

# BILDNERISCHES GESTALTEN

## 1 Stundendotation

	G1	G2	G3	G4	G5	G6
Grundlagenfach	2	2	2	2**	2* / 2**	2***
Schwerpunktfach				4	4	4
Ergänzungsfach					3	3
Weiteres Pflichtfach						
Weiteres Fach					2	2

\* Entweder Musik oder Bildnerisches Gestalten

\*\* Schülerinnen und Schüler, die Musik im Schwerpunkt (G4) oder Ergänzungsfach (G5) belegen.

\*\*\* Nur für Schülerinnen und Schüler, die Musik im Schwerpunktfach belegt haben.

## 2 Didaktische Hinweise

### Grundlagenfach 1./2. Klasse

Jugendliche im Alter von 13-15 Jahren erleben eine Entwicklung, die ihre Wahrnehmung und ihre gestalterische Tätigkeit stark beeinflusst und immer wieder verändert. Das kindliche, an Gegenstände und Zeichen gebundene, erzählerisch-illustrative Gestalten entwickelt sich zu einem mehr an der äusseren Wirklichkeit orientierten Darstellen, zum beobachtenden, reflektierenden Gestalten.

Die kindlich naiven Zeichen verlieren an Ausdruckskraft. Der Wunsch nach grösserer Wirklichkeitsnähe der Darstellungen und damit die Unzufriedenheit über die eigenen Unfähigkeiten wachsen. In dieser heiklen Übergangszeit voller Unsicherheit brauchen die Jugendlichen starke Unterstützung.

Jugendliche im Wachstum erleben Raum und sich selbst als Teil davon immer wieder neu. Raumerfahrung, räumliches Zeichnen und Malen sowie plastisches Gestalten haben deshalb während der 1. und 2. Gymnasialklasse eine besondere Bedeutung.

Die Themen sollen wenn immer möglich aus der Erlebnis- und Erfahrungswelt der Jugendlichen stammen

### Grundlagenfach 3. - 6. Klasse

In der 4. - 6. Klasse arbeiten die Schülerinnen und Schüler zunehmend selbständig projekt- und themenorientiert. Dies erfordert von der Lehrkraft eine intensive, individuelle Betreuung nach dem Mentorprinzip. Aus diesem Grunde wird der Unterricht in Halbklassen angestrebt.

Die Schülerinnen und Schüler planen, konzipieren und führen selbständig

eine grössere Abschlussarbeit durch, die auch die Erarbeitung aufwendiger Techniken erfordert.

#### **Schwerpunktfach 4. - 6. Klasse, Ergänzungsfach 5. und 6. Klasse**

In der bildnerischen Auseinandersetzung mit sich und der Umwelt klären Schülerinnen und Schüler auch ihre Selbstwahrnehmung und Selbsteinschätzung. Sie werden darin vom Lehrer individuell und intensiv begleitet.

In der 4. Klasse ist ein intensives Vertiefen und Erweitern der Grundlagen notwendig. In der 5. und 6. Klasse wird der individualisierende Unterricht in Halbklassen angestrebt.

Die vertiefte Auseinandersetzung mit Kunstwerken ist als Möglichkeit zu nutzen, um zu eigenen Arbeiten zu kommen

Schülerinnen und Schüler lernen ansatzweise verschiedene Unterrichtsformen kennen, in der 5. Klasse ist rasch zu selbständigem Arbeiten überzugehen (Teamarbeit, Projektarbeit). Durch Auseinandersetzung mit einem Thema sind eigenständige Arbeiten zu entwickeln.

Die Schülerinnen und Schüler planen, konzipieren und führen selbständig eine grössere Abschlussarbeit durch, die auch die Erarbeitung aufwendiger Techniken erfordert.

Die Lehrerinnen und Lehrer müssen nicht alle Fachbereiche gleich intensiv beherrschen, eine gewisse Spezialisierung wird unabdingbar sein (Team-Teaching).

Durch Miteinbezug von Berufsleuten und Praktikern und Praktikerinnen auf dem Gebiet der elektronischen Bildverarbeitung (Computer, Video) sowie Foto und Film werden gezielt Berufsbilder vermittelt.

In allen Ausbildungsgängen sollten Exkursionen und Ausstellungsbesuche als wichtige Arbeitsformen mit didaktischen, methodischen und sozialen Zielen so oft wie möglich realisiert werden.

