

Bildnerisches Gestalten

Ergänzungsfach

1. Allgemeine Bildungsziele

2. Richtziele

3. Grobziele und Inhalte

GYM1–4 Basic 1: Idee, Entwurf, Prozess

GYM1–4 Basic 2: Bild, Kunst, Medien

GYM1–4 Arbeitsfeld 1: Form und Farbe

Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)

GYM1–4 Arbeitsfeld 2: Körper und Raum

GYM1–4 Arbeitsfeld 3: Architektur und Produktgestaltung

Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)

GYM1–4 Arbeitsfeld 4: Fotografie und bewegtes Bild

Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)

GYM1–4 Arbeitsfeld 5: Visuelle Kommunikation

Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)

GYM1–4 Arbeitsfeld 6: Theorie und Kontext

Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)

4. Fachdidaktische Grundsätze

5. Methoden- und Medienkompetenzen

6. Bildung für eine nachhaltige Entwicklung



1. Allgemeine Bildungsziele

Der Unterricht im Bildnerischen Gestalten verbindet Wahrnehmen und Kommunizieren, Gestalten und Sichtbarmachen. Er erweitert und vertieft die Möglichkeiten des bildnerischen Denkens und Handelns und bildet die Schülerinnen und Schüler zu kritischen, verantwortungsbewussten und für ästhetische Fragen sensiblen Menschen heran.

Mit dem Nachdenken über die eigene künstlerisch-gestalterische Arbeit geht eine theoretische Auseinandersetzung einher, die Empfinden, Deuten, Werten einschliesst und sowohl subjektive Urteile als auch kulturelle Wertvorstellungen ins Spiel bringt.

Über seinen allgemeinbildenden Auftrag hinaus leistet das Fach Bildnerisches Gestalten wesentliche Beiträge zur Studierfähigkeit, denn Bilder stellen heute eine der zentralen Denk-, Abbildungs- und Kommunikationsformen dar.

Wahrnehmen und Kommunizieren

In der Auseinandersetzung mit der natürlichen und der gestalteten Umwelt, mit Bildern und Vorstellungen entwickeln Schülerinnen und Schüler eine vielschichtige und differenzierte ästhetische Wahrnehmung und lernen, bewusst und kritisch mit Bildmedien und Repräsentationen umzugehen. Auch die Sprache ist dabei ein Mittel, Wahrgenommenes zu klären und zu ordnen.

Gestalten und Sichtbarmachen

Bildnerisches Gestalten setzt sich mit Sehen und Sichtbarmachen auseinander – als Methode der Kontaktnahme und Auseinandersetzung mit der Welt. Mit Räumen, Dingen und Menschen schafft es die Voraussetzung für eine eigenständige bildnerische Praxis, in der die Schülerinnen und Schüler Ideen zu unterschiedliche Themen und Fragestellungen entwickeln lernen. Dabei geht es um das Differenzieren und Festigen der Vorstellungskraft, um die Ausbildung eines Vorstellungsraums, um Beobachten und Erfinden, um kognitive und affektive Ausdrucksfähigkeit.

Kenntnisse unterschiedlicher Verfahrensweisen betonen die materiellen, körperlichen und emotionalen Dimensionen des gestalterischen Schaffens; sie stärken das Vertrauen der Jugendlichen in die eigenen Fähigkeiten und tragen zur Identitätsbildung und zur Entwicklung der Persönlichkeit bei.

Kontexte erschliessen und reflektieren

Im Wissen um die historische Bedingtheit kultureller Erscheinungsformen entwickeln die Schülerinnen und Schüler ein Bewusstsein für Denk- und Sehgewohnheiten, für Raum- und Zeitbegriffe verschiedener Epochen. Sie reflektieren Impulse aus Medienwissenschaft und Gegenwartskunst und lernen, sich in einer zunehmend von Bildern geprägten Gesellschaft lustvoll und kritisch zu bewegen.

