

3.3 Ergänzungsfach

Die Lernenden im EF weisen aufgrund der Wahlpflicht ab der 4G im Grundlagenfach zwischen Bildnerischem Gestalten und Musik ein unterschiedliches Basiswissen aus den Grundlagen auf. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, setzt die Lehrperson des EF je nach Klassenzusammenstellung entsprechende Schwerpunkte. So kann es sein, dass sie Lerninhalte aus den Teilgebieten des Grundlagenfachs wählt.

Ergänzungsfach 5. Klasse		
FACHGEBIETE mit den Teilgebieten	KOMPETENZEN	QUERVERWEISE
Wahrnehmung + Reflexion	(siehe Grundlagenfach)	
Präsentation + Dokumentation	(siehe Grundlagenfach)	
Inhalt + Prozess		
EF 5.3.4 Grafischer Ausdruck	<ul style="list-style-type: none"> · zeigen anhand narrativer Zeichnungen eigene Fantasien, Gedanken, Ideen und Prozesse auf und achten dabei auf einen klaren grafischen Ausdruck (Bildsprache) 	Philosophie: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst
EF 5.3.5 Bildwelten	<ul style="list-style-type: none"> · arbeiten bewusst an persönlichen Themen und an ihrem persönlichen Ausdruck, welcher eigene Zukunftsvorstellungen, Themen, Bildwelten oder Werthaltungen widerspiegelt. 	Wirtschaft und Recht: Rohstoffe, Export/Import, Preispolitik Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen
EF 5.3.6 Subjektive/Objektive Umsetzung	<ul style="list-style-type: none"> · erkennen den Unterschied zwischen objektiver und subjektiver Umsetzung. 	Mathematik: Mass und Zahl in der bildenden Kunst Biologie: Evolution, Metamorphose Musik: Musiktheater
Form + Farbe		
EF 5.4.5 Physiologische und Psychologische Farbwahrnehmung (analog, digital)	<ul style="list-style-type: none"> · unterscheiden Licht- und Körperfarben (Farbmodus), erklären Farbräume, Farbmodelle (-systeme), Kontrasttheorien und differenzieren die physiologische- und die psychologische Wahrnehmung von Farben. 	Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda, Kulturgeschichte
Körper + Raum		

EF 5.5.5 Aspekte der Architektur	<ul style="list-style-type: none"> thematisieren und diskutieren aktuelle Fragen der Architektur (Raumentwicklung, Nachhaltigkeit, Wettbewerbe, Denkmalschutz). erfahren ihre architektonische Umgebung als gestalteten Lebensraum. 	Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, z.B. Romantik, Expressionismus Französisch: Theater, Gotik, Impressionismus, Fauves Englisch: Kunst und Kulturraum, nordamerikanische Malerei und Literatur des 20. Jh.
EF 5.5.6 Gestaltung von Bauten	<ul style="list-style-type: none"> beschreiben bestehende Bauten bezogen auf Funktion und Form. untersuchen Proportionen und Gestaltung von Baukörpern innen wie aussen. 	Italienisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater
EF 5.5.7 Lichtführung	<ul style="list-style-type: none"> betrachten Durchbrüche und Öffnungen hinsichtlich Lichtführung. erfahren Licht, Schatten und Beleuchtung als wesentliche Bestandteile von Bauten und Anlagen. 	Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes
EF 5.5.8 Planzeichnung	<ul style="list-style-type: none"> üben Darstellungsformen wie Skizze, Entwurf, Planzeichnung, Projektionen, Schnitte, Visualisierung. entwickeln, skizzieren, verändern, evaluieren Ideen in Fläche und Raum. 	
Verfahren + Disziplinen		
EF 5.6.12 Bildnerische Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> differenzieren und üben (analoge und digitale) grafische Darstellungsweisen und erkennen deren Bedeutung in der visuellen Kommunikation (Abstraktionsstufen: z.B. Fotografie, Zeichnung, Tontrennung, Piktogramm, Schema). 	
EF 5.6.13 Herstellen von Farben	<ul style="list-style-type: none"> erproben die Herstellung verschiedenartiger Malfarben (Ölfarben, Leimfarben, Aquarell, ...), experimentieren damit auf verschiedenen Malgründen und vertiefen ihre malerischen Fähigkeiten. 	
EF 5.6.14 Bildaufzeichnungen	<ul style="list-style-type: none"> kennen die verschiedenen Prinzipien von Bildaufzeichnungen (Lochkamera, analoge Kamera, digitale Kamera). 	
EF 5.6.15 Animationsfilm	<ul style="list-style-type: none"> analysieren verschiedene Formen von bewegten Bildern und entwickeln in der Anwendung eine Animation. 	
Kunst + Kontext		
EF 5.7.5 Epochen der Malerei	<ul style="list-style-type: none"> lernen den Überblick der wichtigsten Epochen kennen: von Antike bis Impressionismus (z.B. anhand ausgewählten Referenzwerke). verstehen den Pendel der stilistischen Bildsprache von archaisch über klassisch bis naturalistisch. betrachten und beschreiben Bilder nach einem Betrachtungsschema. lernen Fachbegriffe adäquat anzuwenden. 	

