

Lehrplan für das Fach Bildnerisches Gestalten



A. Stundendotation

Lektionen 1. Klasse

2

Lektionen 2. Klasse

2

B. Allgemeine Bildungsziele

Bildnerisches Gestalten* setzt sich mit Sehen und Sichtbarmachen auseinander; es ist eine Form der Reflexion und der Kommunikation. Bildnerisches Gestalten befasst sich mit Kunst, Medien, Architektur, Design und 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 Potenzial einzusetzen und differenzierte Vorstellungen in geeigneter Form umzusetzen. Ziel des Fachs 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 enormen Bilderflut zurechtzufinden, fördert das Medienverständnis und führt zu Medienkompetenz. Die Lernenden befassen sich sowohl mit der sichtbaren Aussenwelt als auch mit der Welt ihrer gedanklichen und gefühlsmässigen Bilder.

Die Lernenden erhalten Einblick in kulturelle Zusammenhänge und lernen verschiedene Positionen der Kunst in Gegenwart und Vergangenheit kennen.

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

* Die verwendeten Begriffe «Bild» und «bildnerisch» meinen umfassende Bezeichnungen für zwei- und dreidimensionale Objekte, Artefakte, visuell geprägte Informationen, Prozesse und Situationen visueller Erfahrung in Raum und Zeit, von Architektur und Design bis zum Film. Dieser Bildbegriff schliesst sowohl die bildenden als auch die angewandten Künste sowie die Alltagsästhetik mit ein.

C. Beitrag des Fachs zu den überfachlichen Kompetenzen

Reflexive Fähigkeiten

- Bilder gezielt einsetzen und über die Wirkung von Bildern Auskunft geben
- Bilder als Kommunikationsmedium wahrnehmen und inhaltlich und ästhetisch kritisch beurteilen
- Eigene und fremde Wahrnehmung reflektieren
- Eigene Stärken und Schwächen erkennen
- Leistungen anhand vereinbarter Kriterien selbstkritisch beurteilen

Sozial- und Selbstkompetenz

- Sachlich kritisieren und für Kritik offen sein
- Die eigene Persönlichkeit vertreten
- Sich auf Neues einlassen
- Eigene Arbeit hinterfragen, überarbeiten und weiterentwickeln

Arbeits- und Lernverhalten

- Eigene Ideen und Lösungsansätze entwickeln
- Mit Verunsicherung als Bestandteil eines kreativen Prozesses umgehen
- Ziele mit Ausdauer und Beharrlichkeit verfolgen
- Wirksam präsentieren

ICT-Kompetenzen

- Eine digitale Fotokamera für die Präsentation von Arbeiten nutzen
- Eine Bildbearbeitungssoftware für die Bearbeitung von digitalen Bildern einsetzen
- Digitale Bilder kritisch hinterfragen

D. Lerngebiete und fachliche Kompetenzen

1. Klasse

Lerngebiete und Teilgebiete	Fachliche Kompetenzen
1. Elemente der Bildsprache	Die Schülerinnen und Schüler
1.1 Formensprache	<ul style="list-style-type: none"> • experimentieren mit den Grundelementen der Form (Punkt, Linie, Fläche) in unterschiedlichen Darstellungsarten • vergleichen die Wirkungen unterschiedlicher Bildkompositionen • unterscheiden spezifische Eigenschaften von Sprache, Schrift und Bild
1.2 Grafische Mittel	<ul style="list-style-type: none"> • differenzieren zwischen Kontur, Schraffur, Textur und Struktur • setzen flächige und lineare Mittel gezielt ein
1.3 Beobachtung und Darstellung	<ul style="list-style-type: none"> • differenzieren ihre Beobachtungsfähigkeit und entwickeln ihre Vorstellungskraft weiter • beschreiben Wahrnehmungen differenziert und setzen sie bildnerisch um • erklären den Abstraktionsgrad einer bildnerischen Darstellung
2. Farbe	Die Schülerinnen und Schüler
2.1 Farbwirkung	<ul style="list-style-type: none"> • beobachten und beschreiben Farbphänomene • erfahren die sinnliche Wirkung von Farben
2.2 Farbtheorie	<ul style="list-style-type: none"> • unterscheiden Farben nach Kriterien (Farbton, Helligkeit, Sättigung) und setzen sie gestalterisch ein • erläutern ein erweitertes Farbordnungssystem (z. B. 12-teiliger Farbkreis [Primär-, Sekundär- und Tertiärfarben] und die wichtigsten Farbbegriffe (z. B. Farbbezeichnungen) • beschreiben Kontrastwirkungen von Farb- und Tonwerten
2.3 Farbmaterie	<ul style="list-style-type: none"> • erfahren Farbe als Materie (z. B. aus Pigmenten und Bindemitteln selber Farbe herstellen)

