



BF Form und Farbe (Pädagogik)

1 Stundentafel/-dotation

Wochenstunden	4F	5F	6F
	-	3	3

2 Allgemeine Bildungsziele des Lernbereichs

2.1 Beitrag des Faches zu den Bildungszielen gemäss Rahmenlehrplan für FMS

Bildnerisches Gestalten verbindet Wahrnehmen, Kommunikation und Gestalten. Es vertieft das bildnerische Denken und sensibilisiert Schülerinnen und Schüler zu einem verantwortungsvollen Umgang mit Fragen aus Alltag, Kunst und Kultur. Die Schülerinnen und Schüler erhalten nötiges Sachwissen, mit welchem sie sich in der bildlichen Welt orientieren und verständigen können. Im gestalterischen Schaffen stehen Material - und Technikkompetenz, Ideenfindung und Experiment im Vordergrund, um eine eigene Bildsprache entwickeln und umsetzen zu können.

Im gestalterischen Prozess werden das bildnerische Denken vertieft und Arbeitsschritte kontinuierlich reflektiert. Im Austausch mit anderen Schülerinnen und Schülern wird das Argumentieren gefördert und der eigene Standpunkt überprüft. Das Fach Form und Farbe verfeinert die Wahrnehmung, fördert Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und trägt zu einer gesunden Persönlichkeitsentwicklung bei. Es fördert das Verantwortungsbewusstsein in Bezug auf unsere Umwelt und trägt bei zu einer gesellschaftlichen Toleranz.

Das Fach bildet die Grundlage für weiterführende Hochschulen: Pädagogische oder auch gestalterisch-künstlerische Fachhochschulen.



2.2 Beitrag des Faches zu den überfachlichen Kompetenzen

Überfachliche Kompetenz	Lernziele
Selbst- und Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none">• Neugierde und Selbstmotivation entwickeln und bewahren• Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen bei der gestalterischen Arbeit gewinnen• Aufträge selbstständig und selbstverantwortlich ausführen• Bei Teamarbeiten Verantwortung übernehmen und alle Teilnehmenden miteinbeziehen• In der Auseinandersetzung von Inhalten eigene Standpunkte entwickeln und vertreten• Aktiv zuhören und Standpunkte anderer respektieren und darauf eingehen• Beim Argumentieren sachlich und fair bleiben
Reflexive Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none">• Inhalte im übergeordneten Kontext analysieren, vergleichen und verknüpfen• Eigene Arbeiten und Lernprozesse kritisch beurteilen• Um eigene Stärken und Schwächen wissen• Komplexe Zusammenhänge von Inhalt und Form verstehen
Projektentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Eigene Ideen und Projekte selbstständig entwickeln• Die Umsetzung als Prozess verstehen und Misserfolge als Teil des Lernprozesses anerkennen• Flexibilität im Umgang mit unerwarteten Projektentwicklungen aufbringen• In der Konzeption und Arbeitsplanung realistisch vorgehen• Inhalte und Denkstrukturen in eine bildliche Sprache transformieren
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none">• Adäquate Lern- und Arbeitsstrategien erarbeiten und anwenden• Sicherheit in Lesetechnik und Informationsverarbeitung gewinnen
Medien und ICT	<ul style="list-style-type: none">• Technische Geräte kompetent bedienen und für die entsprechenden Aufgaben und Projekte zielorientiert einsetzen• Bearbeitungsprogramme in Text, Bild und bewegtem Bild kennen und Projekt entsprechend sinnvoll speichern• Arbeitsprozesse mit Bild und Text dokumentieren• Inhalte und Botschaften grafisch wirksam umsetzen• Online-Quellen zielorientiert und kompetent nutzen• Sich online sicher bewegen. Kennen der rechtlichen Vorgaben und Gefahren• Schriftlichen Aufträgen im Zehnfingersystems verfassen• Apps professionellen Programmen gegenüberstellen und technische Unterschiede angemessen und sinnvoll nutzen



3 Zusammenarbeit mit anderen Fächern

3.1 Interdisziplinarität

Klassenstufe: 5F

Fach	Interdisziplinäre Themen
Sprachen	<ul style="list-style-type: none">• Botschaften, Verfremdungen, Werbung• Literatur, Text-Bild-Text• Film, Video, Script• Bildbeschreibung, Epochenbezug
Naturwissenschaften	<ul style="list-style-type: none">• Wissenschaftliche Illustration• Skizze und Zeichnung als Verständnisgrundlage• Anatomie• Farben als Material• Chemie in der analogen Fotografie
Geografie	<ul style="list-style-type: none">• Recycling, Nutzung (extensiv, intensiv), Ressourcen• Visualisierung von Begriffen• Raumentwicklung, Landschaftsveränderungen• Materialkunde
Hauswirtschaft/Ernährungslehre	<ul style="list-style-type: none">• Farben und Formen, Genussaspekt und Aussehen• Design und Werbung• Handwerk• Recycling, Upcycling, Ressourcen

Klassenstufe: 6F

Fach	Interdisziplinäre Themen
Wirtschaft und Recht	<ul style="list-style-type: none">• Werbestrategien• Produktegestaltung, Corporate Identity• Recycling, Upcycling, Ressourcen, Cradle-to-Cradle (Labelling)
Musik	<ul style="list-style-type: none">• Musikgeschichte• Werbestrategien für Auftritte• Konzert- und Bühnengestaltung• Theateraufführungen, Tanz• Klang-Bild, Farbe-Klang
Sport	<ul style="list-style-type: none">• Körperbeobachtung und gestalterische Umsetzung• Bewegungsabfolgen• Mensch in Bewegung



3.2 Selbstständige Arbeit (Koordination der Arbeitsmethoden)

Die Selbstständige Arbeit gibt den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich über einen längeren Zeitraum mit einem selbstgewählten Thema auseinanderzusetzen und in einem prozessorientierten Vorgehen eigene gestalterische Lösungen zu entwickeln.

Die Schülerinnen und Schüler

- konzipieren die nötigen Arbeitsschritte.
- planen das Thema anhand von Fachliteratur und arbeiten sich vertieft ein.
- stellen Überlegungen zu handwerklich gestalterischen Umsetzungsmöglichkeiten an.
- gestalten Zeitmanagement realistisch.
- arbeiten eine gezielte und klare Fragestellung aus.
- führen ein persönliches Arbeitsjournal, um Ideen, Visionen und Gedanken zu veranschaulichen.
- verstehen Projektumsetzung, Dokumentation und Präsentation als Gesamtheit.

3.3 Arbeitstechnik/Lerntechnik

Die Schülerinnen und Schüler

- sind offen, sich im Umgang mit neuen gestalterischen Verfahren und unbekanntem Techniken vertraut zu machen.
- erproben spielerisch neue Verfahren und experimentieren in Übungsblöcken, um sich die nötigen technischen Fähigkeiten zu verschaffen.
- lernen anhand von konkreten Aufträgen zu einem gestalterischen Thema konzeptionell zu denken.
- beschaffen sich im Umgang mit analogen und digitalen Medien das nötige Informationsmaterial (Bild und Text).
- erproben eigene Lösungen, erkennen den Gestaltungsweg als Prozess und reflektieren kontinuierlich die eigene Arbeit.



4 Fachdidaktische Hinweise

4.1 Unterrichtsmethodik

In der Auseinandersetzung mit Fragen aus Kunst, Alltag und Gesellschaft sollen die Schülerinnen und Schüler sensibilisiert werden, eigene Vorstellungen gestalterisch zum Ausdruck zu bringen. Individuelles Gestalten, Arbeiten in Gruppen oder auch im Klassenverband fördern Sozialkompetenz, Toleranz, Eigenständigkeit und persönliche Urteilsfähigkeit.

Offen formulierte Arbeitsaufträge ermöglichen ein individuelles Vorgehen bei der Umsetzung eines Themas und ein zielgerichtetes Realisieren ihres Vorhabens. Werkstatt-Aufträge bilden die Grundlage für einen individualisierten Unterricht. Enger gefasste Aufträge eignen sich für eine fundierte Grundausbildung.

Die Schülerinnen und Schüler sind fähig zu recherchieren, mit eigenem Bildmaterial ein Konzept zu entwickeln oder durch ihre Vorstellungskraft und Fantasie persönliche gestalterische Lösungen zu realisieren.

Durch Vorträge, Dokumentationen und Präsentationen wird die fachliche Sprache entwickelt und gefestigt. Sprachliche Präzision steht im Zusammenhang mit einer differenzierten Wahrnehmung. Stetiges Reflektieren des persönlichen Prozesses und der Austausch in der Gruppe geben Sicherheit im Arbeitsprozess.

4.2 Leistungsbewertung

Pro Semester werden verschiedene Leistungsbewertungen durchgeführt: Dazu gehören gestalterische Aufträge, Vorträge (einzeln oder in Gruppen), mündliche oder schriftliche Prüfungen zu kunstgeschichtlichen Themen und Dokumentationen zu Kunstausstellungen oder Projektwochen. Zu Beginn der Aufgabestellungen werden den Schülerinnen und Schülern verständliche und nachvollziehbare Beurteilungskriterien schriftlich abgegeben. Anhand dieser Kriterien werden die Noten ermittelt, schriftlich festgehalten und mit den Schülerinnen und Schülern besprochen.



5 Fachgebiete und Lernziele

Klassenstufe: 5F

Im prozesshaften Entwickeln eigenständiger Arbeiten werden das Sehen, Fühlen, Denken und Handeln miteinbezogen. Dabei verknüpfen die Lernenden experimentelles mit systematischem Vorgehen.

Fachgebiet 1: Inhalt und Prozess

Teilgebiete	Lernziele Die Lernenden
1.1 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).
1.2 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.
1.3 Subjektive, objektive Umsetzung	<ul style="list-style-type: none">erkennen den Unterschied zwischen objektiver und subjektiver Umsetzung.

Fachgebiet 2: Form und Farbe

Teilgebiete	Lernziele Die Lernenden
2.1. 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.

Fachgebiet 3: Körper und Raum

Teilgebiete	Lernziele Die Lernenden
3.1 Szenografie	<ul style="list-style-type: none">entwickeln anhand narrativer Situationen (Installation, Performance) ein Verständnis für den Bezug zwischen Aktion und Raum.
3.2 Aspekte der Architektur	<ul style="list-style-type: none">thematizieren und diskutieren aktuelle Fragen der Architektur (Raumentwicklung, Nachhaltigkeit, Wettbewerbe, Denkmalschutz).erfahren ihre architektonische Umgebung als gestalteten
3.3 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.



3.4 Lichtführung	<ul style="list-style-type: none">• betrachten Durchbrüche und Öffnungen hinsichtlich Lichtführung. erfahren Licht, Schatten und Beleuchtung als wesentliche Bestandteile von Gebautem.
3.5 Planzeichnung	<ul style="list-style-type: none">• üben geeignete Darstellungsformen wie Skizze, Entwurf, Planzeichnung, Projektionen, Schnitte, Visualisierung.• entwickeln, skizzieren, verändern, evaluieren Ideen auf der Fläche und im Raum.



Fachgebiet 4: Verfahren und Disziplinen

Teilgebiete	Lernziele Die Lernenden
4.1 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).
4.2 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.
4.3 Bildaufzeichnungen	<ul style="list-style-type: none">kennen die verschiedenen Prinzipien von Bildaufzeichnungen (Lochkamera, analoge Kamera, digitale Kamera).
4.4 Animationsfilm	<ul style="list-style-type: none">analysieren verschiedene Formen von bewegten Bildern und entwickeln in der Anwendung eine Animation.

Fachgebiet 5: Kunst und Kontext

Teilgebiete	Lernziele Die Lernenden
5.1 Epochen der Malerei	<ul style="list-style-type: none">kennen die wichtigsten Epochen der Malerei, zugehörige Künstlerinnen und Künstler und Referenzwerke.können einfache ikonologische und ikonographische Zusammenhänge erkennen und formulieren.
5.2 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.
5.3 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, des Films und der Architektur auseinander.



Klassenstufe: 6F

Die Lernenden vertiefen sich in spezifischen künstlerischen Disziplinen, Medien und Gestaltungsmethoden. Sie erproben diese mittels adäquater Übungen und wenden die Erfahrungen in eigenen Gestaltungsvorhaben an.

Fachgebiet 1: Inhalt und Prozess

Teilgebiete	Lernziele Die Lernenden
1.1 Prozessorientiertes Arbeiten	<ul style="list-style-type: none">verstehen die verschiedenen Aspekte des Gestaltungsprozesses, reflektieren differenziert, steuern ihre Projektarbeit bewusst und können getroffene Entscheidungen begründen.
1.2 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 die eigene praktische Umsetzungen.
1.3 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.

Fachgebiet 2: Körper und Raum

Teilgebiete	Lernziele Die Lernenden
2.1 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».
2.2 Materialexperimente	<ul style="list-style-type: none">nutzen die gewonnenen Erkenntnisse bewusst (Materialexperiment, gestalterisches Experiment, technisches Experiment).
2.3 Modell, Prototyp	<ul style="list-style-type: none">gestalten oder optimieren eigenständige Produkte nach dem Designprozess und differenzieren dabei die Prozessstufen «Modell» und «Prototyp» bewusst.
2.4 Funktion, Technik, Ästhetik	<ul style="list-style-type: none">berücksichtigen funktionale, technische und ästhetische Gesichtspunkte im Produktdesign.



Fachgebiet 3: Verfahren und Disziplinen

Teilgebiete	Lernziele Die Lernenden
3.1 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.
3.2 Filmisches Denken	<ul style="list-style-type: none">• untersuchen und kritisieren unterschiedliche Filmerzeugnisse (Dokumentarfilm; Spielfilm; Kurzfilm, Werbefilm, Trickfilm, Stop-Motion) und entwickeln dabei ein «filmisches Denken».
3.3 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).
3.4 Eigene Projekte	<ul style="list-style-type: none">• entwickeln aus der Reflexion von Film- und Animationsproduktionen eigene Projekte zielführend (Ideenskizze, Storyboard, Script, Drehbuch).• erzählen filmisch eine Geschichte: Idee, Konzept, Storyboard, Aufnahme, Schnitt, Export (Stop-Motion, Szene, Kurzfilm).

Fachgebiet 4: Kunst und Kontext

Teilgebiete	Lernziele Die Lernenden
4.1 Epochen der Kunstgeschichte	<ul style="list-style-type: none">• kennen die verschiedenen Disziplinen der Kunst und können diese exemplarisch zeitlich verorten (Epochen, Stilrichtungen, Künstlerinnen).• Entschlüsseln Werke formal und inhaltlich und stellen sie in einen übergeordneten Kontext.
4.2 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.
4.3 Künstlerische Strategien	<ul style="list-style-type: none">• Erklären anhand ausgewählter Beispiele künstlerische Strategien (nachahmen, erzählen, zitieren, symbolisieren, verfremden, abstrahieren, dem Zufall überlassen).
4.4 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.



4.5 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.
4.6 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.