### 3 Grobziele, Stoffprogramm und Querverweise

#### 3.1 Grundlagenfach

Grundlagenfach 1./2. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
Stärken der Vorstellungskraft (innere und äussere Erscheinungsformen) Entwickeln des Bildgedächtnisses	Vorstellungswelt, Vision, Utopie, Traum, Phantasie	Musik: Musiktheater, Klangfarbe-Farbklang, Rhythmus, Improvisation
<b>Raum und Form</b> Ordnungsprinzipien erkennen und anwenden Bildaufbau untersuchen und verstehen Linien und Formen beobachten und gestalterisch anwenden Raum und Körper erkennen und darstellen Werkzeuge, Materialien und Techniken kennen lernen und anwenden	Komposition, Reihung, Streuung, Symmetrie Schrift <b>Einfache Objekte</b> <b>Lineares Zeichnen, Zeichnen in Tonwerten</b> Linie und Fläche <b>Räumliche Darstellungsprinzipien:</b> Überschneidung, Staffelung, Hell-Dunkel Negativraum, Umriss und Binnenzeichnung, <b>Textur</b> Bleistifte, Farbstifte, Tusche, Kreiden, Kohle	Naturwissenschaften: Anatomie Mensch, Wandlungsprozesse, Natur- und Ausdrucksstudien von Pflanzen und Tieren; Sehsinn, Naturfarben  Alle Sprachen: Bildumsetzungen von Texten, Illustration, Theater, Bildbetrachtung, Märchen, Sagen, Abenteuer geschichten  Sport: Mensch und Bewegung, Raumerfahrungen, Rhythmus, Geschwindigkeit, Anatomie
<b>Farbe</b> Aus der Beschäftigung mit der Farbenlehre zu Erkenntnissen im Bereich der Farbharmonien und Farbkontraste kommen und diese an Beispielen einsetzen  Werkzeuge, Materialien und Techniken kennen lernen und anwenden	<b>Farbenlehre I:</b> Primär- und Sekundärfarben, Farbkontraste <b>Einführung in elementare Maltechniken</b> (Gouache, Tempera) Angewandtes Experimentieren mit verschiedenen Techniken und Materialien (Mischtechniken)  Malen aus der Vorstellung, Wasserfarben, Ölkreiden, Farbstifte, Farbpapier	Religion: Kunst in Kirchen Graubündens, religiöse Motive in der Kunst

Grundlagenfach 1./2. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
Werkzeuge, Materialien und Techniken kennen lernen	Malen aus der Vorstellung, Wasserfarben, Ölkreiden, Farbstifte, Farbpapiere	
<b>Dreidimensionales Gestalten</b> Die Räumlichkeit von Objekten erkennen und darstellen lernen Eigenheiten von Werkmaterialien erkunden Bewusstsein für die plastischen Formen wecken Tastsinn fördern Werkzeuge, Materialien und Techniken kennen und anwenden lernen	<b>Einfache Objekte</b> , z.B. Tiere, Fabelwesen Räumliche Konstruktionen Vollplastik, additives Plastizieren  Ton, Knetmassen, Draht, Papiermaché	
<b>Kunst- und Werkbetrachtung</b> Ausgewählte Werke aus verschiedenen Epochen kennen lernen  Vorgehen und Wortschatz zum Betrachten und Interpretieren von Kunstwerken kennen lernen	<b>Bildbetrachtung</b> , Analyse/Interpretation Grundbegriffe Künstlerbiografien	Alle Sprachen: andere Kulturen Musik: andere Kulturen, parallele Stilrichtungen Kunst-Musik Geschichte: historische Epochen und Entwicklungen, Bild- und Werkbetrachtung, Künstlerbiografien, Darstellung des Menschen in seiner Zeit
<b>Medien</b> Einfache Gestaltungsprinzipien gedruckter Medien kennen lernen	Aussage/Wirkung der Schrift- und Bildzeichen	Sprachen: Schrift und Bild, Bilderschrift, Bildgeschichte, konkrete Poesie