3. Raum und Körper

Die Schülerinnen und Schüler

- 3.1
Wahrnehmung von
Raum und Körper
- nehmen Raum über unterschiedliche Zugänge bewusst wahr
 - beschreiben und skizzieren ihre Eindrücke mit geeigneten Mitteln
 - begreifen Körper in ihrer räumlichen Dimension
-
- 3.2
Darstellung von
Raum und Körper
- wenden einfache raumschaffende Mittel in Zeichnung und Malerei an
 - zeichnen und malen Raum und Körper nach der Beobachtung und aus der Vorstellung

4. Kunst- und Werkbetrachtung

Die Schülerinnen und Schüler

- 4.1
Bildbetrachtung
- unterscheiden verschiedene Formen des bildnerischen Ausdrucks (z. B. Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Comic, Fotografie, Film, Plastik, Architektur, Design)
 - beschreiben Werke nach Form, Inhalt und Interpretation
-
- 4.2
Kontextverständnis
- erläutern Werke im Kontext ihrer Entstehung (z. B. raumschaffende Mittel in ägyptischer Malerei, Mittelalter und Renaissance)

5. Medien und Verfahren

Die Schülerinnen und Schüler

- 5.1
Anwendung von
Techniken und
Werkverfahren
- arbeiten stufengerecht mit analogen und digitalen Medien
-
- 5.2
Reflexion von Techniken
und Werkverfahren
- benennen die angewandten Werkverfahren und Techniken und beschreiben deren Eigenschaften und Wirkungen

6. Fachspezifische Arbeitsweisen

Die Schülerinnen und Schüler

- 6.1
Entwurfsmethoden
- erproben verschiedene Entwurfsmethoden (Skizze, Entwurf, Studie) zu bildnerischen Aufgabenstellungen
-
- 6.2
Prozesssteuerung
- handeln und entdecken sensibel und reflektiert
 - erfahren und erproben eine Vielfalt von möglichen bildnerischen Lösungen
 - entwickeln eine offene und fragende Haltung innerhalb eines bildnerischen Prozesses

Querverbindungen mit anderen Fächern:

Naturwissenschaften und Technik (Biologie): (Natur-)Beobachtungen skizzieren
 Sprachen: Comic/Illustration

2. Klasse

Lerngebiete und Teilgebiete	Fachliche Kompetenzen
1. Elemente der Bildsprache	Die Schülerinnen und Schüler
1.1 Formensprache	<ul style="list-style-type: none"> • differenzieren ihr Vokabular zur Beschreibung von Bildordnungen (z. B. Symmetrie, Asymmetrie, Balance, Spannung, Statik, Dynamik) [elementare Layoutgestaltung anhand einfacher Kompositionsregeln] • erproben die Wirkung von unterschiedlichen Bildkompositionen
1.2 Grafische Mittel	<ul style="list-style-type: none"> • unterscheiden Flächenkontraste und können Bilder grafisch reduzieren (z. B. Tontrennung, Positiv- und Negativformen von Flächen / Drucktechniken) • wenden für die Darstellung von Körperlichkeit Hell-Dunkel-Modulationen an
1.3 Beobachtung und Darstellung	<ul style="list-style-type: none"> • variieren, beurteilen und entwickeln Entwürfe weiter • unterscheiden beim Beobachten Wesentliches von Unwesentlichem (Abstraktionsvermögen)
2. Farbe	Die Schülerinnen und Schüler
2.1 Farbwirkung	<ul style="list-style-type: none"> • nehmen Farbwirkungen differenziert wahr und machen sie bildnerisch sichtbar • können durch den Einsatz von Farbe bewusst einen Ausdruck erzeugen
2.2 Farbtheorie	<ul style="list-style-type: none"> • unterscheiden Lokal-, Erscheinungs- und Ausdrucksfarbe • können Farben nach Helligkeit, Farbton und Sättigung nuanciert mischen und gezielt einsetzen • unterscheiden additive, subtraktive und optische Farbmischung
2.3 Farbmaterie	<ul style="list-style-type: none"> • experimentieren mit unterschiedlichen Auftragungsarten (z. B. deckende und lasierende Malweise)

