

## Kompetenzraster: „Kunst und Gestaltung“, 2. Schulstufe

| Teilkompetenz   | Kompetenzniveau 1<br>Die Schüler/innen können ...  | Lehrplanbezug<br>(BGBl. II Nr. 1/2023)   |
|---|--|--|
| <b>Kompetenzbereich: Bildnerische Praxis</b>  |  |  |
| Eindrücke, Gefühle und Erlebnisse sowie Einfälle, Ideen und Vorstellungen bildnerisch ausdrücken        | ... Eindrücke, Gefühle und Erlebnisse sowie Einfälle, Ideen und Vorstellungen bildnerisch nachvollziehbar ausdrücken.  | eigene und gemeinsam entstandene Einfälle, Vorstellungen, Gefühle und Ideen alters- und entwicklungsbezogen bildnerisch ausdrücken               |
| Mit unterschiedlichen Materialien, Werkzeugen und Medien experimentieren und hantieren                  | ... im verantwortungsvollen Umgang mit unterschiedlichen Materialien, Werkzeugen und Medien zunehmend selbstständig hantieren und spielerisch experimentieren. | mit unterschiedlichen Materialien, Werkzeugen und Medien spielerisch experimentieren und sie themenorientiert einsetzen, um Neues zu schaffen    |
| Bildnerische Techniken, Gestaltungs- und Darstellungsweisen erproben und anwenden                       | ... bereits bekannte und neu vorgestellte bildnerische Techniken sowie Gestaltungs- und Darstellungsweisen selbstständig anwenden.                             | - einfache bildnerische Techniken auf Inhalte bezogen zunehmend eigenständig anwenden<br>- einfache Gestaltungs- und Darstellungsweisen anwenden |
| <b>Kompetenzbereich: Wahrnehmen und Reflektieren</b>  |  |  |
| Eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern betrachten und mit allen Sinnen wahrnehmen | ... eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern betrachten, reflektieren und mit allen Sinnen wahrnehmen.                                     | eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern betrachten, darüber reflektieren und Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede erkennen     |
| Beispiele aus Alltag, Medien und Kunst betrachten und mit allen Sinnen wahrnehmen                       | ... Beispiele aus Alltag, Medien und Kunst angeleitet betrachten, reflektieren und mit allen Sinnen wahrnehmen.  | Beispiele aus Kunst und Alltagsästhetik ggf. unter Verwendung digitaler Medien mit allen Sinnen wahrnehmen und vorurteilsfrei betrachten         |

| Teilkompetenz   | <b>Kompetenzniveau 1</b><br>Die Schüler/innen können ...   | <b>Lehrplanbezug</b><br>(BGBl. II Nr. 1/2023)   |
|---|--|---|
| <b>Kompetenzbereich: Kommunizieren</b>  |  |   |
| Unterschiedliche Materialien, Werkzeuge und Techniken mit ausgewählter Fachsprache benennen | ... Materialien, Werkzeuge und Techniken, die im Unterricht eingesetzt werden, mit grundlegenden Fachausdrücken benennen und einfache Handlungsabläufe beschreiben.                    | unterschiedliche Materialien, Werkzeuge und Techniken mit ausgewähltem Fachwortschatz benennen  |
| Sich über eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern austauschen          | ... sich über eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern wertschätzend und respektvoll austauschen, andere Sichtweisen akzeptieren und konstruktive Kritik annehmen. | sich über eigene Arbeiten und jene von Mitschülerinnen und Mitschülern wertschätzend und respektvoll austauschen und Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede benennen |
| Beispiele aus Alltag, Medien und Kunst beschreiben  | ... sich über Beispiele aus Alltag, Medien und Kunst austauschen, Eindrücke schildern, Vermutungen anstellen und unvoreingenommene Aussagen treffen.                                   | Beispiele aus Kunst und Alltagsästhetik ggf. unter Verwendung digitaler Medien auf Basis einer vorurteilsfreien Grundhaltung benennen und beschreiben           |