

### 3.2 Schwerpunktfach

Die Lernenden im SF 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 SF je nach Klassenzusammenstellung entsprechende Schwerpunkte. So kann es sein, dass sie Lerninhalte aus den Teilgebieten des Grundlagenfachs wählt.

Schwerpunktfach 4. Klasse			
Das SF BG baut grundsätzlich auf den im GF erworbenen gestalterischen Grundlagen auf – im Vergleich zum Grundlagenfach werden die Themen und Arbeitsbereiche tiefer, komplexer und individueller behandelt. Die Auseinandersetzung mit Kunst- und Kulturgeschichte erhält einen grösseren Stellenwert. Die Lernenden bringen eine Offenheit für künstlerische Problemstellungen, kulturelle Zusammenhänge und solide fachliche Voraussetzungen mit. Die Lernenden praktizieren eine wahrnehmende, erkundende und reflektierende Zuwendung zur Welt, zum Selbst und zur Weltsicht anderer.			
FACHGEBIETE mit den Teilgebieten	KOMPETENZEN	QUERVERWEISE	
<b>Wahrnehmung + Reflexion</b>	<i>(siehe Grundlagenfach)</i>		
<b>Präsentation + Dokumentation</b>			
SF 4.2.3 Recherche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• üben das Beschaffen, Untersuchen, Beurteilen, Ordnen von Informationen und Arbeitstechniken.</li> </ul>	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 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) Musik: Musiktheater Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda, Kulturgeschichte,	
SF 4.2.4 Analyse und Strategien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analysieren Aufgabenstellungen und lernen verschiedene Lösungswege kennen.</li> <li>• lernen Kreativitätstechniken wie Umformen, Kombinieren und Brainstorming kennen.</li> </ul>		
<b>Inhalt + Prozess</b>			
SF 4.3.3 Prozessorientiert gestalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wissen das Skizzenbuch als adäquates Arbeitsmittel für Bildfindungsprozesse einzusetzen.</li> </ul>		
SF 4.3.4 Prozesse analysieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analysieren eigene Arbeitsprozesse und Bilderzeugnisse.</li> </ul>		
<b>Form + Farbe</b>			
SF 4.4.8 Formenvokabular zeichnerisch vertiefen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vertiefen verschiedene Zeichenmedien (analog/digital) und können diese adäquat anwenden.</li> </ul>		
SF 4.4.9 Farbbewusstsein	<ul style="list-style-type: none"> <li>• erkennen Farbe als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel in ihren vielfältigen Dimensionen und können diese gezielt einsetzen.</li> </ul>		
SF 4.4.10 Farbtheorien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kennen die inhaltlichen Unterschiede der Entwicklung der Farbenlehre (Goethe, Itten, Küppers).</li> </ul>		

		Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst
SF 4.4.11 Farbanwendung	<ul style="list-style-type: none"> <li>· können komplexe Raum- oder Landschaftssituationen beobachten und diese malerisch umsetzen.</li> <li>· lernen Farbe als stoffliches Mittel nach verschiedenen Gesichtspunkten kennen und anwenden (Pigment, Farbstoff).</li> <li>· lernen verschiedene Maltechniken kennen (Acryl-, Ölmalerei).</li> </ul>	
<b>Körper + Raum</b>		
SF 4.5.6 Beobachtung und Wiedergabe	<ul style="list-style-type: none"> <li>· erfassen bewegte und unbewegte Formen rasch.</li> <li>· beobachten und geben komplexe räumliche Situationen wieder.</li> </ul>	
SF 4.5.7 Ungegenständliche Objekte	<ul style="list-style-type: none"> <li>· setzen sich mit ungegenständlichen Objekten auseinander, z.B. Formcharaktere, konvex – konkav.</li> </ul>	
SF 4.5.8 Performance und Tanz	<ul style="list-style-type: none"> <li>· entwickeln anhand narrativer Situationen (Performance, Tanz) ein Verständnis für den Bezug zwischen Aktion und Körper.</li> <li>· setzen den menschlichen Körper als plastisches Mittel ein.</li> </ul>	
SF 4.5.9 Dreidimensionales Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>· kennen die Gestaltungsprinzipien des Dreidimensionalen und können diese in Form einer Vollplastik, eines Reliefs oder Objekts in additivem oder subtraktivem Verfahren anwenden</li> </ul>	
<b>Verfahren + Disziplinen</b>		
SF 4.6.9 Skizzierend zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> <li>· entwickeln Sicherheit im Freihandzeichnen als Synthese von Konstruktion und Beobachtung.</li> <li>· befassen sich mit Mensch, Tier, Landschaft und Architektur durch skizzierendes Zeichnen.</li> <li>· vertiefen ihre Kenntnisse des Naturstudiums.</li> <li>· begreifen durch die Führung eines Skizzenbuchs die Bildfindung als Entwicklungsprozess.</li> </ul>	
SF 4.6.10 Fotografietechnik- und Form	<ul style="list-style-type: none"> <li>· kennen die technischen und formalen Grundlagen der Fotografie und können diese anwenden.</li> </ul>	
SF 4.6.11 Materialkenntnisse erweitern	<ul style="list-style-type: none"> <li>· entwickeln ein Materialbewusstsein für verschiedene Werkstoffe wie Ton, Gips, Holz, Stein, Papier, Papiermaché und Draht.</li> </ul>	
<b>Kunst + Kontext</b>		
SF 4.7.5 Kunstgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> <li>· lernen den Überblick der wichtigsten Epochen kennen: von Antike bis Impressionismus (z.B. Plastiken und Skulpturen).</li> <li>· kennen die Kunst- und Kulturgeschichte von Antike bis Manierismus (mit zugehörigen Künstlerinnen/Künstler und ihren Referenzwerke).</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· verstehen den Pendel der stilistischen Bildsprache von archaisch über klassisch bis naturalistisch.</li> </ul>	
SF 4.7.6 Bildbetrachtung	<ul style="list-style-type: none"> <li>· betrachten und beschreiben Bilder nach einem Betrachtungsschema.</li> <li>· lernen Fachbegriffe adäquat anzuwenden.</li> </ul>	
SF 4.7.7 Farbe im Kontext	<ul style="list-style-type: none"> <li>· kennen die Funktion und Bedeutung der Farbe im kulturhistorischen Kontext.</li> </ul>	
SF 4.7.8 Bildsprache im Kontext	<ul style="list-style-type: none"> <li>· erkennen Methoden und Wirkungsweisen der Werbung.</li> <li>· erarbeiten die Bildsprache des Comics und setzen diese gestalterisch um.</li> <li>· erfahren die technischen und formalen Wirkungsweisen der Fotografie und wenden diese an.</li> </ul>	

