> M 3.1.3 Leitidee Raum und Form</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> BMB 3.1.2 Produktion und Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> G 3.1.2 Ägypten – Kultur und Hochkultur</p> <p><b>F</b> M 3.1.3 Leitidee Raum und Form</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>

3.1.2.2 Malerei

Die Schülerinnen und Schüler setzen Farbe intuitiv und bewusst ein (zum Beispiel experimentell, expressiv, systematisch). Sie gestalten Bilder mit verschiedenen malerischen Mitteln und Materialien. Dabei drücken sie Erlebnisse, Vorstellungen und Gefühle aus.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben und gezielt einsetzen	(1) verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben und gezielt einsetzen	(1) verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben und gezielt einsetzen
(2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (z. B. Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen	(2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (z. B. Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen	(2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (z. B. Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen
(3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen	(3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen	(3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>

### 3.1.3 Raum

#### 3.1.3.1 Plastik

Die Schülerinnen und Schüler erproben verschiedene Materialien und Techniken und nutzen diese zur plastischen Gestaltung. Sie schaffen plastische Werke aus unmittelbaren körperlichen wie auch ästhetischen Erfahrungen und in engem haptischen Kontakt zum Material. Sie entwickeln plastische Gestalt durch einen erlebnishaften Zugang und begreifen das Verhältnis von Körper und Raum.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) elementare plastische Materialien (z. B. Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen	(1) elementare plastische Materialien (z. B. Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen	(1) elementare plastische Materialien (z. B. Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen
(2) verschiedene Materialeigenschaften (z. B. formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren vielfältig anwenden (z. B. aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend)	(2) verschiedene Materialeigenschaften (z. B. formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren vielfältig anwenden (z. B. aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend)	(2) verschiedene Materialeigenschaften (z. B. formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren vielfältig anwenden (z. B. aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend)
(3) in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen nutzen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen	(3) in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen nutzen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen	(3) in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen nutzen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen
(4) Plastik aus der Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln	(4) Plastik aus der Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln	(4) Plastik aus der Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln
(5) elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren	(5) elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren	(5) elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>

### 3.1.3.2 Architektur

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln durch spielerisches Bauen einen ersten erlebnishaften Zugang zur Gestaltung von Baukörpern und Raumkonzeptionen. Sie können mit verschiedenen Materialien Raum erlebbar machen, modellhaft gestalten und sich mit elementaren Wohnformen auseinandersetzen.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, diese vergleichen und mit verschiedenen Materialien und Eingriffen verändern und gestalten	(1) verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, diese vergleichen und mit verschiedenen Materialien und Eingriffen verändern und gestalten	(1) verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, diese vergleichen und mit verschiedenen Materialien und Eingriffen verändern und gestalten
(2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen skizzenhaft, modellhaft oder im realen Raum umsetzen	(2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen skizzenhaft, modellhaft oder im realen Raum umsetzen	(2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen skizzenhaft, modellhaft oder im realen Raum umsetzen
(3) sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten)	(3) sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten)	(3) sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten)
(4) sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen	(4) sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen	(4) sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>

### 3.1.4 Zeit

#### 3.1.4.1 Medien

Die Schülerinnen und Schüler nehmen Medien in ihrer Vielfalt und Bedeutung wahr. Sie lernen, diese bewusst als Dokumentations-, Kommunikations- und Gestaltungsmittel einzusetzen und deren Wirkungszusammenhänge zu erschließen. Sie entwickeln Verantwortung im Umgang mit Bildmedien und Internet.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten (z. B. Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten	(1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten (z. B. Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten	(1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten (z. B. Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten
(2) Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen (z. B. Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion)	(2) Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen (z. B. Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion)	(2) Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen (z. B. Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion)
(3) das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen	(3) das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen	(3) das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> BMB 3.1.2 Produktion und Präsentation</p> <p><b>F</b> BMB 3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>L</b> MB Medienbildung</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> BMB 3.1.2 Produktion und Präsentation</p> <p><b>F</b> BMB 3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>L</b> MB Medienbildung</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> BMB 3.1.2 Produktion und Präsentation</p> <p><b>F</b> BMB 3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>L</b> MB Medienbildung</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>

### 3.1.4.2 Aktion

Die Schülerinnen und Schüler lernen in der Interaktion und im darstellenden Spiel ihren Körper wahrzunehmen und ihre Emotionen auszudrücken. Sie erkennen und nutzen den Einfluss von Zeit und Raum und erleben Improvisation als Gestaltungsmöglichkeit. Aus ihrer Vorstellungskraft entwickeln sie für einen Inhalt, eine Aussage oder eine Botschaft eine Darstellungsform (zum Beispiel Standbild, Szene, Figurentheater).

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen	(1) Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen	(1) Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen
(2) Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren	(2) Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren	(2) Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren
(3) den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten	(3) den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten	(3) den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten
<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>F</b> D 3.1.1.1 Literarische Texte <b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben <b>F</b> SPO 3.1.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen	<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>F</b> D 3.1.1.1 Literarische Texte <b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben <b>F</b> SPO 3.1.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen	<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>F</b> D 3.1.1.1 Literarische Texte <b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben <b>F</b> SPO 3.1.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen

## 3.2 Klassen 7/8/9

### 3.2.1 Bild

Die Schülerinnen und Schüler können Bilder bewusst wahrnehmen und differenziert untersuchen. Sie bringen Bilderfahrungen mit dem eigenen Gestalten und Handeln in Verbindung und setzen diese mit ihrer Erfahrungswelt und Lebenswirklichkeit in Beziehung. Sie erfahren so die Verknüpfung der reflektierenden Wahrnehmung mit dem produktiven Schaffensprozess. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse können sie verbalisieren, begründen und diskutieren. Sie wenden eine sachgerechte und angemessene Fachsprache an. Die Schülerinnen und Schüler können Orte für Bildrezeption finden und nutzen. Sie erleben Bilder als Original und durch Medien vermittelt und reflektieren deren Informations- und Wahrheitsgehalt. Die Erlebnisse und die dabei gewonnenen Erfahrungen können sie kommunizieren und präsentieren.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe beschreiben	(1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe umfassend beschreiben	(1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe strukturiert beschreiben
(2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen	(2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen	(2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und differenziert vergleichen
(3) Bilder charakterisieren, interpretieren und beurteilen	(3) Bilder charakterisieren, differenziert interpretieren und beurteilen	(3) Bilder charakterisieren, differenziert interpretieren und begründet beurteilen
(4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren	(4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und reflektieren	(4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen, reflektieren und nutzen
(5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und benennen	(5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und begründen	(5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und reflektieren
(6) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in unterschiedlicher Form darstellen (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)	(6) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in unterschiedlicher Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)	(6) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen (z. B. Museum, Ausstellung, Computer, Internet, Theater)	(7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen (z. B. Museum, Ausstellung, Computer, Internet, Theater)	(7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen (z. B. Museum, Ausstellung, Computer, Internet, Theater)
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> ETH 3.1.3 Medien und Wirklichkeiten</p> <p><b>F</b> ETH 3.1.6 Glauben und Ethos</p> <p><b>F</b> G 3.2.2 Wende zur Neuzeit – neue Welten, neue Horizonte, neue Gewalt</p> <p><b>F</b> GK 3.1.1.2 Leben in der Medienwelt</p> <p><b>F</b> MUS 3.2.2 Musik verstehen</p> <p><b>F</b> REV 3.2.5 Jesus Christus</p> <p><b>L</b> BNE Werte und Normen in Entscheidungssituationen</p> <p><b>L</b> BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt; Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen</p> <p><b>L</b> MB Medienanalyse</p> <p><b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> ETH 3.1.3 Medien und Wirklichkeiten</p> <p><b>F</b> ETH 3.1.6 Glauben und Ethos</p> <p><b>F</b> G 3.2.2 Wende zur Neuzeit – neue Welten, neue Horizonte, neue Gewalt</p> <p><b>F</b> GK 3.1.1.2 Leben in der Medienwelt</p> <p><b>F</b> MUS 3.2.2 Musik verstehen</p> <p><b>F</b> REV 3.2.5 Jesus Christus</p> <p><b>L</b> BNE Werte und Normen in Entscheidungssituationen</p> <p><b>L</b> BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt; Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen</p> <p><b>L</b> MB Medienanalyse</p> <p><b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> ETH 3.1.3 Medien und Wirklichkeiten</p> <p><b>F</b> ETH 3.1.6 Glauben und Ethos</p> <p><b>F</b> G 3.2.2 Wende zur Neuzeit – neue Welten, neue Horizonte, neue Gewalt</p> <p><b>F</b> GK 3.1.1.2 Leben in der Medienwelt</p> <p><b>F</b> MUS 3.2.2 Musik verstehen</p> <p><b>F</b> REV 3.2.5 Jesus Christus</p> <p><b>L</b> BNE Werte und Normen in Entscheidungssituationen</p> <p><b>L</b> BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt; Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen</p> <p><b>L</b> MB Medienanalyse</p> <p><b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>

### 3.2.2 Fläche

#### 3.2.2.1 Grafik

Die Schülerinnen und Schüler wenden ihr erweitertes Repertoire der grafischen Mittel wirkungsvoll an. Dabei erproben und entwickeln sie grafische Ausdrucksformen. Sie setzen einfache räumliche Darstellungsweisen ein. Sie wenden grundlegende Kriterien der Bildkomposition an und erkennen ihre Wirkungen. Sie können Gestaltungsmöglichkeiten und elementare Druckverfahren benennen, erproben und unterscheiden. Schrift wird als Gestaltungsmittel eingesetzt.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Ausdrucksqualitäten grafischer Mittel, Materialien und Bildträger untersuchen und für eigene Ideen nutzen	(1) Ausdrucksqualitäten grafischer Mittel, Materialien und Bildträger untersuchen und für eigene Ideen nutzen	(1) Ausdrucksqualitäten grafischer Mittel, Materialien und Bildträger untersuchen und für eigene Ideen nutzen

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum (z. B. Überschneidung, Größenunterschied, Reihung, Staffellung) anwenden und Parallelprojektionen sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen	(2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum (z. B. Überschneidung, Größenunterschied, Reihung, Staffellung) anwenden und Parallelprojektionen sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen	(2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum (z. B. Überschneidung, Größenunterschied, Reihung, Staffellung) anwenden und Parallelprojektionen sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen
(3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit unterscheiden und anwenden (z. B. Schattierung, gezielter Einsatz von Hell-Dunkel, Schraffur)	(3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit unterscheiden und anwenden (z. B. Schattierung, gezielter Einsatz von Hell-Dunkel, Schraffur)	(3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit unterscheiden und anwenden (z. B. Schattierung, gezielter Einsatz von Hell-Dunkel, Schraffur)
(4) künstlerische Druckverfahren einsetzen	(4) künstlerische Druckverfahren einsetzen	(4) künstlerische Druckverfahren einsetzen
(5) Schrift als grafisches, typografisches und semantisch wirksames Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bildern, analog oder mit entsprechenden Programmen digital einsetzen	(5) Schrift als grafisches, typografisches und semantisch wirksames Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bildern, analog oder mit entsprechenden Programmen digital einsetzen	(5) Schrift als grafisches, typografisches und semantisch wirksames Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bildern, analog oder mit entsprechenden Programmen digital einsetzen
(6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen	(6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen	(6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> M 3.2.3 Leitidee Raum und Form</p> <p><b>F</b> NWTPROFIL 3.2.3.1 Eigenschaften von Stoffen (1)</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> M 3.2.3 Leitidee Raum und Form</p> <p><b>F</b> NWTPROFIL 3.2.3.1 Eigenschaften von Stoffen (1)</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> M 3.2.3 Leitidee Raum und Form</p> <p><b>F</b> NWTPROFIL 3.2.3.1 Eigenschaften von Stoffen (1)</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>