2. Richtziele

2.1 Kenntnisse

Maturandinnen und Maturanden

- verfügen über ein vertieftes kulturelles und kunstgeschichtliches Wissen
- setzen sich mit zeitgenössischer Kunst und Kultur auseinander
- kennen ausgewählte Theorien aus Kunst, Design und Architektur
- verwenden eine an Fachbegriffen geschulte Sprache

2.2 Fertigkeiten

Maturandinnen und Maturanden

- verfügen über eine entwickelte Imaginations- und Ausdrucksfähigkeit
- können eine künstlerisch-gestalterische Arbeit konzipieren, realisieren und präsentieren
- pflegen einen angemessenen Umgang mit analogen und digitalen Verfahren
- sind in der Lage, sich basale wissenschaftliche Kompetenzen anzueignen

2.3 Haltungen

Maturandinnen und Maturanden

- entwickeln eine forschend-interessierte Lernhaltung
- sind offen für Phänomene der sichtbaren Umwelt, aber auch für Subversives und intuitiv Erfahrbares
- pflegen sowohl einen spielerischen als auch einen reflektierten Umgang mit Bildwelten und Bildwirklichkeiten
- ergründen und entfalten ihre kreativen Möglichkeiten
- verstehen gestalterische und künstlerische Arbeit als Prozess
- verfolgen und beurteilen ihre Ideen selbstkritisch
- zeigen Initiative, Engagement, Selbstdisziplin und Geduld bei der Suche nach eigenen Lösungen
- gewinnen Vertrauen in die eigene Sicht- und Arbeitsweise
- können Anregungen und Kritik annehmen und in die eigene Arbeit integrieren
- reflektieren und beurteilen ihre Arbeit und die Arbeit der Mitschülerinnen und Mitschüler kriteriengeleitet
- lernen in der Auseinandersetzung mit Kunst einen Umgang mit Antwortlosigkeit

Vorbemerkungen zum Lehrplan Bildnerisches Gestalten

Der Lehrplan bildet mit seinen zwei Basics B1 und B2 und den sechs Arbeitsfeldern AF1–AF6 ein Strukturmodell für das Fakultativ-, Grundlagen-, Schwerpunkt- und Ergänzungsfach Bildnerisches Gestalten. Die Basics B1 und B2 durchdringen sämtliche Arbeitsfelder und Zyklen. Die Ziele und Inhalte der sechs Arbeitsfelder sind entlang der zwei Zyklen (1./2. gymnasiales Jahr und 3./4. gymnasiales Jahr) abgestuft.

Das Strukturmodell (siehe Abbildung 1) visualisiert die Differenzierung von Grundlagen-, Schwerpunkt- und Ergänzungsfach. Diese Vorgaben und die fachschaftsinternen Absprachen vermeiden Verdoppelungen im Bereich der Fächerkombination GF + SF sowie GF + EF. Diese Wahl- und Kombinationsmöglichkeiten schaffen die Voraussetzung für unterschiedlich grosse Zeitgefässe und ermöglichen individuelle Vertiefung und Entwicklung. Die Richtziele definieren den unterschiedlichen Anspruch an die Schülerinnen und Schüler im Grundlagen-, Schwerpunkt- und Ergänzungsfach.

Wenngleich die Basics separat ausgewiesen sind, gehören sie untrennbar zu den künstlerisch-gestalterischen und theoretisch-kontextorientierten Arbeitsfeldern; auch die sechs Arbeitsfelder sind nicht als trennscharfe Bereiche zu verstehen.

Die zwei Basics

B1 Idee, Entwurf, Prozess

B2 Bild, Kunst, Medien

Die sechs Arbeitsfelder

AF1 Form und Farbe

AF2 Körper und Raum

AF3 Architektur und Produktgestaltung

AF4 Fotografie und bewegtes Bild

AF5 Visuelle Kommunikation

AF6 Theorie und Kontext

Ergänzungsfach (EF)

Das Ergänzungsfach fokussiert auf die Inhalte und Grobziele der Arbeitsfelder AF1, AF2 und AF6. In der Umsetzung werden Grobziele und Inhalte von AF1, AF2 und AF 6 mit mindestens zwei Arbeitsfeldern aus AF3–AF5 verknüpft.

