

# BILDNERISCHES GESTALTEN

## UNTERRICHTSORGANISATION

	Anzahl Wochenstunden pro Jahr			
	3. Klasse	4. Klasse	5. Klasse	6. Klasse
Grundlagenfach	2			
Wahlpflichtfach		2	2	
Schwerpunktfach	3	3	4	4

## BILDUNGSZIELE

Bildnerisches Gestalten setzt sich mit Sehen und Sichtbarmachen auseinander; es ist eine Form der Kommunikation. Bildnerisches Gestalten befasst sich mit Kunst, Medien, Architektur, Design sowie Verfahren und Techniken der visuellen gestalterischen Kommunikation in ihren aktuellen und historischen Dimensionen. Die Auseinandersetzung in diesen Bereichen geschieht neben der Werkbetrachtung durch die theoretische und praktische Arbeit an ästhetischen und formal-funktionalen Fragestellungen.

Der Unterricht bietet den Lernenden die Möglichkeit, die Wahrnehmungsfähigkeit zu üben, ihr kreatives Potential einzusetzen und differenzierte Vorstellungen in geeigneter Form umzusetzen. Ziel des Faches ist, die Lernenden im visuellen und gestalterischen Bereich zu öffnen, kritischen und für ästhetische Fragen sensibilisierte Menschen heranzubilden.

Die praktische und analytische Bildarbeit hilft den Lernenden, sich in der rasant wachsenden Bilderflut zurecht zu finden, fördert das Medienverständnis und führt zu Medienkompetenz. Die Schülerinnen und Schüler befassen sich sowohl mit der sichtbaren Aussenwelt als auch mit der Welt ihrer gedanklichen und gefühlsmässigen Bilder. Sie erhalten Einblick in kulturelle Zusammenhänge. Durch die Erfahrungen der eigenen Stärken und Schwächen werden sie zu einem differenzierten Selbstbewusstsein geführt. Der Unterricht trägt damit zu einer ganzheitlichen Persönlichkeitsbildung bei.

Im bildnerischen Gestalten werden auch Wahrnehmungen aus anderen Sinnesbereichen Eingang finden. Das Fach bezieht in seinen Fragestellungen oft Grundlagen aus anderen Fächern ein und bietet deshalb eine gute Voraussetzung für fächerübergreifendes Arbeiten und Gelegenheit für erweiterte Lernformen.

## RICHTZIELE GRUNDLAGENFACH

### Grundkenntnisse

*Maturandinnen und Maturanden kennen*

- Grundlagen der bildnerischen und räumlichen Gestaltung
- Grundlagen der Bildsprache
- theoretische Grundlagen der visuellen Wahrnehmung
- semiotische Werkanalysen in Kunst und visueller Kommunikation
- verschiedene Zeichen-, Mal- und Drucktechniken
- Grundlagen der fotografischen, filmischen und digitalen Gestaltungstechniken
- grundlegende geistes- und kunstgeschichtliche Zusammenhänge

## **Grundfertigkeiten**

### *Maturandinnen und Maturanden*

- können differenziert wahrnehmen und beobachten
- setzen Beobachtungen, Phantasien und Gefühle bildnerisch um
- gehen differenziert mit Linie, Farbe, Form und Raum um
- erarbeiten gestalterische Problemlösungen prozessbezogen
- beziehen verschiedene Medien und Verfahren in den Gestaltungsprozess ein
- planen Projekte selbständig und führen diese durch

## **Grundhaltungen**

### *Maturandinnen und Maturanden*

- entwickeln einen differenzierten und kritischen Umgang mit Massenmedien
- entwickeln Experimentierfreudigkeit und Risikobereitschaft
- lösen intensiv und ausdauernd gestalterische Problemstellungen und reflektieren sie
- ergründen und entfalten eigene kreative Möglichkeiten
- verstehen eigene und fremde gestalterische Lösungen und beurteilen sie kritisch
- lassen sich auf Werke der bildenden Kunst der Vergangenheit und der Gegenwart ein

## **RICHTZIELE SCHWERPUNKTFACH**

### *Maturandinnen und Maturanden*

- erwerben eine erhöhte Fachkompetenz
- setzen sich vertieft mit komplexen gestalterischen Sachbereichen auseinander
- sind in der Lage, anspruchsvolle Gestaltungsprojekte selbständig und sorgfältig zu planen und durchzuführen
- verfeinern ihre bildnerischen und handwerklichen Kompetenzen
- können sich auf gestalterisch orientierte Studienrichtungen vorbereiten
- erweitern ihre Kenntnisse im Bereich von zeit- und/oder technikintensiven Gestaltungsformen
- entwickeln ihren persönlichen Ausdruck weiter

<b>GRUNDLAGENFACH</b>		<b>3. Klasse</b>	<b>2 Stunden</b>
<b>GROBZIELE</b>	<b>LERNINHALTE</b>	<b>QUERVERWEISE</b>	
Eigene Umwelt reflektiert beobachten und darstellen  Gestaltungsaufgaben problem- und prozessorientiert angehen und lösen	Prozessbezogene Natur- und Objektstudien  Farben-, Formen- und Proportionslehre  Perspektive  Menschliche Figuren-, Porträt- und Detailstudien  Figur- und Raumbeziehungen  Künstlerische Verwandlungs- und Verfremdungsstrategien  Architektur und Landschaft	BI (Beobachtendes Zeichnen)  DE (Tagebuchähnliches Festhalten von Gedanken und Beobachtungen)  RE (Symbolik in der Raumgestaltung)	
Schrift als visuelles Zeichensystem begreifen	Typografie (Wortbilder)	DE (Gedichtinterpretation)	

<b>WAHLPFLICHTFACH</b>		<b>4. Klasse</b>	<b>2 Stunden</b>
<b>GROBZIELE</b>	<b>LERNINHALTE</b>	<b>QUERVERWEISE</b>	
Sich mit der Zeichensprache von Kunst und visueller Kommunikation auseinandersetzen  Arbeiten anhand persönlicher und fremder Kriterien beschreiben und analysieren können.	Zeichensprache in Kunst und Werbung  Medienkritische und gestalterische Analysen der Werbung  (Identitätskonstruktionen und mediale Selbstdarstellungsformen)  Wirkung der Farbe	DE (Werbung)  BI (Besonderheiten des Menschen als Kulturwesen)	
Problem- und prozessorientierte Gestaltungslösungen weiterentwickeln und festigen	Natur- und Objektstudien, Oberflächenstudien  Darstellung des Menschen: Formen- und Proportionslehren, Bewegungsstudien (Stop-Motion), Ausdrucksstudien		
Zeitgeschichtliche Denkweisen und ihre adäquaten künstlerischen Ausdrucksformen kennen und verstehen lernen	Funktion und Bedeutung der Farbe in der Malerei: praktische Gestaltungsarbeit (Impressionismus/Expressionismus/Abstrakte Malerei/Action Painting etc.)	Musik (Musikgeschichte: Impressionismus/Expressionismus/Atonalität)	

<b>WAHLPFLICHTFACH</b>		<b>5. Klasse</b>	<b>2 Stunden</b>
<b>GROBZIELE</b>	<b>LERNINHALTE</b>	<b>QUERVERWEISE</b>	
Gestalterische und technische Grundlagen im Arbeitsbereich Fotografie und Bildbearbeitung erweitern	Analoge und digitale Aufnahme-technik Fotoserie/Bildreportage	CH (Fotochemie)	
Gestalterische Mittel von Computerprogrammen kennen und anwenden	Techniken der digitalen Bildverarbeitung		
Aktionen und Installationen im Bezug zum Raum entwickeln	Aktion mit Körper und Materialien (Performance/Land Art/ Urban Art)		
Gestalterische Prozesse selbstständig einleiten, durchführen und dokumentieren Sich mit Fragen zukünftiger Weltgestaltung auseinandersetzen Möglichkeitsspielraum im Denken und Handeln innovativ nutzen	Projekte in den Bereichen Architektur/Design/Mode/Kunst/ Computerunterstützte Grafik/Film/ Video Anspruchsvollere 2-D- und 3-D-Techniken wie z.B. Radierung	BI (Recycling, nachhaltige Entwicklung) PH (Utopie einer gerechten Gesellschaft)	
Kompetenz zur Beurteilung ästhetischer Objekte entwickeln Gestalterische Prozesse ansprechend in sinnvoller Struktur und Hierarchie dokumentieren	Gestalterische Prozesse selbstständig initiieren, reflexiv weiterentwickeln, zu einem begründeten Abschluss bringen und dokumentieren Besuch von Museen, Galerien und Kunstschaffenden Kunstgeschichte Methoden der Werkanalyse (Bild und Plastik, Architektur, Design, Mode) Portfolio (Layoutdesign)		