3.2.2.2 Malerei

Die Schülerinnen und Schüler setzen in Gestaltungsprozessen Farbe gezielt ein und kombinieren diese (zum Beispiel intuitiv, experimentell, expressiv, systematisch). Sie nutzen Farbe als Ausdrucksmittel, zur Formsteigerung und zur Erzeugung von Plastizität. Die Schülerinnen und Schüler untersuchen die räumliche Wirkung von Farbe und setzen diese gezielt ein.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und zielgerichtet einsetzen	(1) Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und zielgerichtet einsetzen	(1) Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und zielgerichtet einsetzen
(2) Ordnungssysteme, Funktionen und Wirkungen von Farbe unterscheiden und anwenden (z. B. Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie und ihre kulturelle Gebundenheit)	(2) Ordnungssysteme, Funktionen und Wirkungen von Farbe unterscheiden und anwenden (z. B. Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie und ihre kulturelle Gebundenheit)	(2) Ordnungssysteme, Funktionen und Wirkungen von Farbe unterscheiden und anwenden (z. B. Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie und ihre kulturelle Gebundenheit)
(3) verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen (z. B. Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)	(3) verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen (z. B. Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)	(3) verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen (z. B. Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> BIO 3.2.2.5 Informationssysteme</p> <p><b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> BIO 3.2.2.5 Informationssysteme</p> <p><b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> BIO 3.2.2.5 Informationssysteme</p> <p><b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale</p>

### 3.2.3 Raum

#### 3.2.3.1 Plastik

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Erfahrung mit plastischer Gestaltung und erkennen deren Wirkung. Sie kennen die Gestaltungsmittel und Kategorien von Plastik und können deren Darstellungsmöglichkeiten im Raum selbst nutzen. Sie differenzieren ihre Ausdrucksmöglichkeiten und setzen sie gezielt ein. Sie beschäftigen sich mit der Darstellung von Bewegung im Raum.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)	(1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)	(1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)
(2) gegenständliche und ungegenständliche Motive und Ideen in Vollplastik oder Relief umsetzen	(2) gegenständliche und ungegenständliche Motive und Ideen in Vollplastik oder Relief umsetzen	(2) gegenständliche und ungegenständliche Motive und Ideen in Vollplastik oder Relief umsetzen
(3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen	(3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen	(3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen
(4) Plastik im räumlichen, sozialen und kulturellen Kontext erfahren	(4) Plastik im räumlichen, sozialen und kulturellen Kontext erfahren	(4) Plastik im räumlichen, sozialen und kulturellen Kontext erfahren
<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>F</b> BIO 3.2.2.1 Körperbau und Bewegung <b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>F</b> BIO 3.2.2.1 Körperbau und Bewegung <b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>F</b> BIO 3.2.2.1 Körperbau und Bewegung <b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung

### 3.2.3.2 Architektur

Die Schülerinnen und Schüler begreifen Architektur als wesentliches und komplexes Gestaltungsfeld für gesellschaftliches Leben und individuelles Wohnen. Sie erkennen das Verhältnis von Innen und Außen, von Tragen und Lasten und nutzen dieses Wissen für ihre Gestaltungsideen. Baukörper und Baugruppen werden als grundlegende Elemente architektonischer Gestaltung erkannt und verstanden. Die Schülerinnen und Schüler setzen eigene planerische Versuche modellhaft um und reflektieren diese.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung nutzen, um eigene Ideen und Visionen umzusetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell)	(1) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung nutzen, um eigene Ideen und Visionen umzusetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell)	(1) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung nutzen, um eigene Ideen und Visionen umzusetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell)
(2) Merkmale des Innen- und Außenbaus sowie deren Wechselwirkung erkennen	(2) Merkmale des Innen- und Außenbaus sowie deren Wechselwirkung erkennen	(2) Merkmale des Innen- und Außenbaus sowie deren Wechselwirkung erkennen
(3) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden	(3) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden	(3) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden
(4) Baukörper und Baugruppen in ihrem wechselseitigen Wirkungsverhältnis erkennen und gestalten sowie ihr Verhältnis zueinander und zum Raum untersuchen	(4) Baukörper und Baugruppen in ihrem wechselseitigen Wirkungsverhältnis erkennen und gestalten sowie ihr Verhältnis zueinander und zum Raum untersuchen	(4) Baukörper und Baugruppen in ihrem wechselseitigen Wirkungsverhältnis erkennen und gestalten sowie ihr Verhältnis zueinander und zum Raum untersuchen
(5) Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (z. B. profan, sakral, öffentlich, privat)	(5) Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (z. B. profan, sakral, öffentlich, privat)	(5) Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (z. B. profan, sakral, öffentlich, privat)
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption  <b>P</b> 2.2 Reflexion  <b>P</b> 2.3 Produktion  <b>P</b> 2.4 Präsentation  <b>F</b> M 3.2.3 Leitidee Raum und Form  <b>F</b> NWTPROFIL 3.2.3.1 Eigenschaften von Stoffen (1)  <b>F</b> T 3.2.3.3 Bautechnik  <b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption  <b>P</b> 2.2 Reflexion  <b>P</b> 2.3 Produktion  <b>P</b> 2.4 Präsentation  <b>F</b> M 3.2.3 Leitidee Raum und Form  <b>F</b> NWTPROFIL 3.2.3.1 Eigenschaften von Stoffen (1)  <b>F</b> T 3.2.3.3 Bautechnik  <b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption  <b>P</b> 2.2 Reflexion  <b>P</b> 2.3 Produktion  <b>P</b> 2.4 Präsentation  <b>F</b> M 3.2.3 Leitidee Raum und Form  <b>F</b> NWTPROFIL 3.2.3.1 Eigenschaften von Stoffen (1)  <b>F</b> T 3.2.3.3 Bautechnik  <b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>

### 3.2.4 Zeit

#### 3.2.4.1 Medien

Die Schülerinnen und Schüler analysieren verschiedene Medienprodukte, entwickeln und gestalten mithilfe von Bild-, Text- und Grafikprogrammen einfache analoge oder digitale Medien. Sie lernen, mit Bildmedien und Internet reflektiert umzugehen (Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte).