Abbildung 1: Strukturmodell

Schwerpunktfach mit GF

	1. Zyklus GF	2. Zyklus GF
Basic 1	AF 1	AF 1
Basic 2	AF 2	3* / 4* / 5*
	AF 3, 4, 5 + 6	AF 1, 2 + 6

Fakultativkurs Gym1

Wahl AF 1-6, B2	Lehrplan Volksschule, B1
-----------------	--------------------------

Schwerpunktfach mit GF

	1. Zyklus GF	1. Zyklus SF	2. Zyklus GF	2. Zyklus SF
Basic 1	AF 1	AF 1	AF 1	AF 1
Basic 2	AF 2	AF 5	3* / 4* / 5*	AF 2
	AF 3, 4, 5 + 6	AF 4	AF 1, 2 + 6	AF 4
		AF 3, 2		AF 1, 2 + 6
		AF 6		

Schwerpunktfach ohne GF

	1. Zyklus SF	2. Zyklus SF
Basic 1	AF 1	AF 1
Basic 2	AF 2	AF 2
	AF 3, 2	AF 3, 2

Ergänzungsfach mit GF

	1. Zyklus GF	2. Zyklus GF	2. Zyklus EF
Basic 1	AF 1	AF 1	AF 1
Basic 2	AF 2	3* / 4* / 5*	AF 2
	AF 3, 4, 5 + 6	AF 1, 2	AF 3, 4, 5
		AF 6	

Ergänzungsfach ohne GF

	2. Zyklus EF
Basic 1	AF 1
Basic 2	AF 2
	AF 3, 4, 5
	AF 6

Legende

- AF Arbeitsfeld steht im Zentrum
- AF Arbeitsfeld in der Anwendung
- * Mindestens zwei AF stehen im 2. Zyklus GF zur Auswahl
- + Pflichtteil

3. Grobziele und Inhalte

GYM1–4 Basic 1: Idee, Entwurf, Prozess

Künstlerisch-gestalterische Methoden- und Handlungskompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler praktizieren eine wahrnehmende, erkundende und reflektierende Zuwendung zur Welt, zum Selbst und zur Weltsicht anderer.

Grobziele

Wahrnehmungsfähigkeit, Sensibilität und Offenheit entwickeln

Künstlerische Strategien mit Alltagserfahrungen in Zusammenhang bringen

Inhaltliches und mediales Wissen vernetzen (interdisziplinär)
– Themenfelder erkennen
– Wechselwirkungen von Inhalt/Material/Idee erkennen und nutzen

Konzepte erarbeiten und verdichten
– Lösungswege suchen
– Ideenfindungs- und Entwurfsprozess dokumentieren und reflektieren

Vorhaben umsetzen und realisieren

Rückschau halten und evaluieren (Prozess und Produkt)

Inhalte | Methoden

Ästhetische Erfahrung:
wahrnehmen, empfinden, beobachten, erleben, träumen, denken, spielen, imaginieren

Ästhetische Forschung:
recherchieren, erkunden, suchen, sichten, beschreiben, darstellen, dokumentieren, interpretieren;
Einbezug nicht systematischer Vorgehensweisen (Aleatorik); Umgang mit Risiken

Ästhetisches Denken:
experimentieren, sammeln, ordnen, auslegen

Ästhetische Arbeit:
ordnen, planen, strukturieren, vergleichen, revidieren, überarbeiten

Ästhetische Produktion:
herstellen, präsentieren

Ästhetische Reflexion:
betrachten, kontextualisieren, integrieren

Kreativitäts- und Entwurfstechniken, Arbeitsstrategien und -methoden, Prototyping

GYM1–4 Basic 2: Bild, Kunst, Medien

Vorwissenschaftliche Methoden- und Handlungskompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler praktizieren einen kritischen Umgang mit visuellen Erzeugnissen innerhalb und ausserhalb des künstlerisch-gestalterischen Feldes.

