

LEHRPLAN FÜR DAS ERGÄNZUNGSFACH BILDNERISCHES GESTALTEN

A. Stundendotation

Klasse	1.	2.	3.	4.
Wochenstunden				4

B. Didaktische Konzeption

(1) Beitrag des Faches zur gymnasialen Bildung

Im Ergänzungsfach werden die Lerngebiete *Wahrnehmen und Verstehen*, *Planen und Realisieren* sowie *Sich orientieren und sich definieren* verknüpft. In ausgewählten Themenbereichen werden Projekte geplant, entwickelt und realisiert. Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre handwerklichen und gestalterischen Fertigkeiten und lernen, diese in Bezug auf ihre Bildideen einzusetzen. Es besteht Raum für eigenständiges Experimentieren, spielerisches und forschendes Lernen.

(2) Überfachliche Kompetenzen

Das Ergänzungsfach Bildnerisches Gestalten fördert besonders

Reflexive Fähigkeiten

- Eigene und fremde Wahrnehmung kritisch reflektieren und Sehkonventionen hinterfragen
- Den kulturellen Horizont erweitern
- Werte und Ansichten in einen grösseren Zusammenhang stellen
- Eigene und fremde Konzepte kritisch hinterfragen

Arbeits- und Methodenkompetenz

- Durch Anwenden kreativer Strategien und Methoden Vorgehensweisen hinterfragen und eigene Lösungsansätze erproben
- Im prozesshaften Arbeiten Entstehendes prüfen und darauf reagieren
- Ausdauernd an länger angelegten Projekten arbeiten und selbständig vorgehen
- Eigene Fragestellungen entwickeln
- Geschicktes Agieren innerhalb von Vorgaben und Rahmenbedingungen

Bildkompetenz

- Bilder bewusst lesen, ihre Funktionen und Strategien verstehen und hinterfragen
- In unserer visuellen Welt kompetent agieren

Interessen

- Durch eigenes Tun Neugierde, Experimentier- und Gestaltungsfreude entwickeln und das Vertrauen in die eigene Fantasie stärken
- Durch die Auseinandersetzung mit bildender Kunst und Gestaltung ein Interesse an persönlichen, gesellschaftlichen und kulturellen Fragen entwickeln

IKT-Kompetenzen

- Fachliteratur, Bildersammlungen und Medienangebote gezielt nutzen
- Digitale Medien sowohl im Bereich der Produktion wie auch der Präsentation sachzentriert einsetzen

Praktische Fähigkeiten

- Manuelles Geschick und technisches Können verbessern
- Resultate aufbereiten, präsentieren und kommunizieren

(3) Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung im praktischen Bereich erfolgt aufgrund der gestalterischen Produkte (Konzept, Umsetzung, Ausführung) und/oder des Arbeitsprozesses (Methode, Variationsbreite Ansätze, Vertiefungsgrad). Als Bewertungsgrundlage dienen Übungen, Arbeitsreihen und Einträge im Arbeits-/Skizzenbuch. Hausaufgaben können in die Bewertung mit einfließen.

Theoretische Kenntnisse und sprachlich-reflexive Fähigkeiten können anhand schriftlicher oder mündlicher Beiträge (z.B. Werkanalyse, Kommentar zur eigenen Arbeit, Kurzreferat) bewertet werden.

C. Klassen-Lehrplan

4. Klasse

Im Sinne von Pflichtoptionen werden von den unter *Planen und Realisieren* aufgelisteten Medien- und Anwendungsbereichen mindestens zwei eingehender behandelt (siehe Hinweis kursiv). Bei der Auswahl wird auf ein ausgewogenes mediales Spektrum geachtet (z.B. 2D und 3D, analog und digital). Weitere Optionen sind vermerkt.

1. Lerngebiet: Wahrnehmen und Verstehen

Grobinhalte	Fachliche Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Kunstbetrachtung, visuelle Kommunikation • Kunst- und Kulturgeschichte • Zeitgenössische Kunst und Kultur • Begegnung mit dem Original • Begrifflichkeiten 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wirkungen von Bildern und Objekten differenziert beschreiben. • das Zusammenspiel von Form und Inhalt in Bezug auf die Botschaft erkennen. • ihr Epochenwissen aus dem Grundlagenfach punktuell vertiefen und erweitern. • stilistische Unterschiede und verschiedene künstlerische Absichten benennen. • anhand aktueller Beispiele einen Zugang zu zeitgenössischen Positionen und Ausdrucksformen finden. • Kunstwerke in Abhängigkeit ihres Ausstellungskontextes begreifen. • Ausstellungskonzepte beschreiben und beurteilen. • sich Sachtexte erschliessen. • eine verfeinerte Fachsprache verwenden.

2. Lerngebiet: Planen und Realisieren

Grobinhalte	Fachliche Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Medien- und Anwendungsbereiche (<i>optional zwei davon</i>) <ul style="list-style-type: none"> ○ Malerei, Zeichnung ○ Originaldruckgrafik ○ Typografie, Layout ○ Plastik/Skulptur ○ Architektur, Produktdesign ○ Digitale Bildmedien 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine Bild- oder Objektgestaltung gezielt in Bezug auf eine Aussage hin entwickeln. • bildnerische Mittel und Techniken ausschöpfend erproben und Wirkungen gezielt herbeiführen. • ihre sachspezifischen Kenntnisse und Fertigkeiten aus dem Grundlagenfach vertiefen und erweitern.

<ul style="list-style-type: none"> ○ Fotografie, Film/Video ○ Installation, Aktion/Performance • Kreativer Prozess • Gestalterischer Ausdruck • Projektarbeit • Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> • experimentelle Verfahrensweisen im Entwurfsprozess nutzen. • die eigene Vorgehensweise bewusst steuern. • innerhalb eines Mediums die Ausdruckskraft und darstellerische Differenziertheit steigern. • zu inhaltlichen, formalen und zeitlichen Vorgaben selbständig eine Arbeit entwickeln, planen und umsetzen. • den gestalterischen Prozess angemessen dokumentieren und reflektieren. • die Präsentationsform (z.B. Anordnung, Rahmung) als Teilaussage begreifen.
--	--

3. Lerngebiet: Sich orientieren und sich definieren

Grob Inhalte	Fachliche Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Beurteilen und Bewerten • Gestalterische Praxis • Ausstellung, Aktion, Performance (optional) • Mappe/Portfolio (optional) 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Fortschritte erkennen und sich gezielt weiterbringen. • eigene und fremde Arbeiten nach fachlichen Kriterien beurteilen. • Darstellungskonventionen und Präsentations- formen kritisch befragen. • eigene bildnerische Präferenzen und Ziele formulieren. • thematische und mediale Schwerpunkte setzen. • die eigene Bildsprache weiterentwickeln. • ihre Ergebnisse hinsichtlich einer Ausstellung, Aktion oder Performance aufbereiten und einem breiteren Publikum zugänglich machen. • sich an der Vorbereitung und Durchführung eines öffentlichen Anlasses oder Ereignisses aktiv einbringen. • geeignete Dokumentationen für Aufnahmeverfahren an Vorkursen oder Studiengängen im Bereich Kunst & Design erstellen.