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten	(1) Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten	(1) Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten
(2) Bilder digital spielerisch und gezielt verfremden	(2) Bilder digital spielerisch und gezielt verfremden	(2) Bilder digital spielerisch und gezielt verfremden
(3) Medienprodukte (z. B. Image- und Produktwerbung) untersuchen, selbst entwickeln und gestalten (z. B. Bild-Text-Kombination, Typografie, Layout)	(3) Medienprodukte (z. B. Image- und Produktwerbung) untersuchen, selbst entwickeln und gestalten (z. B. Bild-Text-Kombination, Typografie, Layout)	(3) Medienprodukte (z. B. Image- und Produktwerbung) untersuchen, selbst entwickeln und gestalten (z. B. Bild-Text-Kombination, Typografie, Layout)
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> GK 3.1.1.2 Leben in der Medienwelt</p> <p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p> <p><b>L</b> MB Medienbildung</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> GK 3.1.1.2 Leben in der Medienwelt</p> <p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p> <p><b>L</b> MB Medienbildung</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> GK 3.1.1.2 Leben in der Medienwelt</p> <p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p> <p><b>L</b> MB Medienbildung</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>

3.2.4.2 Aktion

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine Aktionsform für einen Inhalt, eine Aussage oder eine Botschaft und erkennen dabei deren Zeit- und Raumgebundenheit. Sie nutzen Planung und Improvisation als Gestaltungsmöglichkeiten.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) für einen darzustellenden Inhalt ein Handlungskonzept entwickeln und dokumentieren (z. B. Storyboard, Drehbuch)	(1) für einen darzustellenden Inhalt ein Handlungskonzept entwickeln und dokumentieren (z. B. Storyboard, Drehbuch)	(1) für einen darzustellenden Inhalt ein Handlungskonzept entwickeln und dokumentieren (z. B. Storyboard, Drehbuch)
(2) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Klang und Sprache absichtsvoll einsetzen	(2) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Klang und Sprache absichtsvoll einsetzen	(2) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Klang und Sprache absichtsvoll einsetzen
(3) Bedingungen für Aktionsformen planen (z. B. Materialien, Requisiten, Bühnenbilder, Licht und Ton)	(3) Bedingungen für Aktionsformen planen (z. B. Materialien, Requisiten, Bühnenbilder, Licht und Ton)	(3) Bedingungen für Aktionsformen planen (z. B. Materialien, Requisiten, Bühnenbilder, Licht und Ton)
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben</p> <p><b>F</b> SPO 3.2.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen</p> <p><b>F</b> SPO 3.2.2.4 Wahlpflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p> <p><b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben</p> <p><b>F</b> SPO 3.2.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen</p> <p><b>F</b> SPO 3.2.2.4 Wahlpflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p> <p><b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> D 3.2.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben</p> <p><b>F</b> SPO 3.2.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen</p> <p><b>F</b> SPO 3.2.2.4 Wahlpflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p> <p><b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung</p>

### 3.3 Klasse 10

#### 3.3.1 Bild

Die Schülerinnen und Schüler nehmen Bilder differenziert wahr, untersuchen und interpretieren diese. Sie setzen diese mit eigenen Erfahrungen und dem eigenen Gestalten in Beziehung und verknüpfen die reflektierende Wahrnehmung mit dem produktiven Schaffensprozess. Ihre Erkenntnisse zu Bildern kommunizieren, diskutieren und präsentieren sie. Sie reflektieren die Rolle der Kunst und nutzen entsprechende Orte der Bildrezeption.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Bilder mit geeigneten Mitteln beschreiben, analysieren und interpretieren	(1) Bilder mit geeigneten Mitteln beschreiben, analysieren und interpretieren	(1) Bilder mit geeigneten Mitteln differenziert beschreiben, analysieren und interpretieren
(2) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen	(2) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen	(2) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren
(3) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und reflektieren	(3) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren	(3) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen, differenziert reflektieren und nutzen
(4) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen in Beziehung setzen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)	(4) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen in Beziehung setzen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)	(4) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen in Beziehung setzen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(5) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern bewusst nutzen	(5) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern bewusst nutzen	(5) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern bewusst nutzen
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.3.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> ETH 3.2.3 Medien und Wirklichkeiten</p> <p><b>F</b> MUS 3.3.3 Musik reflektieren</p> <p><b>F</b> RAK 3.3.3 Bibel</p> <p><b>F</b> REV 3.3.3 Bibel</p> <p><b>F</b> RRK 3.3.3 Bibel</p> <p><b>L</b> BNE Werte und Normen in Entscheidungssituationen</p> <p><b>L</b> BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt; Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen</p> <p><b>L</b> MB Medienanalyse</p> <p><b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.3.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> ETH 3.2.3 Medien und Wirklichkeiten</p> <p><b>F</b> MUS 3.3.3 Musik reflektieren</p> <p><b>F</b> RAK 3.3.3 Bibel</p> <p><b>F</b> REV 3.3.3 Bibel</p> <p><b>F</b> RRK 3.3.3 Bibel</p> <p><b>L</b> BNE Werte und Normen in Entscheidungssituationen</p> <p><b>L</b> BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt; Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen</p> <p><b>L</b> MB Medienanalyse</p> <p><b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.3.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> ETH 3.2.3 Medien und Wirklichkeiten</p> <p><b>F</b> MUS 3.3.3 Musik reflektieren</p> <p><b>F</b> RAK 3.3.3 Bibel</p> <p><b>F</b> REV 3.3.3 Bibel</p> <p><b>F</b> RRK 3.3.3 Bibel</p> <p><b>L</b> BNE Werte und Normen in Entscheidungssituationen</p> <p><b>L</b> BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt; Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen</p> <p><b>L</b> MB Medienanalyse</p> <p><b>L</b> VB Bedürfnisse und Wünsche</p>

### 3.3.2 Fläche

#### 3.3.2.1 Grafik

Die Schülerinnen und Schüler gestalten Bildflächen mit verschiedenen grafischen Mitteln und Materialien. Dabei erproben und entwickeln sie spielerisch und experimentell grafische Ausdrucksformen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion. Die Schülerinnen und Schüler stellen grundlegende Raumbeziehungen dar. Sie erproben Druckverfahren und setzen Schrift als Gestaltungsmittel ein.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen anwenden	(1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen anwenden	(1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen anwenden
(2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen	(2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen	(2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(3) Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen	(3) Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen	(3) Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>

### 3.3.2.2 Malerei

Die Schülerinnen und Schüler setzen in Gestaltungsprozessen Farbe gezielt ein. In offenen Prozessen erproben und entwickeln sie malerische Ausdrucksformen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion. Sie kombinieren dabei verschiedene malerische Mittel.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden	(1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden	(1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden
(2) die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse für gegenständliche und ungegenständliche Darstellung nutzen	(2) die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse für gegenständliche und ungegenständliche Darstellung nutzen	(2) die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse für gegenständliche und ungegenständliche Darstellung nutzen
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p>