Grundlagenfach 3. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Raum und Form</b> Die konstruktive räumliche Vorstellung schulen Bildnerische Wirkung von Punkt, Linie und Fläche untersuchen</p> <p>Techniken und Materialien/Werkzeuge kennen und anwenden lernen</p>	<p><b>Räumliche Konstruktionsprinzipien:</b> <b>Parallelperspektive, Zentral- und Zweipunktperspektive</b> Grafische Gestaltung: Zeichen, Signet, Symbol, Piktogramm, Typografie <b>Naturstudium</b> <b>Hochdrucktechniken I</b> (Abrieb, Stempeldruck, Materialdruck, Schablonendruck, Linolschnitt, Monotypie) Collage</p> <p>Bleistift, Tusche, Kohle</p>	<p>Biologie: Anatomie, Zoologie, Botanik Wandlungsprozesse, Metamorphose</p> <p>Geografie: Landschaft, z.B. Impression, Tektonik, Geomorphologie, Gesteine</p> <p>Geschichte: Selbstdarstellung des Menschen in seiner Zeit, Brauchtum, Kleidung, Archäologie</p> <p>Mathematik: Proportionslehre, Perspektive</p>
<p><b>Farbe</b> Gegenstände bei bestimmten Lichtverhältnissen auf ihre farbige Wirkung hin studieren und die gemachten Erkenntnisse anwenden</p>	<p><b>Farbenlehre II:</b> Farbkontraste; Farbsysteme; Funktion und Wirkung von Farbe <b>Malen nach der Beobachtung I:</b> Helligkeit, Farbton Einfache Objekte</p>	<p>Sport: Haltung, Tanz, illustratives Zeichnen, Werbung Gleichgewicht und Ungleichgewicht (experimentelles Gestalten)</p> <p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater</p> <p>Französisch: Theater Gotik, Impressionismus, Fauves</p> <p>Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater</p>
<p><b>Dreidimensionales Gestalten</b> Räumliche Grundformen von Objekten erkennen und umsetzen Die Wirkung von Licht und Schatten wahrnehmen und gestalterisch nutzen</p>	<p>Gegenständliche Objekte, z.B. Mensch, Architektur Vollplastik, Relief, additives Plastizieren</p>	<p>Alle Sprachen: Bildergeschichten</p>

Grundlagenfach 3. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
Materialgerecht arbeiten	Ton, Draht, Papier, Karton, Papiermaché	Musik: Musiktheater  Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes, Ursprung und Entwicklung von Symbolen, religiöse Kunst vom 4. Jh. bis heute, ethnologische Aspekte (Brauchtum, Kult)
<b>Kunst- und Werkbetrachtung</b> Über die aktive Auseinandersetzung mit ausgewählten Beispielen aus Kunst- und Kulturgeschichte wesentliche Anliegen erkennen und die Fähigkeit üben, Vergleiche anzustellen. Steigern der Wahrnehmungs- und Kommunikationsfähigkeit über die Arbeit mit Kunst Kommunikations- und Kritikfähigkeit entwickeln Erweiterung des Bildwortschatzes	Malerei, Grafik, Plastik/Skulptur <i>Arbeit vor Originalen</i> <i>Thementage Frühling</i>	
<b>Medien</b> Einfache, klare Inhalte umsetzen Methoden und Wirkungsweisen der Werbung erkennen	Analyse, Interpretation, Persiflage	Informatik: Typografie

Grundlagenfach 4. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Raum und Form</b> Komplexe, räumliche Situationen beobachten und wiedergeben</p> <p>Bildnerische Wirkung von Punkt, Linie und Fläche untersuchen und diese Erkenntnisse an entsprechenden Motiven anwenden Techniken und Materialien/Werkzeuge kennenlernen und anwenden</p> <p>Techniken und Materialien/Werkzeuge kennen und anwenden lernen</p>	<p><b>Freihandzeichnen</b> als Synthese von Konstruktion und Beobachtung (Landschaft, Architektur) Figürliches Zeichnen Naturstudium <b>Hochdrucktechniken II</b> (Abrieb, Stempeldruck, Materialdruck, Schablonendruck, Linolschnitt, Monotypie) Collage Bleistift, Tusche, Kohle</p>	<p>Mathematik: konstruktiv/räumliches Gestalten</p> <p>Geografie: Landschaft, z.B. Impression, Tektonik, Geomorphologie, Mineralien</p> <p>Geschichte: Selbstdarstellung des Menschen in seiner Zeit, Brauchtum</p> <p>Sport: Haltung, Tanz</p>
<p><b>Farbe</b> Zusammenhänge zwischen Farbe und Raum beobachten, vergleichen und praktisch umsetzen</p>	<p><b>Malen nach der Beobachtung II:</b> Luftperspektive, Farbperspektive, z.B. Mensch, Landschaft, Architektur</p> <p>Einfache Übungen zur Bildkomposition</p>	<p>Physik: Optik, Farben, Gleichgewicht und Ungleichgewicht (experimentelles Gestalten), Statik</p> <p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater</p> <p>Französisch: Theater Gotik, Impressionismus, Fauves</p>