EF 5.7.6 Bezüge und Standpunkte	<ul style="list-style-type: none"> · schaffen aus der Auseinandersetzung mit dem kunsthistorischen Kontext Bezüge zu ihrer eigenen Arbeit und präsentieren Prozess und Ergebnis in geeigneter Form. · zeigen einen korrekten Umgang mit Quellen und Bildrechten. · vertreten und kommunizieren durch differenzierte Werkanalyse einen eigenen Standpunkt. 	
EF 5.7.7 Geschichte der Druckgrafik, Fotografie, Architektur, Film	<ul style="list-style-type: none"> · lernen die wichtigsten druckgrafischen Techniken anhand ausgewählter Beispiele kennen (Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck, Durchdrucke, digitale Druckverfahren). · setzen sich mit stilbildenden Werken aus der Geschichte der Fotografie/Film/Architektur auseinander. 	

Ergänzungsfach 6. Klasse

Die Aufgabenstellungen und Ziele werden zunehmend komplexer und individueller, der Anspruch an selbstreflexive und kontextorientierte künstlerisch-gestalterische Prozesse und Produkte erhöht sich und die Anforderungen an das selbst organisierte Lernen nehmen zu.

FACHGEBIETE mit den Teilgebieten	KOMPETENZEN	QUERVERWEISE
Wahrnehmung + Reflexion	(siehe Grundlagenfach)	
Präsentation + Dokumentation	(siehe Grundlagenfach)	
Inhalt + Prozess		
EF 6.3.3 Prozessorientiertes Arbeiten	<ul style="list-style-type: none"> verstehen die verschiedenen Aspekte des Gestaltungprozesses, reflektieren differenziert, steuern ihre Projektarbeit bewusst und können getroffene Entscheidungen begründen. 	Biologie: Physiologie des Sehens, Gehirnforschung Musik: Musiktheater Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument usw.), Propaganda Kulturgeschichte Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater z.B. Romantik, Expressionismus Englisch: Kunst und Kulturraum, nordamerikanische Malerei und Literatur des 20. Jh.
EF 6.3.4 Künstlerische Strategien	<ul style="list-style-type: none"> experimentieren mit persönlich entwickelten Konzepten, wenden im Vorgehen kreative- und künstlerische Strategien an, prüfen und bewerten die Wirkung der Entwürfe und treffen Entscheide für eigene praktische Umsetzungen. 	
EF 6.3.5 Kunstgeschichtliche Aspekte als Fundus	<ul style="list-style-type: none"> nutzen die Vielfalt kunstgeschichtlicher Aspekte als Fundus für Inspiration aber auch Reflexion und setzen sich zeitgemäß, persönlich und individuell mit Begriffen wie Adaption, Transformation und Kontext auseinander. 	
Form + Farbe	(siehe Grundlagenfach)	
Körper + Raum		
EF 6.5.3 Produktentwicklung, Produktgestaltung, Design	<ul style="list-style-type: none"> differenzieren und bezeichnen relevante Arbeitsschritte in der Produkteentwicklung: Idee, Entwurf, Modell, Prototyp, Serie. erkennen Zusammenhänge von «Material - Technik - Funktion». 	Italienisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen
EF 6.5.4 Materialexperimente	<ul style="list-style-type: none"> nutzen die gewonnenen Erkenntnisse bewusst (Materialexperiment, gestalterisches Experiment, technisches Experiment). 	Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes, Philosophie: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst
EF 6.5.5 Modell/ Prototyp	<ul style="list-style-type: none"> gestalten oder optimieren eigenständige Produkte nach dem Designprozess und differenzieren dabei bewusst die Prozessstufen «Modell» und «Prototyp». 	Wirtschaft und Recht: Rohstoffe, Export/Import, Preispolitik
EF 6.5.6 Funktion, Technik, Ästhetik	<ul style="list-style-type: none"> berücksichtigen funktionale, technische und ästhetische Gesichtspunkte im Produktdesign. 	