### 3.3.3 Raum

#### 3.3.3.1 Plastik

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dreidimensional. Sie setzen verschiedene Materialien ein und reflektieren deren Wirkung im Hinblick auf Inhalt und Form sowie auf Gegenständlichkeit und Abstraktion. Sie beschäftigen sich mit Prozessen des Produktdesigns.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) ein Bewusstsein für plastische Materialien und Kategorien entwickeln (z. B. Skulptur, Plastik, Objekt, Montage, Installation, Environment, Land Art, Medieninstallation)	(1) ein Bewusstsein für plastische Materialien und Kategorien entwickeln (z. B. Skulptur, Plastik, Objekt, Montage, Installation, Environment, Land Art, Medieninstallation)	(1) ein Bewusstsein für plastische Materialien und Kategorien entwickeln (z. B. Skulptur, Plastik, Objekt, Montage, Installation, Environment, Land Art, Medieninstallation)
(2) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen (z. B. Standort, Ausstellung, Installation)	(2) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen (z. B. Standort, Ausstellung, Installation)	(2) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen (z. B. Standort, Ausstellung, Installation)
(3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch entwickeln (z. B. Ideen, Skizzen, Konzept, Entwurf, Modell)	(3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch entwickeln (z. B. Ideen, Skizzen, Konzept, Entwurf, Modell)	(3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch entwickeln (z. B. Ideen, Skizzen, Konzept, Entwurf, Modell)
<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>L</b> VB Qualität der Konsumgüter	<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>L</b> VB Qualität der Konsumgüter	<b>P</b> 2.1 Rezeption <b>P</b> 2.2 Reflexion <b>P</b> 2.3 Produktion <b>P</b> 2.4 Präsentation <b>L</b> VB Qualität der Konsumgüter

### 3.3.3.2 Architektur

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Architektur unter den Aspekten Gestalt, Funktion und Umgebung auseinander. Sie unterscheiden verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen und verstehen diese. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene architektonische Ideen und setzen diese um. Sie begreifen Architektur als wesentliches Element gestalteter Umwelt, tradierter Kultur und als historisches Erbe.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (z. B. Baukörper, Fassade, Material)	(1) architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (z. B. Baukörper, Fassade, Material)	(1) architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (z. B. Baukörper, Fassade, Material)
(2) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und diese in eigenen Entwürfen erproben	(2) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und diese in eigenen Entwürfen erproben	(2) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und diese in eigenen Entwürfen erproben
(3) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese umsetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell)	(3) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese umsetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell)	(3) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese umsetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell)
(4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen und sie auf ihre Beziehung hin untersuchen (z. B. Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)	(4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen und sie auf ihre Beziehung hin untersuchen (z. B. Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)	(4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen und sie auf ihre Beziehung hin untersuchen (z. B. Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> RRK 3.3.6 Kirche</p> <p><b>F</b> RSYR 3.3.6 Kirche</p> <p><b>L</b> BNE Bedeutung und Gefährdungen einer nachhaltigen Entwicklung</p> <p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt; Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> RRK 3.3.6 Kirche</p> <p><b>F</b> RSYR 3.3.6 Kirche</p> <p><b>L</b> BNE Bedeutung und Gefährdungen einer nachhaltigen Entwicklung</p> <p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt; Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> RRK 3.3.6 Kirche</p> <p><b>F</b> RSYR 3.3.6 Kirche</p> <p><b>L</b> BNE Bedeutung und Gefährdungen einer nachhaltigen Entwicklung</p> <p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt; Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege</p>

### 3.3.4 Zeit

#### 3.3.4.1 Medien

Die Schülerinnen und Schüler analysieren und entwickeln Medienprodukte und setzen diese als Gestaltungs- und Kommunikationsmittel ein. Sie gehen mit Bildmedien und Internet reflektiert um (Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte).

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) visuelle Medien hinsichtlich ihrer Erscheinungsformen, Gestaltungsmittel, Funktionen und Wirkungen untersuchen (z. B. Bildreportage, Clip, Spielfilm und Dokumentation)	(1) visuelle Medien hinsichtlich ihrer Erscheinungsformen, Gestaltungsmittel, Funktionen und Wirkungen untersuchen (z. B. Bildreportage, Clip, Spielfilm und Dokumentation)	(1) visuelle Medien hinsichtlich ihrer Erscheinungsformen, Gestaltungsmittel, Funktionen und Wirkungen untersuchen (z. B. Bildreportage, Clip, Spielfilm und Dokumentation)
(2) eigene visuelle Medienprodukte entwickeln, planen und umsetzen (z. B. Kommunikationsdesign, künstlerisches Projekt)	(2) eigene visuelle Medienprodukte entwickeln, planen und umsetzen (z. B. Kommunikationsdesign, künstlerisches Projekt)	(2) eigene visuelle Medienprodukte entwickeln, planen und umsetzen (z. B. Kommunikationsdesign, künstlerisches Projekt)
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption  <b>P</b> 2.2 Reflexion  <b>P</b> 2.3 Produktion  <b>P</b> 2.4 Präsentation  <b>F</b> D 3.3.1.3 Medien  <b>F</b> MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt; Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege  <b>L</b> MB Medienbildung  <b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption  <b>P</b> 2.2 Reflexion  <b>P</b> 2.3 Produktion  <b>P</b> 2.4 Präsentation  <b>F</b> D 3.3.1.3 Medien  <b>F</b> MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt; Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege  <b>L</b> MB Medienbildung  <b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption  <b>P</b> 2.2 Reflexion  <b>P</b> 2.3 Produktion  <b>P</b> 2.4 Präsentation  <b>F</b> D 3.3.1.3 Medien  <b>F</b> MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt; Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege  <b>L</b> MB Medienbildung  <b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>

3.3.4.2 Aktion

Die Schülerinnen und Schüler erproben und entwickeln eine Aktionsform für einen Inhalt, eine Aussage oder eine Botschaft und erkennen dabei deren Zeit- und Raumgebundenheit. Sie setzen sich dabei mit intermedialen Gestaltungsformen in Aktion und Spiel auseinander.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) intermediale Aktionsformen entwickeln	(1) intermediale Aktionsformen entwickeln	(1) intermediale Aktionsformen entwickeln
(2) sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (z. B. Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst)	(2) sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (z. B. Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst)	(2) sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (z. B. Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst)
<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.3.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.3.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Rezeption</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexion</p> <p><b>P</b> 2.3 Produktion</p> <p><b>P</b> 2.4 Präsentation</p> <p><b>F</b> D 3.3.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>