3. Raum und Körper

Die Schülerinnen und Schüler

- | | |
|---|--|
| 3.1
Wahrnehmung von
Raum und Körper | <ul style="list-style-type: none"> • experimentieren an der Schnittstelle von 2-D und 3-D (z. B. Anamorphosen, Relief) • beschreiben, zeichnen und fotografieren ihre Eindrücke von Raum und Körper • begreifen die Wechselwirkung von Standpunkt und Perspektive |
| 3.2
Darstellung von
Raum und Körper | <ul style="list-style-type: none"> • wenden die Zentralprojektion (Frontal- und Übereckperspektive) für die Darstellung von Architektur an • setzen Körper und Raum miteinander in Beziehung |
| 3.3
Gestaltung von
Raum und Körper | <ul style="list-style-type: none"> • gestalten oder verändern Räume, Objekte oder Modelle |

4. Kunst- und Werkbetrachtung

Die Schülerinnen und Schüler

- | | |
|---------------------------|---|
| 4.1
Bildbetrachtung | <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln eine offene Haltung gegenüber Bildern • beschreiben Werke differenziert und strukturiert nach Form, Inhalt und Interpretation • untersuchen den Zusammenhang zwischen Form und Wirkung |
| 4.2
Kontextverständnis | <ul style="list-style-type: none"> • erläutern Werke im Kontext ihrer Entstehung (z. B. Symbolfarben Mittelalter, Fluchtpunktperspektive Renaissance) |

5. Medien und Verfahren

Die Schülerinnen und Schüler

- | | |
|--|--|
| 5.1
Anwendung von
Techniken und
Werkverfahren | <ul style="list-style-type: none"> • arbeiten mit einer erweiterten Auswahl unterschiedlicher analoger und digitaler Medien |
| 5.2
Reflexion von Techniken
und Werkverfahren | <ul style="list-style-type: none"> • begründen den Zusammenhang von gewähltem Medium und Wirkung einer Arbeit |

6. Fachspezifische Arbeitsweisen

Die Schülerinnen und Schüler

- | | |
|-------------------------|--|
| 6.1
Entwurfsmethoden | <ul style="list-style-type: none"> • erproben selbstständig alternative Lösungen während des Bildfindungsprozesses • lassen Assoziation und Zufall in bildnerische Arbeiten einfließen • können Misserfolge als Teil des gestalterischen Prozesses erkennen |
| 6.2
Prozesssteuerung | <ul style="list-style-type: none"> • erkennen und reflektieren die Wechselwirkung zwischen Inhalt und Form • denken über das erworbene Wissen und Können nach, können ihre Fähigkeiten einschätzen |
| 6.2
Kommunikation | <ul style="list-style-type: none"> • können eine gewählte gestalterische Lösung und/oder einen gestalterischen Prozess in einer adäquaten Form und Sprache dokumentieren und präsentieren |

Querverbindungen mit anderen Fächern:

Informatik und ICT: Grundlagen der digitalen Layoutgestaltung

Mathematik: Einfache geometrische Körper

Deutsch: Bildbeschreibung

Grundlagenfach: 3. Klasse LG 2 Jahresstunden		
Grobziele	Lerninhalte	Querverweise
1. Verschiedene Darstellungsmöglichkeiten des Raumes kennen lernen und deren Grenzen und Modellcharakter begreifen	<ul style="list-style-type: none"> ● Möglichkeiten der zwei- und dreidimensionalen Raumdarstellung: Perspektiven 3 dim Arbeiten etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ● MA, 3. Kl., 4./5. GZ, Kongruenz- und Ähnlichkeitsabbildungen ● MB 9.SJ
2. Abbildungsprinzipien und -mechanismen kennenlernen	<ul style="list-style-type: none"> ● Einfache fotografische Abbildungstechniken Fotogramme Lochkamera 	
3. Problem- und prozessorientierte Gestaltungslösungen entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ○ Prozessorientierte gestalterische Arbeiten in Malerei oder dreidimensionalem Gestalten 	

Grundlagenfach: 4. Klasse LG 2 Jahresstunden		
Grobziele	Lerninhalte	Querverweise
1. Sich mit der Zeichensprache von Kunst und visueller Kommunikation auseinandersetzen	<ul style="list-style-type: none"> ○ Medientheorie ○ Farbpsychologie ○ Einfache semiotische Betrachtungsmodelle ○ Individuelle und allgemeine Bildfindungen und Bildrezeptionen erarbeiten und untersuchen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ DE, 3./4. Kl., 4. GZ, Wahrnehmung ○ DE, 3. Kl., 17-20. GZ, Medien ● MB 12. SJ
2. Gestalterische Probleme in ganzheitlichem Zusammenhang erkennen können	<ul style="list-style-type: none"> ● Menschliche Darstellungsformen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Formen- und Proportionslehren ○ Bewegungsstudien ○ Oberflächenstudien ○ Ausdrucksstudien ○ Verhaltensdarstellungen (z.B.Film) 	<ul style="list-style-type: none"> ● GS, 3. Kl., 1. GZ, Antike: Kunstformen der Griechen und Römer
3. Den Zusammenhang zwischen zeitgeschichtlichen Denkweisen und ihren adäquaten künstlerischen Ausdrucksformen verstehen	<ul style="list-style-type: none"> ● Verschiedene Ausdrucksformen kennenlernen und zum Teil damit experimentieren: <ul style="list-style-type: none"> Malerei, Zeichnung, Plastik, Fotografie, Video 	

Grundlagenfach: 5. Klasse LG 2 Jahresstunden		
Grobziele	Lerninhalte	Querverweise
1. Gestalterische und technische Grundlagen im Arbeitsbereich Fotografie kennen und anwenden lernen	<ul style="list-style-type: none"> ● Fotografische Grundlagen der Aufnahmetechnik ● Techniken der chemischen und elektronischen Bildbearbeitung 	
2. Kompetenz zur Beurteilung ästhetischer Objekte in Architektur, Design und Grafischer Gestaltung entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ● Werkanalysen im Bereich Architektur, Design, Typografie und Mode ● Kunst des 20. Jahrhunderts 	<ul style="list-style-type: none"> ● DE, 5./6. Kl., 7. GZ, Literaturgeschichte ○ PH, 6. Kl., 2. GZ, Strömungen des 20. Jahrhunderts
3. Lernen gestalterische Aufträge selbstständig zu planen, Problemstellungen zu finden, durchzuführen und zu dokumentieren	<ul style="list-style-type: none"> ○ Selbständig entwickelte Projekte im Bereich Architektur / Design / Grafik / Mode / Kunst 	<ul style="list-style-type: none"> ○ GS, 5. Kl., 1. GZ, Industrielle Entwicklung ● MB 12. SJ

4. Fachrichtlinien

- Mehrmaliges Beurteilen anhand differenzierter und transparenter Kriterien, in Form von Teilnoten während eines Semesters
- Beurteilung der gestalterischen **und** begrifflichen Kompetenz
- Nach Möglichkeit Einschliessen von Sach- und Werkberichten in den Gestaltungsauftrag

Anforderungen und Wünschbares

- Spezialräume mit der Klassengrösse entsprechender Einrichtung: Fotolabor, Modellierraum, Druckatelier, digitale Arbeitsplätze, Video-Aufnahme und Abspielgeräte
- Fachspezifische Bibliothek, Diathek und Videothek
- Kulturwoche
- Ausstellungsbesuche
- Sonderkredit für Atelierbesuche und Referentenhonorare