Grundlagenfach 4. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Dreidimensionales Gestalten</b> Einfache Gestaltungsprinzipien des Dreidimensionalen erkennen und anwenden Den eigenen Körper als plastisches Mittel einsetzen</p> <p>Materialbewusstsein entwickeln</p>	<p>Gegenständliche Objekte, z.B. Objektstudium, menschliche Proportionen Ungegenständliche Objekte, z.B. Formrhythmus, Formkontrast Oberflächenbeschaffenheit <b>Vollplastik</b> oder <b>Relief</b>, Maske, Performance</p> <p>Ton, Draht, Gips, Papier, Karton, Papiermaché usw.</p>	<p>Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater</p> <p>Musik: Musiktheater Historische Epochen in Musik und bildender Kunst</p> <p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes, Ursprung und Entwicklung von Symbolen</p> <p>Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p>
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b> Grundlagen zur Kunstbetrachtung vertiefen Kriterien für die Auseinandersetzung mit Kunst erarbeiten</p>	<p>Malerei, Plastik/Skulptur, Grafik, Architektur Arbeit vor Originalen</p>	<p>Deutsch: Sprache der Werbung (Medienwoche)</p> <p>Russisch: russische Ikonen, sakrale Architektur</p>
<p><b>Medien</b> Einfache, klare Inhalte umsetzen Methoden und Wirkungsweise der Werbung erkennen</p>	<p>Analyse, Interpretation, Persiflage</p>	



Grundlagenfach 5. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Form</b> Bewegte Form und unbewegte Formen rasch erfassen</p> <p>Ausdruck und Wirkung ungegenständlicher grafischer Zeichen beobachten und anwenden</p> <p>Einzelnen oder in Gruppen selbständig arbeiten</p>	<p><b>Skizzierendes Zeichnen</b> (Mensch, Tier, Landschaft, Innenraum)</p> <p>Expressiv/gestisches Zeichnen Konstruktiv/konkretes Zeichnen</p> <p>Hoch-/Tiefdruck, Kohle, Graphit, Bleistift, experimentelle Erweiterung</p>	<p>Biologie: Evolution, Metamorphose</p> <p>Musik: Musiktheater, historische Epochen in Musik und bildender Kunst, bildnerische Umsetzung verschiedenartiger Musik</p> <p>Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda Kulturgeschichte</p>
<p><b>Farbe</b> Fähigkeit entwickeln, sich längerfristig mit einem malerischen Thema auseinanderzusetzen</p>	<p><b>Einführung in die Aquarelltechnik</b> Malen nach der Beobachtung III: Oberflächenstruktur, Stofflichkeit</p> <p>Themengebundenen Entwickeln einer eigenen malerischen Arbeit</p>	<p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, z.B. Romantik, Expressionismus</p> <p>Französisch/Italienisch: Theater, Bildsprache des Films</p>
<p><b>Raum Körper Stofflichkeit</b> Den Ausdruck der Formen erkennen und durch Vereinfachung steigern</p> <p>Plastische (Bild-) Zeichen finden, erfinden, gestalten</p>	<p>Reduktion, Vereinfachung, Abstraktion gegenständlicher Formen</p> <p>Symbol, Signet, Schriftelemente Vollplastik, Objekt, Performance Subtraktives Plastizieren</p>	<p>Englisch: Kunst und Kulturraum</p> <p>Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater</p> <p>Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen</p>

<b>Grundlagenfach 5. Klasse</b>		
<b>Grobziele</b>	<b>Stoffprogramm</b>	<b>Querverweise</b>
Mit verschiedenen Materialien experimentieren	Styropor, Speckstein, Stein, Holz, Ton, Draht, Papier, Gips, usw.	Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes,
<b>Kunstgeschichte</b> Grundlagen zur Bildbetrachtung vertiefen Kriterien für die Auseinandersetzung mit Kunstwerken erarbeiten	<b>Geschichte und Theorie der Kunst und Gestaltung</b>	Philosophie/alle Sprachen: Verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst  Russisch: russische Ikonen, sakrale Architektur
<b>Medien</b> Die Bildsprache des Comic erarbeiten und umsetzen	Analyse, Interpretation, Zeichnen, Fotografie (Comic)	Mathematik: Mass und Zahl in der bildenden Kunst