## 4. Operatoren

In den Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen werden Operatoren (handlungsleitende Verben) verwendet. Diese sind in der vorliegenden Liste aufgeführt. Standards legen fest, welchen Anforderungen die Schülerinnen und Schüler gerecht werden müssen. Daher werden Operatoren in der Regel nach drei Anforderungsbereichen (AFB) gegliedert:

- **Reproduktion (AFB I)**
- **Reorganisation (AFB II)**
- **Transfer/Bewertung (AFB III)**

Nicht in allen Fällen ist eine eindeutige Zuordnung eines Operators zu einem Anforderungsbereich möglich. Die Liste umfasst nicht die Vielfalt aller Verben, mit denen künstlerisches und handlungsorientiertes Arbeiten beschrieben werden kann. Sie dient der Lehrkraft vor allen Dingen als Hilfe zur Planung des Unterrichts und kann in Verbindung mit einer konkreten Aufgabenstellung als Instrument zur Leistungsbeurteilung verwendet werden.

Operatoren	Beschreibung	AFB
<b>analysieren</b>	Materialien oder Sachverhalte systematisch und gezielt untersuchen und auswerten	II
<b>anwenden</b>	eine bestimmte Technik, ein Material, ein Wissen oder ein Bildkonzept verwenden	II
<b>sich auseinandersetzen</b>	sich mit einem Bild, einem Bildkonzept, einer Technik, einem Prozess oder Zusammenhang und dessen Wirkungen gezielt beschäftigen	II
<b>begreifen</b>	ein Bild, ein Bildkonzept, Teile eines Bildes, eine Technik, einen Prozess oder einen Zusammenhang erfassen, nachvollziehen und verstehen	II
<b>benennen</b>	einen Sachverhalt oder Bezeichnungen begrifflich anführen oder Informationen aus vorgegebenem Material entnehmen	I
<b>beschreiben</b>	ein Bild, ein Bildkonzept, eine Technik oder einen Prozess zusammenhängend und schlüssig in eigenen Worten oder in anderer Form wiedergeben	I
<b>beurteilen</b>	ein durch Fakten gestütztes selbstständiges Urteil zu einem Sachverhalt, zum Beispiel zu einem Prozess oder einem Bild, formulieren, wobei die Kriterien und die wesentlichen Gründe für die Beurteilung offengelegt werden	III
<b>charakterisieren</b>	ein Bild, ein Bildkonzept, eine Technik, einen Prozess oder einen Zusammenhang in ihren spezifischen Eigenheiten kriterienorientiert beschreiben und strukturiert darstellen	II
<b>darstellen</b>	ein Bild, ein Bildkonzept, einen Zusammenhang, eine Methode strukturiert und objektiv wiedergeben	I
<b>differenzieren</b>	Bilder, Bildkonzepte, Techniken, Prozesse und Zusammenhänge vergleichen und unterscheiden	II

<b>Operatoren</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>AFB</b>
<b>dokumentieren</b>	Prozesse, Techniken, Ergebnisse oder Bilder knapp und ohne Auswertung darstellen	I
<b>einsetzen</b>	eine Technik, ein Material, ein Wissen oder ein Bildkonzept zielgerecht verwenden	II
<b>entwickeln</b>	eine bildnerische Idee oder ein gestalterisches Konzept erarbeiten und darstellen	II
<b>erfahren</b>	ein Bild, ein Bildkonzept, einen Zusammenhang betrachten, erkennen und erfassen	I
<b>erkennen</b>	in einem intuitiven und/oder kognitiven Prozess ein Bild, ein Bildkonzept, Teile eines Bildes, einen Bildinhalt, eine Absicht, eine Technik, einen Prozess oder einen Zusammenhang wahrnehmen, verstehen und einordnen	II
<b>erleben</b>	ein Bild, ein Bildkonzept, einen Bildinhalt, eine Absicht, einen Zusammenhang, eine Technik oder einen Prozess mit den Sinnen empfinden und erfassen	I
<b>erproben</b>	verschiedene Materialien, Techniken, Prozesse, Wirkungen und Möglichkeiten prüfen und anwenden	II
<b>erschließen</b>	ein Bild, ein Bildkonzept oder einen Zusammenhang darstellen, durchdringen, belegen und einordnen	III
<b>gestalten</b>	eine Gestaltungsidee umsetzen und bildnerisches Ausdrucksrepertoire einsetzen	III
<b>improvisieren</b>	Aufgabenstellungen direkt und ohne Vorplanung bearbeiten sowie eigene Gestaltungsideen prozess- und/oder produktorientiert entwickeln und umsetzen	III
<b>in Beziehung setzen</b>	zwei oder mehrere Bilder, Bildkonzepte und Prozesse gegenüberstellen und auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede prüfen	II
<b>interpretieren</b>	etwas inhaltlich erklären, erläutern und deuten	III
<b>mitteilen</b>	andere über ein Bild, ein Bildkonzept, einen Zusammenhang, eine Methode, eine Technik oder eine Idee informieren	I
<b>nutzen</b>	eine bestimmte Technik, ein Material, ein Wissen oder ein Bildkonzept gebrauchen	I
<b>planen</b>	eine bildnerische Idee oder ein gestalterisches Konzept disponieren, entwerfen und konzipieren	III
<b>präsentieren</b>	ein Bild, ein Bildkonzept, einen Zusammenhang, eine Methode vorführen, vorzeigen, ausstellen	II
<b>reflektieren</b>	Bilder, Bildkonzepte, Techniken, Prozesse und Zusammenhänge prüfend und vergleichend betrachten, überdenken	III
<b>umsetzen</b>	eine Idee, ein Vorhaben in Bilder, Modelle, Objekte, Handlungen überführen	II