EF 6.5.7 Szenografie	<ul style="list-style-type: none"> entwickeln anhand narrativer Situationen (Installation, Performance) ein Verständnis für den Bezug zwischen Aktion und Raum. 	Deutsch: Sprache der Werbung Mathematik: Mass und Zahl in der bildenden Kunst
Verfahren + Disziplinen		
EF 6.6.5 Bildgrafik	<ul style="list-style-type: none"> nutzen ihr Wissen und ihre Erfahrung für die Gestaltung grafischer Erzeugnisse und unterscheiden zwischen Montage, Collage, Bildgrafik (Infografik), Illustration, Plakat, Projektion (Helligkeit), Rendering, Plot. 	
EF 6.6.6 Filmisches Denken	<ul style="list-style-type: none"> untersuchen und kritisieren unterschiedliche Filmerzeugnisse (Genre) /-Sequenzen (Dokumentarfilm; Spielfilm; Kurzfilm, Werbefilm, Trickfilm, Stop Motion, ...) und entwickeln dabei ein «filmisches Denken». 	
EF 6.6.7 Gestaltungsmittel Film	<ul style="list-style-type: none"> erarbeiten spezifisch audiovisuelle und narrative Gestaltungsmittel (Aufnahmetechnik, Postproduktion, ...). kennen und thematisieren die Entwicklung, die Wirkung und die Erzeugung von bewegten Bildern bis zum Film (analoge und digitale Methoden). 	
EF 6.6.8 Eigene Projekte	<ul style="list-style-type: none"> entwickeln aus der Reflexion von Film- und Animationsproduktionen eigene Projekte zielführend (Ideen skizze, Storyboard, Script/Drehbuch). erzählen filmisch eine Geschichte: Idee, Konzept, Storyboard, Aufnahme, Schnitt, Export (Stop Motion, Szene, Kurzfilm). 	
Kunst + Kontext		
EF 6.7.3 Epochen der Kunstgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> thematisieren die Kunst- und Kulturgeschichte des Impressionismus bis zur zeitgenössischen Kunst (mit zugehörigen Künstlerinnen und Künstler und ihren Referenzwerken). kennen die verschiedenen Disziplinen der Kunst und können ausgewählte Werke zeitlich verorten (Epochen, Stilrichtungen, Künstlerinnen, ...). entschlüsseln exemplarische Werke formal und inhaltlich; stellen sie in einen übergeordneten Kontext. wenden Fachbegriffe adäquat an. 	
EF 6.7.4 Kontext zur eigenen Arbeit	<ul style="list-style-type: none"> nutzen die Vielfalt kunstgeschichtlicher Aspekte als Fundus für die persönliche Entwicklung in Bezug zur eigenen gestalterischen Tätigkeit (Inspiration, Adaption, Transformation, ...) vertreten eigene Ideen, treffen konsequente Entscheidungen ihrer gestalterischen Arbeit und kontextualisieren ihr eigenes Schaffen. 	

EF 6.7.5 Künstlerische Strategien	<ul style="list-style-type: none"> erklären anhand ausgewählter Beispiele künstlerische Strategien (nachahmen, erzählen, zitieren, symbolisieren, verfremden, abstrahieren, dem Zufall überlassen). 	
EF 6.7.6 Spezialgebiet	<ul style="list-style-type: none"> setzen sich vertieft mit einem selbst gewählten kunstgeschichtlichen Thema auseinander, verarbeiten die Informationen und präsentieren sie in geeigneter Form. 	
EF 6.7.7 Design und Plakatgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> kennen die wichtigsten Stilrichtungen der Designgeschichte und Kriterien für «Gutes Design». vergleichen Strategie und Wirkung in der Plakatgestaltung aus verschiedenen Jahrzehnten. 	
EF 6.7.8 Gegenwartskunst	<ul style="list-style-type: none"> setzen sich mit Künstlerinnen und Künstlern der Gegenwart auseinander. lernen in der Rezeption Chancen und Möglichkeiten zeitgenössischer Ausdrucksformen kennen und nutzen diese gegebenenfalls für eigene Gestaltungsvorhaben. 	