Schwerpunktfach 5. Klasse		
Die Lernenden praktizieren einen kritischen Umgang mit visuellen Erzeugnissen innerhalb und ausserhalb des künstlerisch-gestalterischen Feldes. Prozessorientierte Arbeitsweisen im BG verlangen viel Eigeninitiative. Die genaue Beobachtungsfähigkeit, ein räumliches Vorstellungsvermögen und prozessorientiertes Denken und Handeln werden individuell und gezielt gefördert.		
FACHGEBIETE mit den Teilgebieten	KOMPETENZEN	QUERVERWEISE
<b>Wahrnehmung + Reflexion</b>	(siehe Grundlagenfach)	
<b>Präsentation + Dokumentation</b>	(siehe Grundlagenfach)	
<b>Inhalt + Prozess</b>		
SF 5.3.4 Grafischer Ausdruck	· zeigen anhand narrativer Zeichnungen eigene Fantasien, Gedanken, Ideen und Prozesse auf und achten dabei auf einen klaren grafischen Ausdruck (Bildsprache).	Biologie: Evolution Musik: Musiktheater
SF 5.3.5 Bildwelten	· arbeiten bewusst an persönlichen Themen und an ihrem persönlichen Ausdruck, welcher eigene Zukunftsvorstellungen, Themen, Bildwelten oder Werthaltungen widerspiegelt.	Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda, Kulturgeschichte Alle Sprachen: Bildsprache des Films
SF 5.3.6 Subjektive/Objektive Umsetzung	· erkennen den Unterschied zwischen objektiver und subjektiver Umsetzung.	Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, z.B. Romantik, Expressionismus Französisch: Theater, Gotik, Impressionismus, Fauves Englisch: Kunst und Kulturraum
<b>Form + Farbe</b>		
SF 5.4.5 Physiologische und Psychologische Farbwahrnehmung (analog, digital)	· unterscheiden Licht- und Körperfarben (Farbmodus), erklären Farbräume, Farbmodelle (-systeme), Kontrasttheorien und differenzieren die physiologische- und die psychologische Wahrnehmung von Farben.	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
<b>Körper + Raum</b>		
SF 5.5.5 Szenografie	· entwickeln anhand narrativer Situationen (Installation, Performance) ein Verständnis für den Bezug zwischen Aktion und Raum.	
SF 5.5.6 Aspekte der Architektur	· thematisieren und diskutieren aktuelle Fragen der Architektur (Raumentwicklung, Nachhaltigkeit, Wettbewerbe, Denkmalschutz).	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>erfahren ihre architektonische Umgebung als gestalteten Lebensraum.</li> </ul>	Mathematik: Kunstbetrachtung, z.B. Architektur, konkrete Malerei  Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst
SF 5.5.7 Gestaltung von Bauten	<ul style="list-style-type: none"> <li>beschreiben bestehende Bauten bezogen auf Funktion und Form.</li> <li>untersuchen Proportionen und Gestaltung von Baukörpern innen wie aussen.</li> </ul>	
SF 5.5.8 Lichtführung	<ul style="list-style-type: none"> <li>betrachten Durchbrüche und Öffnungen hinsichtlich Lichtführung, erfahren Licht, Schatten und Beleuchtung als wesentliche Bestandteile von Bauten und Anlagen.</li> </ul>	
SF 5.5.9 Planzeichnung	<ul style="list-style-type: none"> <li>üben Darstellungsformen wie Skizze, Entwurf, Planzeichnung, Projektionen, Schnitte, Visualisierung.</li> <li>entwickeln, skizzieren, verändern, evaluieren Ideen in Fläche und Raum.</li> </ul>	
<b>Verfahren + Disziplinen</b>		
SF 5.6.13 Bildnerische Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> <li>differenzieren und üben (analoge und digitale) grafische Darstellungsweisen und erkennen deren Bedeutung in der visuellen Kommunikation (Abstraktionsstufen: z.B. Fotografie, Zeichnung, Tontrennung, Piktogramm, Schema).</li> </ul>	
SF 5.6.14 Herstellen von Farben	<ul style="list-style-type: none"> <li>erproben die Herstellung verschiedenartiger Malfarben (Ölfarben, Leimfarben, Aquarell, ...), experimentieren damit auf verschiedenen Malgründen und vertiefen ihre malerischen Fähigkeiten.</li> </ul>	
SF 5.6.15 Bildaufzeichnungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>kennen die verschiedenen Prinzipien von Bildaufzeichnungen (Lochkamera, analoge Kamera, digitale Kamera).</li> </ul>	
SF 5.6.16 Stop Motion, Animationsfilm	<ul style="list-style-type: none"> <li>analysieren verschiedene Formen von bewegten Bildern und entwickeln in der Anwendung eine Animation.</li> </ul>	
<b>Kunst + Kontext</b>		
SF 5.7.5 Kunstgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> <li>kennen die Kunst- und Kulturgeschichte des Barocks bis Realismus (mit zugehörigen Künstlerinnen und Künstler und ihren Referenzwerke).</li> <li>lernen die verschiedenen Bildgattungen und ihre Themen kennen.</li> <li>thematizieren die Stillebenmalerei und ihre Bildsymboliken.</li> <li>kennen das Gegensatzpaar der italienischen Malerei: Disegno und Colore im Vergleich.</li> <li>können einfache ikonologische und ikonographische Zusammenhänge erkennen und formulieren.</li> <li>wenden Fachbegriffe adäquat an.</li> </ul>	

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

Schwerpunktfach 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
<b>Wahrnehmung + Reflexion</b>	(siehe Grundlagenfach)	
<b>Präsentation + Dokumentation</b>	(siehe Grundlagenfach)	
<b>Inhalt + Prozess</b>		
SF 6.3.4 Prozessorientiertes Arbeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>verstehen die verschiedenen Aspekte des Gestaltungsprozesses, reflektieren differenziert, steuern ihre Projektarbeit bewusst und können getroffene Entscheidungen begründen.</li> </ul>	Biologie: Physiologie des Sehens, Gehirnforschung  Musik: Musiktheater
SF 6.3.5 Künstlerische Strategien	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument usw.), Propaganda Kulturgeschichte
SF 6.3.6 Kunstgeschichtliche Aspekte als Fundus	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, z.B. Romantik, Expressionismus Französisch: Theater, Gotik, Impressionismus, Fauves
<b>Form + Farbe</b>	(siehe Grundlagenfach)	
<b>Körper + Raum</b>		Englisch: Kunst und Kulturraum Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen
SF 6.5.3 Produktentwicklung, Produktgestaltung, Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>differenzieren und bezeichnen relevante Arbeitsschritte in der Produkteentwicklung: Idee, Entwurf, Modell, Prototyp, Serie.</li> <li>erkennen Zusammenhänge von «Material - Technik - Funktion».</li> </ul>	
SF 6.5.4 Materialexperimente	<ul style="list-style-type: none"> <li>nutzen die gewonnenen Erkenntnisse bewusst (Materialexperiment, gestalterisches Experiment, technisches Experiment).</li> </ul>	Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes,
SF 6.5.5 Modell/ Prototyp	<ul style="list-style-type: none"> <li>gestalten oder optimieren eigenständige Produkte nach dem Designprozess und differenzieren dabei bewusst die Prozessstufen «Modell» und «Prototyp».</li> </ul>	

SF 6.5.6 Funktion, Technik, Ästhetik	<ul style="list-style-type: none"> <li>berücksichtigen funktionale, technische und ästhetische Gesichtspunkte im Produktdesign.</li> </ul>	<p>Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p> <p>Mathematik: Kunstbetrachtung, z.B. Architektur, konkrete Malerei</p>
<b>Verfahren + Disziplinen</b>		
SF 6.6.5 Bildgrafik	<ul style="list-style-type: none"> <li>nutzen ihr Wissen und ihre Erfahrung für die Gestaltung grafischer Erzeugnisse und unterscheiden zwischen Montage, Collage, Bildgrafik (Infografik), Illustration, Plakat, Projektion (Helligkeit), Rendering, Plot.</li> </ul>	
SF 6.6.6 Filmisches Denken	<ul style="list-style-type: none"> <li>untersuchen und kritisieren unterschiedliche Filmserzeugnisse (Genre) /-Sequenzen (Dokumentarfilm; Spielfilm; Kurzfilm, Werbefilm, Trickfilm, Stop Motion, ...) und entwickeln dabei ein «filmisches Denken».</li> </ul>	
SF 6.6.7 Gestaltungsmittel Film	<ul style="list-style-type: none"> <li>erarbeiten spezifisch audiovisuelle und narrative Gestaltungsmittel (Aufnahmetechnik, Postproduktion, ...).</li> <li>kennen und thematisieren die Entwicklung, die Wirkung und die Erzeugung von bewegten Bildern bis zum Film (analoge und digitale Methoden).</li> </ul>	
SF 6.6.8 Eigene Projekte	<ul style="list-style-type: none"> <li>entwickeln aus der Reflexion von Film- und Animationsproduktionen eigene Projekte zielführend (Ideenskizze, Storyboard, Script/Drehbuch).</li> <li>erzählen filmisch eine Geschichte: Idee, Konzept, Storyboard, Aufnahme, Schnitt, Export (Stop Motion, Szene, Kurzfilm).</li> <li>entwickeln Projekte im Bereich der digitalen Publikation (Banner, Webseite, Blog)</li> </ul>	

<b>Kunst + Kontext</b>		
SF 6.7.3 Epochen der Kunstgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> <li>· thematisieren die Kunst- und Kulturgeschichte des Impressionismus bis zur zeitgenössischen Kunst (mit zugehörigen Künstlerinnen und Künstler und ihren Referenzwerke).</li> <li>· wenden Fachbegriffe adäquat an.</li> </ul>	
SF 6.7.4 Kontext zur eigenen Arbeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>· nutzen die Vielfalt kunstgeschichtlicher Aspekte als Fundus für die persönliche Entwicklung in Bezug zur eigenen gestalterischen Tätigkeit (Inspiration, Adaption, Transformation, ...)</li> <li>· vertreten eigene Ideen, treffen konsequente Entscheidungen ihrer gestalterischen Arbeit und kontextualisieren ihr eigenes Schaffen.</li> </ul>	
SF 6.7.5 Künstlerische Strategien	<ul style="list-style-type: none"> <li>· erklären anhand ausgewählter Beispiele künstlerische Strategien (nachahmen, erzählen, zitieren, symbolisieren, verfremden, abstrahieren, dem Zufall überlassen).</li> </ul>	
SF 6.7.6 Spezialgebiet	<ul style="list-style-type: none"> <li>· setzen sich vertieft mit einem selbst gewählten kunstgeschichtlichen Thema auseinander, verarbeiten die Informationen und präsentieren sie in geeigneter Form.</li> </ul>	
SF 6.7.7 Design, Plakatgestaltung und Film	<ul style="list-style-type: none"> <li>· kennen die wichtigsten Stilrichtungen der Designgeschichte und Kriterien für «Gutes Design».</li> <li>· vergleichen Strategie und Wirkung in der Plakatgestaltung aus verschiedenen Jahrzehnten.</li> <li>· Setzen sich mit stilbildenden Werken aus der Geschichte des Films auseinander.</li> </ul>	
SF 6.7.8 Gegenwartskunst	<ul style="list-style-type: none"> <li>· setzen sich mit Künstlerinnen und Künstlern der Gegenwart auseinander.</li> <li>· lernen in der Rezeption Chancen und Möglichkeiten zeitgenössischer Ausdrucksformen kennen und nutzen diese gegebenenfalls für eigene Gestaltungsvorhaben.</li> </ul>	