<b>Operatoren</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>AFB</b>
<b>unterscheiden</b>	zwei oder mehrere Bilder sowie Bildkonzepte und Prozesse zueinander in Beziehung setzen und voneinander abgrenzen	II
<b>untersuchen</b>	Bilder, Bildkonzepte, Techniken, Prozesse und Zusammenhänge erforschen, prüfen	II
<b>verändern</b>	ein Bild in seiner Art oder Beschaffenheit umgestalten, überarbeiten, abwandeln, weiterentwickeln	II
<b>verfremden</b>	ein Bild, ein Bildkonzept, Teile eines Bildes, eine Technik, ein Prozesses oder einen Zusammenhang so verändern, so manipulieren, dass etwas Neues aus dem Bekannten entsteht	II
<b>vergleichen</b>	zwei oder mehrere Bilder sowie Bildkonzepte und Prozesse gegenüberstellen, auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede prüfen und ein Ergebnis formulieren	II
<b>wahrnehmen</b>	ein Bild, ein Bildkonzept oder einen Zusammenhang betrachten, erkennen, mit den Sinnen fühlen, empfinden oder erfassen	I
<b>weiterverarbeiten</b>	ein Bild, ein Bildkonzept, Teile eines Bildes, eine Technik, einen Prozess oder einen Zusammenhang weiterführen	II

# 5. Anhang

## 5.1 Verweise

Das Verweissystem im Bildungsplan 2016 unterscheidet zwischen vier verschiedenen Verweisarten. Diese werden durch unterschiedliche Symbole gekennzeichnet:

Symbol	Erläuterung
<b>P</b>	Verweis auf die prozessbezogenen Kompetenzen
<b>I</b>	Verweis auf andere Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen desselben Fachplans
<b>F</b>	Verweis auf andere Fächer
<b>L</b>	Verweis auf Leitperspektiven

Die vier verschiedenen Verweisarten

Die Darstellungen der Verweise weichen im Web und in der Druckfassung voneinander ab.

### Darstellung der Verweise auf der Online-Plattform

Verweise auf Teilkompetenzen werden unterhalb der jeweiligen Teilkompetenz als anklickbare Symbole dargestellt. Nach einem Mausklick auf das jeweilige Symbol werden die Verweise im Browser detaillierter dargestellt (dies wird in der Abbildung nicht veranschaulicht):

(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	
<b>P I F L</b>	<b>P I F L</b>	<b>P I F L</b>	

Darstellung der Verweise in der Webansicht (Beispiel aus Physik 3.2.7 „Mechanik: Dynamik“)

### Darstellung der Verweise in der Druckfassung

In der Druckfassung und in der PDF-Ansicht werden sämtliche Verweise direkt unterhalb der jeweiligen Teilkompetenz dargestellt. Bei Verweisen auf andere Fächer ist zusätzlich das Fächerkürzel dargestellt (im Beispiel „T“ für „Technik“):

(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)
<b>P</b> 2.3 Bewertung <b>I</b> 3.2.6 Mechanik: Kinematik <b>F</b> T 3.2.3.4 Mobilität <b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>P</b> 2.3 Bewertung <b>I</b> 3.2.6 Mechanik: Kinematik <b>F</b> T 3.2.3.4 Mobilität <b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>P</b> 2.3 Bewertung <b>I</b> 3.2.6 Mechanik: Kinematik <b>F</b> T 3.2.3.4 Mobilität <b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz

Darstellung der Verweise in der Druckansicht (Beispiel aus Physik 3.2.7 „Mechanik: Dynamik“)

## Gültigkeitsbereich der Verweise

Sind Verweise nur durch eine gestrichelte Linie von den darüber stehenden Kompetenzbeschreibungen getrennt, beziehen sie sich unmittelbar auf diese.

Stehen Verweise in der letzten Zeile eines Kompetenzbereichs und sind durch eine durchgezogene Linie von diesem getrennt, so beziehen sie sich auf den gesamten Kompetenzbereich.

Die Schülerinnen und Schüler können			Die Verweise gelten für...
(1) die Sichtweisen von Betroffenen und Beteiligten anhand vorgegebener Konfliktsituationen herausarbeiten und bewerten (z.B. Elternhaus, Schule, soziale Netzwerke)	(1) die Sichtweisen von Betroffenen und Beteiligten in verschiedenen Konfliktsituationen herausarbeiten und bewerten (z.B. Elternhaus, Schule, soziale Netzwerke)	(1) die Sichtweisen von Betroffenen und Beteiligten in Konfliktsituationen herausarbeiten und bewerten (z.B. Elternhaus, Schule, soziale Netzwerke)	
L	L	L ← ... die Teilkompetenz (1)	
(2) einzelne Erklärungsansätze für Gewalt anhand von Beispielsituationen herausarbeiten und beurteilen	(2) verschiedene Erklärungsansätze für Gewalt anhand von Beispielsituationen herausarbeiten und beurteilen	(2) Erklärungsansätze für Gewalt anhand von Beispielsituationen herausarbeiten und beurteilen	
(3) Strategien für gewaltfreie und verantwortungsbewusste Konfliktlösungen anhand einzelner Beispielsituationen aus ihrer Lebenswelt entwickeln und überprüfen (z.B. Kompromiss, Mediation, Konsens)	(3) Strategien für gewaltfreie und verantwortungsbewusste Konfliktlösungen anhand von Beispielsituationen aus ihrer Lebenswelt entwickeln und überprüfen (z.B. Kompromiss, Mediation, Konsens)	(3) selbstständig Strategien zu gewaltfreien und verantwortungsbewussten Konfliktlösungen entwickeln und überprüfen (z.B. Kompromiss, Mediation, Konsens)	
L	L	L ← ... die Teilkompetenzen (2) und (3)	
PI	PI	PI ← ... alle Teilkompetenzen der Tabelle	

Gültigkeitsbereich von Verweisen (Beispiel aus Ethik 3.1.2.2 „Verantwortung im Umgang mit Konflikten und Gewalt“)

## 5.2 Abkürzungen

### Leitperspektiven

Allgemeine Leitperspektiven	
BNE	Bildung für nachhaltige Entwicklung
BTV	Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt
PG	Prävention und Gesundheitsförderung
Themenspezifische Leitperspektiven	
BO	Berufliche Orientierung
MB	Medienbildung
VB	Verbraucherbildung