<b>SCHWERPUNKTFACH</b>		<b>3. und 4. Klasse</b>	<b>3 Stunden</b>
<b>GROBZIELE</b>	<b>LERNINHALTE</b>	<b>QUERVERWEISE</b>	
<b>Modul A</b>			
Technische und gestalterische Grundlagen in Malerei und Grafik vertiefen	Farbe/Farbklang/Komposition/ Ausdruck/Plastizität/Raum  Druckgrafische Techniken		
Wahrnehmung differenzieren und individuelle Ausdrucksfähigkeit entwickeln	Malerei: Aquarell/ Acryl  Techniken der Zeichnung  Zufallsverfahren		
Eigene Stärken und Grenzen entdecken und erfahren	Individuelles zweidimensionales Gestaltungsprojekt		
Kunstgeschichtliches Wissen exemplarisch und praktisch aneignen	Stilmerkmale und Epochen in Malerei, Plastik, Architektur, Grafik	GS (Mittelalter, Renaissance, Barock)	
<b>Modul B</b>			
Technische und gestalterische Grundlagen in dreidimensionaler und digitaler Gestaltung vertiefen	Plastisches Gestalten: Plastik/ Skulptur/Objekt  Digitale Bildgestaltung: Typografie		
Sich mit künstlerischen Projekten im Bereich Soziokultur und ökologischer Umwelt auseinandersetzen	Projektarbeit zu Themen wie Nachhaltigkeit, Umgang mit Ressourcen, Interkulturalität, Globalisierung, Anthropozän  Visuelle Kommunikation (Analyse und praktische Gestaltungsarbeit)	DE (Werbetexte) GG (Räume und Wandel)	
Kunst und Künstler/innen verstehen und ihre Werke anhand bestimmter Kriterien beurteilen lernen	Ausstellungs- und Atelierbesuche  Praktische Auseinandersetzung mit Kunst und ihrer Zeit		
Vernetztes projektorientiertes Gestalten anwenden	Realisierung eines individuellen dreidimensionalen oder digitalen Gestaltungsprojekts		

SCHWERPUNKTFACH		5. und 6. Klasse	4 Stunden
GROBZIELE	LERNINHALTE	QUERVERWEISE	
<b>Modul C</b>			
Kompetenz im Bildnerischen Gestalten in ausgewählten Bereichen erweitern	Anspruchsvolle Mal- und Drucktechniken Design: Ideenentwürfe und Modellbau		
Kompetenz im Umgang mit digitalen Medien erweitern und vertiefen	Fotografie:ameratechnik, Bildgestaltung Digitale Bildgestaltung Realisierung von kurzen Videosequenzen		
Der eigenen Persönlichkeit entsprechende Ausdrucksmöglichkeiten entdecken, entwickeln und reflektieren	Freie Gestaltungsarbeit in den Bereichen Farbe/Form/Graphik/Material und Aktion		
Inhalte der Kunstgeschichte mit zeitgenössischem bildnerischem Schaffen verknüpfen	Vergleichende Kunstbetrachtungen		
<b>Modul D</b>			
Kompetenz im Bildnerischen Gestalten in ausgewählten Bereichen erweitern und vertiefen	Fotografie: analoge und digitale Verfahren Film und Video: Nachbearbeitung/Schnitt/Ton/Montageformen Dreidimensionales Gestalten in anspruchsvolleren Techniken und Materialien	MU/IT (Filmmusik)	
Persönliche Bildsprache und Bildverständnis in ausgewählten Bereichen weiterentwickeln	Kunstbetrachtung 20. Jhd. Atelier- und Ausstellungsbesuche Digitale Bildbearbeitung Malerei/Grafik Projekte/Aktionen		
Unsere kulturelle Umwelt als gestaltet und durch analytisches, phantasievolles und vernetztes Denken und Entwerfen als umgestaltbar erfahren	Projekte im Bezug zu Raum und Gesellschaft entwickeln (partizipativ) Konzept, Entwicklung, Durchführung, Auswertung, Dokumentation		

**Fachrichtlinien**

Mehrmaliges Beurteilen anhand differenzierter und transparenter Kriterien, in Form von Teilnoten während eines Semesters

Beurteilung der gestalterischen **und** begrifflichen Kompetenz

Einschliessen von Sach- und Werkberichten in den Gestaltungsauftrag

Einsetzen von Lehrmitteln