<b>Grundlagenfach 6. Klasse</b>		
<b>Grobziele</b>	<b>Stoffprogramm</b>	<b>Querverweise</b>
<b>Form</b> Freie und angewandte visuelle Gestaltung an einfachen Themen erarbeiten Einfache Aufgabenstellungen planen und durchführen	Illustration <b>Persönlicher Ausdruck</b> Alle Techniken	Biologie: Physiologie des Sehens, Gehirnforschung  Musik: Musiktheater, historische Epochen in Musik und bildender Kunst, bildnerische Umsetzung verschiedenartiger Musik

Grundlagenfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Farbe</b> Farbe als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel in ihren vielfältigen Dimensionen erkennen und gezielt einsetzen</p>	<p>Farbenlehre im Überblick (Goethe, Itten u.a.) <b>Malen nach Beobachtung III</b> (Umsetzen einer komplexen Raum- oder Landschaftssituation) Eigene Prozess- und Bildanalyse</p>	<p>Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument usw.), Propaganda Kulturgeschichte</p>
<p><b>Raum Körper Stofflichkeit</b> Plastische Formen differenziert wahrnehmen und gestalten Gestaltungsprinzipien des Dreidimensionalen kennen und anwenden Konzeptionelles Arbeiten kennen lernen Materialbewusstsein entwickeln und vertiefen</p>	<p>Gegenständliche Objekte, ungegenständliche Objekte (Formcharaktere, konvex - konkav usw.) Bewegte Plastik, Plastik und Farbe</p> <p>Objekt, Konstruktion, Installation Ton, Gips, Stein, Holz, Papier, Papiermaché, Draht Kunststoff, Metall usw.</p>	<p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater z.B. Romantik, Expressionismus Französisch/Italienisch: Theater, Bildsprache des Films, Gotik, Impressionismus, Fauves</p> <p>Englisch: Kunst und Kulturraum</p>
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b> Sich eigenständig mit Künstlern und Kunstwerken auseinandersetzen und die Ergebnisse in geeigneter Form präsentieren</p>	<p>Ausgewählte Künstler, Künstlerinnen und Kunstwerke oder Epochen, Stilrichtungen <b>Schwerpunkt Gegenwartskunst</b></p>	<p>Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater</p> <p>Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen</p>
<p><b>Medien</b> Veränderte Seh- und Lesegewohnheiten kennen lernen</p>	<p>Medien Layout- Analyse professioneller Druckerzeugnisse (Verschiedene Epochen)</p> <p><b>Elektronische Text- und Bildverarbeitung</b></p>	<p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes,</p> <p>Philosophie/alle Sprachen: Verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p> <p>Russisch: sakrale Architektur, russische Ikonen Mathematik: Mass und Zahl in der bildenden Kunst</p>

### 3.2 Schwerpunktfach

Schwerpunktfach 4. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p>Aufgabenstellungen analysieren und verschiedene Lösungswege kennen lernen Kreativitätstechniken kennen lernen</p>	<p>Beschaffen, Untersuchen, Beurteilen, Ordnen von Informationen, Arbeitstechnik Umformen, Kombinieren, Brainstorming usw.</p>	<p>Musik: Musiktheater  Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda, Kulturgeschichte</p>
<p><b>Form</b> Komplexe räumliche Situationen beobachten und wiedergeben Bewegte und unbewegte Formen rasch erfassen Bildnerische Wirkung von Punkt, Linie und Fläche untersuchen und diese Erkenntnisse an entsprechenden Motiven anwenden  Weitere Möglichkeiten grafischer Ausdrucksmittel kennen und selbständig einsetzen</p>	<p><b>Freihandzeichnen</b> als Synthese von Konstruktion und Beobachtung (Landschaft, Architektur) Naturstudium <b>Skizzierendes Zeichnen</b> (Mensch, Tier, Landschaft, Innenraum) <b>Hoch-/Tiefdruck</b>, Bleistift, Kohle, Kreide Zeichentrickfilm, bewegtes Bild</p>	<p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, konkrete Poesie  Alle Sprachen: Bildergeschichten  Französisch: Theater Gotik, Impressionismus, Fauves  Englisch: Kunst und Kulturraum  Mathematik: Kunstbetrachtung (z.B. Architektur, konkrete Malerei)</p>
<p><b>Farbe</b> Farbe als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel in ihren vielfältigen Dimensionen erkennen und gezielt einsetzen</p>	<p><b>Farbenlehre</b> im Überblick (Goethe, Itten) <b>Malen nach Beobachtung II</b> (Umsetzen einer komplexen Raum- oder Landschaftssituation) Eigene Prozess- und Bildanalyse Einführung in die Acryl- und Ölmalerei Farbe als Material, Werkstoffkunde</p>	

Schwerpunktfach 4. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Dreidimensionales Gestalten</b>            Plastische Formen differenziert wahrnehmen und gestalten            Gestaltungsprinzipien des Dreidimensionalen kennen und anwenden            Den menschlichen Körper als plastisches Mittel einsetzen            Materialbewusstsein entwickeln und vertiefen</p>	<p>Gegenständliche Objekte, z.B. Objektstudium, menschliche Proportionen            Ungegenständliche Objekte, z.B. Formcharaktere, konvex - konkav)            Performance, Tanz  <b>Vollplastik</b> oder <b>Relief</b>, Objekt, additives und subtraktives Plastizieren            Ton, Gips, Holz, Stein, Papier, Papiermaché, Draht</p>	<p>Italienisch/Romanisch: Renaissance            Literatur und Malerei, Theater              Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen              Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes              Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p>
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b>            Grundlagen zur Bildbetrachtung vertiefen            Sich mit Epochen und Stilrichtungen auseinandersetzen und Ergebnisse in geeigneter Form festhalten und präsentieren</p>	<p>Ausgewählte Werke verschiedener Epochen und Stilrichtungen            Grafik/Malerei, Plastik/Architektur</p>	
<p><b>Medien</b>            Methoden und Wirkungsweise der Werbung erkennen            Bildsprache des Comic erarbeiten und umsetzen              Technische und formale Grundlagen der Fotografie erarbeiten und anwenden</p>	<p>Analyse, Interpretation, Persiflage, Plakat, Comic            Bildsprachen: Zeichnung, Fotografie, Arbeit im Fotolabor              Tonbildschau, Foto</p>	

Schwerpunktfach 5. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
Aufgabenstellungen analysieren und eigene Lösungswege erarbeiten Kreativitätstechniken anwenden		Biologie: Evolution Musik: Musiktheater
<b>Form</b> Ausdruck und Wirkung ungegenständlicher grafischer Zeichen beobachten und anwenden Formqualitäten der Fläche erarbeiten und umsetzen Einzel oder in Gruppen selbständig arbeiten Weitere Möglichkeiten grafischer Ausdrucksmittel kennen und selbständig einsetzen	Expressiv/gestisches Zeichnen Konstruktiv/konkretes Zeichnen Tontrennung, Reduktion  Kohle, Graphit, Bleistift, experimentelle Erweiterung  Siebdruck, Holzdruck	Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda Kulturgeschichte  Alle Sprachen: Bildsprache des Films  Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, z.B. Romantik, Expressionismus  Französisch: Theater
<b>Farbe</b> Farbgesetzmässigkeiten kennen und anwenden  Die gewonnenen Erkenntnisse in den verschiedenen Bereichen in einer umfassenderen Arbeit zusammenführen	<b>Vertiefung und Erweiterung der theoretischen Kenntnisse und der technischen Fertigkeiten</b> Farbe am Bau, Farbe und Umwelt Verschiedene Malgründe und Werkzeuge	Gotik, Impressionismus, Fauves  Englisch: Kunst und Kulturraum  Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater
<b>Dreidimensionales Gestalten</b> Ausdrucksqualitäten der Formen erarbeiten Konzeptionelles Arbeiten kennen lernen  Mit verschiedenen Materialien experimentieren daraus einfache Aufgaben entwickeln und durchführen	<b>Plastisch-räumliches Gestalten</b> Dynamik, bewegte Plastik, <b>Vollplastik</b> , Objekt Konstruktion, Installation Performance, Tanz  Ton, Gips, Holz, Stein, Papier, Papiermaché, Draht, Kunststoff, Metall	Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen

Schwerpunktfach 5. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b>            Kriterien erarbeiten für die Auseinandersetzung mit Kunstwerken</p>	<p><b>Geschichte und Theorie der Kunst und Gestaltung</b>            Präsentation, Ausstellung  <i>Thementage Herbst</i></p>	<p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes</p> <p>Mathematik: Kunstbetrachtung, z.B. Architektur, konkrete Malerei</p>
<p><b>Medien</b>            Sich handwerklich und formal mit technischen Medien auseinandersetzen            Veränderte Seh- und Lesegewohnheiten kennen lernen            Mit Hilfe von technischen (elektronischen) Medien einfache Arbeiten gestalten</p>	<p>Tonbildschau, <b>Fotografie</b>, Video, Film, Computer, Bildsprachen, Aufnahmetechnik</p>	<p>Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p>

Schwerpunktfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p>Neue Lösungsansätze suchen und anwenden            erweiterte Kreativitätstechniken anwenden</p>		<p>Biologie: Physiologie des Sehens, Gehirnforschung</p> <p>Musik: Musiktheater</p>

Schwerpunktfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Form</b> Freie und angewandte visuelle Gestaltung erarbeiten Projekte in Einzelarbeit und in Gruppen planen und durchführen</p>	<p>Illustration, Schrift, Design, Umweltgestaltung <i>Persönlicher Ausdruck</i> Alle Materialien und Techniken</p>	<p>Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument usw.), Propaganda Kulturgeschichte  Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, z.B. Romantik, Expressionismus</p>
<p><b>Farbe</b> Selbständig Bildideen entwickeln und malerisch umsetzen</p>	<p><i>Projektorientiertes Arbeiten mit Farbe</i></p>	<p>Französisch: Theater Gotik, Impressionismus, Fauves  Englisch: Kunst und Kulturraum</p>
<p><b>Dreidimensionales Gestalten</b> Das Zusammenwirken plastischer Formen mit anderen gestalterischen Mitteln erforschen und anwenden Architektur und Landschaft als Gestaltungsräume nutzen Ausdrucksqualitäten der Materialien erarbeiten Eigene Projekte konzipieren und realisieren Konzeptionelles Arbeiten vertiefen</p>	<p>Plastische Objekte in Verbindung mit Farbe, Ton/Geräusch, Licht Verfremdung, Umkehrungen  Objekte, Performance, Installationen, Konstruktion, Landart Alle Materialien</p>	<p>Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater</p>



Schwerpunktfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b> Sich eigenständig mit Künstlern und ihren Werken auseinandersetzen und Ergebnisse in geeigneter Form festhalten und präsentieren</p>	<p><b>Vertiefte Beschäftigung mit ausgewählten Themen</b></p>	<p>Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen</p> <p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes,</p>
<p><b>Medien</b> Geschichtliche Entwicklung der technischen Medien kennen Sich handwerklich und formal mit technischen Medien auseinandersetzen Mit Hilfe von technischen (elektronischen) Medien selbständig gestalten</p>	<p>Layout, Analyse professioneller Druckerzeugnisse <b>Elektronische Text- und Bildbearbeitung</b> Foto: Bildreportage, Video/Film Experimentelles Arbeiten</p>	<p>Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p> <p>Mathematik: Kunstbetrachtung, z.B. Architektur, konkrete Malerei</p>

### 3.3 Ergänzungsfach

Ergänzungsfach 5. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Form</b>            Bewegte Form und unbewegte Formen rasch erfassen            Ausdruck und Wirkung ungegenständlicher grafischer Zeichen beobachten und anwenden            Weitere Drucktechniken erlernen</p>	<p><b>Skizzierendes Zeichnen</b>, Erfinden von Zeichen            Zeichnerischer Ausdruck, Produktgestaltung            Design  <b>Tiefdruck</b>, Siebdruck und weitere Techniken</p>	<p>Biologie: Evolution, Metamorphose            Musik: Musiktheater            Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda            Kulturgeschichte</p>
<p><b>Farbe</b>            Erfahrung mit Gefühls-, Symbol- und Signalwerten vertiefen            Sinnliche Qualitäten der Farbe erfahren            Möglichkeiten der bereits bekannten Techniken erweitern</p>	<p>Erweiterte Farbenlehre (Goethe, Itten)            Malen nach der Beobachtung III (Oberflächenstruktur, Stofflichkeit)            Farbe als Material  <b>Einführung in die Aquarelltechnik</b></p>	<p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater z.B. Romantik, Expressionismus            Französisch: Theater, Gotik, Impressionismus, Fauves</p>
<p><b>Dreidimensionales Gestalten</b>            Ausdrucksqualitäten der Formen erarbeiten            Grundkompetenzen vertiefen            Komplexere, räumliche, körperhafte und stoffliche Probleme bearbeiten            Mit verschiedenen Materialien experimentieren            Daraus einfache Aufgaben entwickeln und durchführen</p>	<p>Reduktion, Vereinfachung, Abstraktion gegenständlicher Formen            Gegenständliche und ungegenständliche Objekte            Subtraktives Plastizieren in Holz/Stein            Vollplastik, Performance, Objektkunst, Installation            Holz, Stein, Ton, Gips, Papier, Draht</p>	<p>Englisch: Kunst und Kulturraum, nordamerikanische Malerei und Literatur des 20. Jh.            Italienisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater            Mathematik: Mass und Zahl in der bildenden Kunst</p>

<b>Ergänzungsfach 5. Klasse</b>		
<b>Grobziele</b>	<b>Stoffprogramm</b>	<b>Querverweise</b>
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b>            Grundlagen zur Bildbetrachtung vertiefen            Kriterien erarbeiten für die Auseinandersetzung mit Kunstwerken</p>	<p><b>Geschichte und Theorie der Kunst und Gestaltung</b></p>	<p>Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen</p>
<p><b>Medien</b>            Bildsprache des Comic erarbeiten und umsetzen            Veränderte Seh- und Lesegewohnheiten kennenlernen             Sich handwerklich und formal mit technischen Medien auseinandersetzen</p>	<p>Comic, Analyse, Interpretation            Zeichnen, <b>Fotografie</b>             Tonbildschau</p>	<p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes             Philosophie: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst             Wirtschaft und Recht: Rohstoffe, Export/Import, Preispolitik</p>

<b>Ergänzungsfach 6. Klasse</b>		
<b>Grobziele</b>	<b>Stoffprogramm</b>	<b>Querverweise</b>
<p><b>Form</b>            Freie und angewandte visuelle Gestaltung erarbeiten            Einfache Aufgabenstellungen einzeln oder in Gruppen planen und durchführen            Erlernen weiterer Drucktechniken</p>	<p>Illustration            Schriftzeichen, Design            Persönlicher Ausdruck            Hoch-/ Tiefdruck, Siebdruck, Holzdruck            Bleistift, Kohle usw.</p>	<p>Biologie: Physiologie des Sehens, Gehirnforschung             Musik: Musiktheater</p>

Ergänzungsfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Farbe</b> Farbe als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel gezielt einsetzen Die erlernten Techniken in adäquate Bildinhalte umsetzen</p>	<p><b>Projektorientiertes Arbeiten</b> mit Farbe Vertiefung und Erweiterung der theoretischen Kenntnisse und der technischen Fertigkeiten Alle Techniken, verschiedene Malgründe Werkstoffkunde</p>	<p>Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument usw.), Propaganda Kulturgeschichte  Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater z.B. Romantik, Expressionismus</p>
<p><b>Dreidimensionales Gestalten</b> Das Zusammenwirken plastischer Formen mit anderen gestalterischen Mitteln erforschen und anwenden Architektur und Landschaft als Gestaltungsräume nutzen Ausdrucksqualitäten der Materialien erarbeiten eigene Projekte konzipieren und realisieren konzeptionelles Arbeiten vertiefen</p>	<p>Plastische Objekte in Verbindung mit Farbe, Ton/Geräusch, Licht Verfremdung, Umkehrungen  Objekte Performance, Installationen, Konstruktion, Landart Alle Materialien</p>	<p>Englisch: Kunst und Kulturraum, nordamerikanische Malerei und Literatur des 20. Jh.  Italienisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater  Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen</p>
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b> Sich eigenständig mit Werken und Persönlichkeiten der bildenden Kunst auseinandersetzen und die Ergebnisse in geeigneter Form präsentieren</p>	<p>Ausgewählte Werke aus verschiedenen Kulturen, Epochen, Stilrichtungen <b>Schwerpunkt Gegenwartskunst</b> Thementage Frühling</p>	<p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes,  Philosophie: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst  Wirtschaft und Recht: Rohstoffe, Export/Import, Preispolitik</p>
<p><b>Medien</b> Mit Hilfe von technischen (elektronischen) Medien einfache Arbeiten gestalten Sich handwerklich und formal mit technischen Medien auseinandersetzen</p>	<p>Layout, Analyse professioneller Druckerzeugnisse, Bildsprachen Bildreportage, Video <b>Elektronische Text- und Bildbearbeitung</b> Experimentelles Arbeiten</p>	<p>Deutsch: Sprache der Werbung  Mathematik: Mass und Zahl in der bildenden Kunst</p>

Anmerkung: Alle im Stoffprogramm **fett** gedruckten Teile sind als wichtige Akzente zu verstehen.