### Fächer der Sekundarstufe I

Abkürzung	Fach
AES	Alltagskultur, Ernährung, Soziales (AES) – Wahlpflichtfach
BIO	Biologie
BK	Bildende Kunst
BKPROFIL	Bildende Kunst – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
BMB	Basiskurs Medienbildung
BNT	Biologie, Naturphänomene und Technik (BNT)
CH	Chemie
D	Deutsch
E1	Englisch als erste Fremdsprache
E2	Englisch als zweite Fremdsprache – Wahlpflichtfach
ETH	Ethik
F1	Französisch als erste Fremdsprache
F2	Französisch als zweite Fremdsprache – Wahlpflichtfach
G	Geschichte
GEO	Geographie

Abkürzung	Fach
GK	Gemeinschaftskunde
M	Mathematik
MUS	Musik
MUSPROFIL	Musik – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
NWTPROFIL	Naturwissenschaft und Technik (NwT) – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
PH	Physik
RAK	Altkatholische Religionslehre
RALE	Alevitische Religionslehre
REV	Evangelische Religionslehre
RISL	Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung
RJUED	Jüdische Religionslehre
RRK	Katholische Religionslehre
RSYR	Syrisch-Orthodoxe Religionslehre
SPA3PROFIL	Spanisch als dritte Fremdsprache – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
SPO	Sport
SPOPROFIL	Sport – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
T	Technik – Wahlpflichtfach
WBS	Wirtschaft / Berufs- und Studienorientierung (WBS)

### 5.3 Geschlechtergerechte Sprache

Im Bildungsplan 2016 wird in der Regel durchgängig die weibliche Form neben der männlichen verwendet; wo immer möglich, werden Paarformulierungen wie „*Lehrerinnen und Lehrer*“ oder neutrale Formen wie „*Lehrkräfte*“, „*Studierende*“ gebraucht.

Ausnahmen von diesen Regeln finden sich bei

- Überschriften, Tabellen, Grafiken, wenn dies aus layouttechnischen Gründen (Platzmangel) erforderlich ist,
- Funktions- oder Rollenbezeichnungen beziehungsweise Begriffen mit Nähe zu formalen und juristischen Texten oder domänenspezifischen Fachbegriffen (zum Beispiel „*Marktteilnehmer*“, „*Erwerbstätiger*“, „*Auftraggeber*“, „*(Ver-)Käufer*“, „*Konsument*“, „*Anbieter*“, „*Verbraucher*“, „*Arbeitnehmer*“, „*Arbeitgeber*“, „*Bürger*“, „*Bürgermeister*“),
- massiver Beeinträchtigung der Lesbarkeit.

Selbstverständlich sind auch in all diesen Fällen Personen jeglichen Geschlechts gemeint.

## 5.4 Besondere Schriftauszeichnungen

### Klammern und Verbindlichkeit von Beispielen

Im Fachplan sind einige Begriffe in Klammern gesetzt.

Steht vor den Begriffen in Klammern „zum Beispiel“, so dienen die Begriffe lediglich einer genaueren Klärung und Einordnung.

Begriffe in Klammern ohne „zum Beispiel“ sind ein verbindlicher Teil der Kompetenzformulierung.

Steht in Klammern ein „unter anderem“, so sind die in der Klammer aufgeführten Aspekte verbindlich zu unterrichten und noch weitere Beispiele der eigenen Wahl darüber hinaus.





## IMPRESSUM

Kultus und Unterricht	Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg
Ausgabe C	Bildungsplanplanhefte
Herausgeber	Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, Postfach 103442, 70029 Stuttgart in Zusammenarbeit mit dem Landesinstitut für Schulentwicklung, Heilbronner Str. 172, 70191 Stuttgart
Internet	<a href="http://www.bildungsplaene-bw.de">www.bildungsplaene-bw.de</a>
Verlag und Vertrieb	Neckar-Verlag GmbH, Villingen-Schwenningen
Urheberrecht	Die fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion des Satzes beziehungsweise der Satzordnung für kommerzielle Zwecke nur mit Genehmigung des Herausgebers.
Bildnachweis	Robert Thiele, Stuttgart
Gestaltung	Ilona Hirth Grafik Design GmbH, Karlsruhe
Druck	Konrad Triltsch Print und digitale Medien GmbH, Ochsenfurt Soweit die vorliegende Publikation Nachdrucke enthält, wurden dafür nach bestem Wissen und Gewissen Lizenzen eingeholt. Die Urheberrechte der Copyrightinhaber werden ausdrücklich anerkannt. Sollten dennoch in einzelnen Fällen Urheberrechte nicht berücksichtigt worden sein, wenden Sie sich bitte an den Herausgeber. Alle eingesetzten beziehungsweise verarbeiteten Rohstoffe und Materialien entsprechen den zum Zeitpunkt der Angebotsabgabe gültigen Normen beziehungsweise geltenden Bestimmungen und Gesetzen der Bundesrepublik Deutschland. Der Herausgeber hat bei seinen Leistungen sowie bei Zulieferungen Dritter im Rahmen der wirtschaftlichen und technischen Möglichkeiten umweltfreundliche Verfahren und Erzeugnisse bevorzugt eingesetzt.
Bezugsbedingungen	<i>Juni 2016</i> Die Lieferung der unregelmäßig erscheinenden Bildungsplanplanhefte erfolgt automatisch nach einem festgelegten Schlüssel. Der Bezug der Ausgabe C des Amtsblattes ist verpflichtend, wenn die betreffende Schule im Verteiler (abgedruckt auf der zweiten Umschlagseite) vorgesehen ist (Verwaltungsvorschrift vom 22. Mai 2008, K.u.U. S. 141). Die Bildungsplanplanhefte werden gesondert in Rechnung gestellt. Die einzelnen Reihen können zusätzlich abonniert werden. Abbestellungen nur halbjährlich zum 30. Juni und 31. Dezember eines jeden Jahres schriftlich acht Wochen vorher bei der Neckar-Verlag GmbH, Postfach 1820, 78008 Villingen-Schwenningen.



PEFC zertifiziert  
Diese Broschüre stammt aus  
nachhaltig bewirtschafteten  
Wäldern und kontrollierten  
Quellen.  
[www.pefc.de](http://www.pefc.de)

**Bildung,  
die allen  
gerecht wird**

*Das Bildungsland*



**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT