

LEHRPLAN FÜR DAS SCHWERPUNKTFACH BILDNERISCHES GESTALTEN

A. Stundendotation

Klasse	1.	2.	3.	4.
Wochenstunden			6	6

B. Didaktische Konzeption

(1) Beitrag des Faches zur gymnasialen Bildung

Im Schwerpunktfach Bildnerisches Gestalten nehmen umfassende Projekte und das Arbeiten in komplexen Prozessen eine Schlüsselfunktion ein. Wahrnehmen, Handeln, Reflektieren und Mitteilen werden in vertiefter und differenzierter Weise verknüpft. Die Schülerinnen und Schüler erweitern und verfeinern die Fähigkeit, ihre alltägliche Umgebung, Kunst und Kultur sowohl sinnlich als auch analytisch-reflektiv wahrzunehmen.

Das Schwerpunktfach erweitert und vertieft die Darstellungs- und Ausdrucksfähigkeit, fördert die persönliche Bildsprache und erweitert das Fachwissen. Der kompetente Umgang mit analogen und digitalen Medien ermöglicht ein kritisches Mitdenken und Mitgestalten in virtuellen wie auch realen Welten. Das Schwerpunktfach klärt individuelle Interessen, Stärken und Schwächen und hilft den Schülerinnen und Schülern somit auch bei der Berufs- oder Studienwahl.

(2) Überfachliche Kompetenzen

Das Schwerpunktfach Bildnerisches Gestalten fördert besonders

Reflexive Fähigkeiten

- Eigene und fremde Wahrnehmung kritisch reflektieren und Sehkonventionen hinterfragen und eigene Lösungsansätze erproben
- 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
- 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, Architektur und Design 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 (Konzeption, Umsetzung, Ausführung) und/oder des Arbeitsprozesses (Methode, Variationsbreite Ansätze, Vertiefungsgrad). Als Bewertungsgrundlage dienen Übungen, Arbeitsreihen, Einträge im Arbeits-/Skizzenbuch sowie schriftliche Kommentare und mündliche Präsentationen. Hausaufgaben können in die Bewertung mit einfließen.

Im Theoriebereich finden schriftliche Prüfungen und mündliche Beurteilungsanlässe (z.B. Kurzreferate) statt.

(4) Querverbindung zu anderen Fächern

Querverbindungen sind zu zahlreichen Lebensbereichen und Unterrichtsfächern möglich. Inhaltliche Fragestellungen können Bezug auf Themen im Deutsch- oder Fremdsprachenunterricht nehmen. Historische und kulturelle Themen schaffen Verbindungsmöglichkeiten zu Geschichte oder Musik. Bildliche Veranschaulichung spielt in der Biologie oder der Geografie eine wichtige Rolle. Zudem können durch grafische, dokumentarische oder szenografische Arbeiten Synergien mit schulinternen Veranstaltungen wie Theater-, Tanz-, Musikvorführungen und Lesungen geschaffen werden.

(5) Vorbereitung der Lernenden auf die Maturitätsarbeit

Die Schülerinnen und Schüler lernen, eigene Schwerpunkte zu setzen und Fragestellungen zu entwickeln. Eigeninitiative, Ausdauer und ein reflektiertes Vorgehen werden besonders gefördert.

C. Klassen-Lehrpläne

Im Sinne einer Wahlpflicht wird im 1. und 2. Lerngebiet beider Klassen aus einem Angebot verschiedener Themen-, Medien- und Anwendungsbereiche ein vorgegebenes Minimum erarbeitet (siehe Hinweise kursiv). Weitere Optionen sind vermerkt.

3. Klasse

1. Lerngebiet: Wahrnehmen und verstehen

Grobinhalte	Fachliche Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Kunstbetrachtung, visuelle Kommunikation, Medienkompetenz • Architektur, Produktdesign oder Fotografie, Film/Video (<i>ein Thema zur Wahl</i>) • Kunst- und Kulturgeschichte • Zeitgenössische Kunst und Kultur • Institutionen der Kunst • Begegnung mit dem Original • Begrifflichkeiten 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung und Wirkung von Bildern in Bezug auf das Medium (analog, digital, statisch, bewegt), das Motiv, die Darstellungsweise und den Kontext erfassen. • Bilder und Bildmanipulationen differenziert und kritisch betrachten. • in Bauten oder Designobjekten Wirkungsabsichten erkennen. • verschiedene Gattungen, Funktionen und Konzepte von Bauten oder Designobjekten resp. verschiedene Einsatzbereiche, Gattungen oder Genres von Filmen/Videos oder Fotos unterscheiden. • elementare medienspezifische Analysemethoden exemplarisch anwenden. • ihre Kenntnisse aus dem Grundlagenfach vertiefen. • ausgewählte thematische Aspekte epochenübergreifend vergleichen (z.B. Gattungen, Genres, Darstellungsweisen). • anhand aktueller Beispiele einen Zugang zu zeitgenössischen Positionen und Ausdrucksformen finden. • heutige Erzeugnisse unter kunsthistorischen und gesellschaftlichen Aspekten betrachten. • Konzepte verschiedener Institutionen (z.B. Museum, Kunsthaus, Galerie) vergleichen. • Veranstaltungen und Vermittlungsangebote im Kunstbereich aktiv nutzen. • vor Originalwerken differenziert sowohl über inhaltliche als auch formale Gesichtspunkte diskutieren. • sich Sachtexte erschliessen. • ihr fachspezifisches Vokabular themenbezogen erweitern.

2. Lerngebiet: Planen und realisieren

Grobinhalte	Fachliche Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Medienbereiche (<i>ein Bereich zur Wahl</i>) <ul style="list-style-type: none"> ○ Malerei, Zeichnung ○ Originaldruckgrafik ○ Plastik/Skulptur • verschiedene Anwendungsbereiche I (<i>ein Bereich zur Wahl</i>) <ul style="list-style-type: none"> ○ Typografie ○ Layout ○ Digitale Bildmedien • verschiedene Anwendungsbereiche II (<i>ein Bereich zur Wahl</i>) <ul style="list-style-type: none"> ○ Architektur, Produktdesign ○ Installation, Aktion/Performance 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine Bild- oder Objektgestaltung gezielt und begründet in Bezug auf eine Aussage hin entwickeln. • spezifischere Mittel, Techniken oder Verfahren erproben (z.B. Eitempera, Kaltnadelradierung, Negativabguss). • Werkzeuge, Materialien, Mittel und Techniken versiert und wirkungsorientiert einsetzen. • verschiedene Techniken und Verfahren kombinieren und ergänzen. • mit der Wechselwirkung von Form und Inhalt spielen. <ul style="list-style-type: none"> • typografische Elemente in Bezug auf eine bestimmte Aussage oder Wirkung gezielt einsetzen. • die Lesbarkeit von Schriftbildern bewusst steuern. • die wichtigsten Schriftklassen und Schriftschnitte unterscheiden. • Inhalte durch die gezielte Kombination von Bild und Text transportieren. • elementare Gliederungsprinzipien (z.B. Satzspiegel) exemplarisch anwenden. • die wichtigsten Papierformate unterscheiden. • bereichsspezifische Entwurfsmethoden einsetzen. • digitale Bilder in ihren grundlegenden Eigenschaften verstehen (z.B. Farbmodus, Pixel-/Vektorgrafiken). • sachzentriert mit digitalen Daten, Bildern und Effekten umgehen. • mit Gestaltungsprogrammen eine einfache Drucksache konzipieren und realisieren. <ul style="list-style-type: none"> • eine Objekt- oder Raumvorstellung in geeignetem Massstab und Präzisionsgrad veranschaulichen und mit adäquaten Mitteln umsetzen. • sachspezifische Darstellungen und Entwurfsmethoden anwenden. • einen temporären Eingriff oder ein performatives Ereignis innerhalb eines thematischen oder räumlichen Kon-

<ul style="list-style-type: none"> ○ Fotografie, Film/Video • Kreativer Prozess • Gestalterischer Ausdruck • Präsentation 	<p>textes konzipieren, planen und durchführen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • in der Gruppe Ideen und Lösungen diskutieren, arbeitsteilig vorgehen und Verantwortung übernehmen. • eine Fotostrecke oder einen Kurzfilm in Bezug auf eine Aussage hin konzipieren, vorbereiten und umsetzen. • zeitliche oder dramaturgische Aspekte medien-spezifisch darstellen. • ihre Kenntnisse aus dem Bereich Fotografie des Grundlagenfachs festigen und erweitern. • zu thematischen und medialen Vorgaben eigene gestalterische Fragestellungen und Konzepte entwickeln. • Methoden wie das Recherchieren, Sammeln, Beurteilen, Entwerfen, Experimentieren und Dokumentieren sachzentriert anwenden. • einen selbstverständlichen Umgang mit dem Arbeits-/Skizzenbuch pflegen. • innerhalb eines Mediums die Ausdruckskraft und darstellerische Differenziertheit steigern. • eigene gestalterische Fragestellungen und Konzepte verständlich darlegen. • die Präsentationsform (z.B. Anordnung, Rahmung) als Teilaussage begreifen.
---	--

3. Lerngebiet: Sich orientieren und sich definieren

Grobinhalte	Fachliche Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Beurteilen und Bewerten • Gestalterische Praxis • Berufsfeld Kunst & Design 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • offen und neugierig auf Ungewohntes reagieren. • eigene gestalterische Entscheide, Vorgehensweisen und Resultate begründen und beurteilen. • sachliche Kritik von aussen annehmen. • sachbezogen Kritik üben und Position beziehen. • selbständig inhaltliche, formale und materielle Schwerpunkte setzen. • das eigene gestalterische Repertoire erweitern und die Freude am persönlichen Ausdruck stärken. • in der Begegnung mit Fachpersonen ihre Vorstellung von künstlerischer Arbeit erweitern. • sich professioneller Rahmenbedingungen und Vorgehensweisen bewusst werden.

4. Klasse

1. Lerngebiet: Wahrnehmen und verstehen

Grobinhalte	Fachliche Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Kunstbetrachtung, visuelle Kommunikation, Medienkompetenz • Kunst- und Kulturgeschichte • Zeitgenössische Kunst und Kultur • Begegnung mit dem Original • Schriftliche Theoriearbeit 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • sinnstiftende Bezüge zwischen Inhalt, Form, Funktion und Aussage herstellen. • Seh- und Darstellungskonventionen kritisch befragen. • den Wandel vom traditionellen zum erweiterten Kunstbegriff im 20. Jahrhundert nachvollziehen und die Besonderheiten neuer Erscheinungen wie Konzeptkunst, Aktion oder Installation erläutern. • spezielle Merkmale und Strategien aktueller Werke und Positionen nennen. • Gestaltungskonzepte als kultur- und zeitbedingt anerkennen. • Kunstwerke in Abhängigkeit des Ausstellungskontextes und ihrer Darbietungsform begreifen. • sich selbständig in thematische Schwerpunkte einarbeiten und gezielt recherchieren. • die eigene Projektarbeit in einen sinnvollen Bezug zu kunst- und kulturhistorischen Erzeugnissen stellen.

2. Lerngebiet: Planen und realisieren

Grobinhalte	Fachliche Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Anwendungsbereiche (<i>ein Bereich zur Wahl</i>) <ul style="list-style-type: none"> ○ Malerei, Zeichnung ○ Originaldruckgrafik ○ Typografie, Layout ○ Plastik/Skulptur ○ Installation ○ Architektur ○ Produktdesign ○ Digitale Bildmedien ○ Fotografie ○ Film/Video ○ Aktion/Performance • Transferleistung 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • unter Anleitung einen weiteren Schwerpunkt aus den Grobinhalten der 3. Klasse erarbeiten (fachliche Kompetenzen siehe dort). • ihre sachspezifischen Kenntnisse aus der 3. Klasse unter veränderten Rahmenbedingungen differenziert

<ul style="list-style-type: none"> • Kreativer Prozess • Gestalterischer Ausdruck • Projektarbeit • Präsentation 	<p>anwenden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • analoge und digitale Verfahren zielgerichtet einsetzen und miteinander kombinieren. • kreative Methoden situationsbezogen anwenden. • die eigenen Methoden und Ergebnisse durch kritische Reflexion optimieren. • ihre Ausdrucksmittel und Darstellungsweisen variieren. • zu strukturellen und zeitlichen Vorgaben selbständig ein eigenes Projekt konzipieren und realisieren. • den gestalterischen Prozess angemessen dokumentieren und reflektieren. • Aussage und Wirkung einer Arbeit durch die Darbietungsform (z.B. Art der Aufhängung) unterstützen.
--	---

3. Lerngebiet: Sich orientieren, sich definieren

Grobinhalte	Fachliche Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Beurteilen und Bewerten • Gestalterische Praxis • Ausstellung, Aktion, Performance • Mappe/Portfolio (optional) 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Fortschritte erkennen und sich gezielt weiterbringen. • fachlich differenziert zu eigenen und fremden Arbeiten Stellung beziehen. • 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.