Grobziele

Bildkompetenz (visual literacy) erwerben

– Funktion und Wirkung von Bildern erkennen

– Bildverwendung differenzieren

– Ästhetisches Urteilsvermögen entwickeln

Künstlerisch-gestalterische Medienkompetenzen entwickeln

– Möglichkeiten und Grenzen digitaler Technologien erproben

– Den Gebrauch sozialer Medien reflektieren

Inhalte | Methoden

Bildformen und Bildtypen:
unterscheiden, identifizieren, einordnen

Bilder als spezifische Zeichensysteme:
wahrnehmen, erkunden, beschreiben

Bilder als komplexe Form-Inhalt-Gefüge:
erforschen, analysieren

Bilder als historisch-kulturell und subjektiv-biografisch bedingte Phänomene:
verstehen, interpretieren, erklären, diskutieren

Bilder betrachten, reflektieren;
Erkenntnisse formulieren, mitteilen, aushandeln

Bedingungen von Rezeption und Distribution erkennen, verstehen

Mediale Schnittstellen und Übergänge (Medienwechsel, Medienkombinationen)
erkunden, bespielen

Bilder als Rohstoff begreifen (Remix, Sampling, Hacking)
kopieren, montieren, transformieren
intervenieren, umdeuten, umgestalten

Vorträge, Filme, Gesprächsrunden, Führungen, Vermittlungsaktivitäten inner- und ausserhalb der Schule sowie in sozialen Medien (Blogs, Netzwerke, MMORPG) und im digitalen Raum (Interaktivität, Simulation, virtuelle Realitäten)

GYM1–4 Arbeitsfeld 1: Form und Farbe

Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)

Die Schülerinnen und Schüler verfeinern und vertiefen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten:

Grobziele

Zusammenhänge zwischen Form und Farbe erproben, sichtbar machen und interpretieren

Inhalte

Komposition im zeichnerischen und malerischen Bereich (Bewegung, Rhythmus, Räumlichkeit, Plastizität)

Formeigenschaften, -kontraste und -bezüge: Abstraktion und Stilisierung, aktive und passive Form

Farbsysteme und -modelle, Farbpsychologie
Gegenstands-, Erscheinungs- und Ausdrucksfarbe, Farbmodulationen

Zeichnung, Malerei, Collage und Montage, Drucktechniken, Mixed Media (analog und digital)

GYM1–4 Arbeitsfeld 2: Körper und Raum

Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)

Die Schülerinnen und Schüler verfeinern und vertiefen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten:

Grobziele

Den eigenen und den fremden Körper, Objekte und Räume differenziert wahrnehmen und darstellen

Inhalte

Zwei- und dreidimensionale Darstellungs- und Ausdrucksmittel

Körper und Räume erfinden, inszenieren und in Beziehung setzen

Mensch, Raum, Licht, Bewegung

Orte, Räume und Figuren situativ wahrnehmen, interpretieren und mit gestalterischen Interventionen darauf reagieren

Bewegung und Zeit als körper- und raumbezogene Ausdrucksformen erfahren und einsetzen

Zeitbasierte Gestaltungsmittel

*Zeichnung, Projektionen
Installation und ortsspezifische Kunst
Ausstellung, Bühnenbild, Kostüm, Requisiten
kinetische Objekte, Performance*

GYM1–4 Arbeitsfeld 3: Architektur und Produktgestaltung**Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)**

Die Schülerinnen und Schüler verfeinern und vertiefen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten:

Grobziele

Zusammenführen von ideellen, soziologischen, ökologisch-ethischen, materiellen, technologischen Aspekten

Produktgestaltung und Architektur als Prozess verstehen

Auseinandersetzung mit Visionen

Verantwortungsvoll und sicher mit Ressourcen, Einrichtungen, Werkzeugen und Maschinen umgehen können

Inhalte

Selbstständige Arbeiten, Projekte:
Zielpublikum und Nutzung bedenken und benennen

Ideen, Entwürfe und Projekte realisieren, dokumentieren und präsentieren

Visualisierungsmöglichkeiten von Architektur

Prototypen im Bereich Design

*Bedürfnisanalysen
Grund-, Seiten- und Aufrisspläne, Schrägbilder,
Schnitte, Materialisierungsstudien, Fotos und Visualisierungen, Arbeits- und Präsentationsmodelle*

GYM1–4 Arbeitsfeld 4: Fotografie und bewegtes Bild**Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)**

Die Schülerinnen und Schüler verfeinern und vertiefen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten:

Grobziele

Mit den Eigenheiten digitaler und zeitbasierter Medien umgehen können

Eigenständige Medienprojekte realisieren und präsentieren

Inhalte

Spezifisch audiovisuelle und narrative Gestaltungsmittel (Aufnahmetechnik, Postproduktion)

Animationstechniken und -verfahren
Sampling, Montage

Audio

*Fotografie, Film, Video, Animation, Produktionsprogramme
Found Footage
Postproduktionsprogramme*

GYM1–4 Arbeitsfeld 5: Visuelle Kommunikation

Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)

Die Schülerinnen und Schüler verfeinern und vertiefen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten:

Grobziele

Elementare Regeln der Typografie kennen und anwenden können

Layout als konzeptuelles Gestalten mit Leerfläche, Text und Bild begreifen

Inhalte präsentieren und interpretieren

Grafische Konzepte entwickeln und umsetzen

Inhalte

Schriftfamilien, Schriftschnitte, Schriftgrösse, Zeilen- und Zeichenabstand

Satzspiegel, Gestaltungsraster für ein- und mehrseitige Printerzeugnisse und digitale Produkte

Visualisierung: Infografik, Comic, Illustration

Kommunikation und Interaktion: analog und digital, Flyer, Plakate, Portfolio, Signaletik, Werbung, Corporate Design

Technologie: Anwendung von vektorbasierter Zeichensoftware, Layoutsoftware und Präsentationssoftware

Druckvorstufe, Druckverfahren, Papierwahl, Bindearten

GYM1–4 Arbeitsfeld 6: Theorie und Kontext

Zyklus 2 (GYM3 / GYM4)

Die Schülerinnen und Schüler verfeinern und vertiefen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten:

Grobziele

Ein vielgestaltiges Bildrepertoire und ein historisch-theoretisches Referenzsystem aufbauen

Eigenschaften, Qualitäten und Wirkungen von Bildern und Objekten systematisch erschliessen

Sich mit künstlerischen Strategien und Arbeiten auseinandersetzen

Eigene künstlerisch-gestalterische Prozesse, Methoden und Ergebnisse kritisch reflektieren und kontextualisieren

Sich eigener Prämissen und Werte bewusst werden

Neigungen und Interessen in Bezug auf Studien- und Berufswahl einschätzen und prüfen

Inhalte

Zeit- und Kontextgebundenheit gestalterischer und künstlerischer Produktion und Rezeption

Gesellschaftlich-kulturelle Relevanz gestalterischer und künstlerischer Produktion

Zunehmende Entgrenzung und Verschmelzung von Kunst, Design, Architektur, Film, Werbung, Unterhaltung, Markt etc.

Erarbeitung von Spezialgebieten innerhalb der Kunst-, Design-, Architekturgeschichte oder Medientheorie

Unterschiedliche kunsthistorische Betrachtungsweisen, z.B. epochen-, stil-, sozial- oder technik-geschichtliche Erzählformen

4. Fachdidaktische Grundsätze

Der Fachlehrplan Bildnerisches Gestalten organisiert Grobziele und Inhalte in klar umrissenen Arbeitsfeldern. Obwohl sich darin eine Systematik der Disziplinen abbildet, sind die einzelnen Arbeitsfelder wechselseitig aufeinander bezogen, denn Sinndeutungs- und Sinnstiftungsprozesse, künstlerisch-gestalterisches und technisch-funktionales Wissen und Können sind untrennbar miteinander verbunden.

Die Matrixstruktur eröffnet Handlungsräume, die sich aus unterschiedlichen Blickwinkeln, mit unterschiedlichen Akzenten bespielen lassen. Bestimmend für die Konstruktion von Aufgabenarchitekturen in beiden Zyklen / im GF/SF/EF sind Fragen, die an die Erfahrungswelt der Gymnasiastinnen und Gymnasiasten anknüpfen und Interesse, Neugierde und Lust zu einem forschenden und handlungsorientierten Lernen wecken.

So nimmt Unterrichtsgestaltung auf allen Stufen Bezug zur kulturellen und sozialen Heterogenität und berücksichtigt die unterschiedlichen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler (FF/GF/SF/EF).

Phänomen- und problemorientierte Zugangsweisen (wahrnehmen, beobachten, imaginieren, reflektieren, analysieren), wie sie für den Erwerb primärer gestalterischer Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten bestimmend sind, interferieren im EF mit projektorientierten Zugangsweisen: Schülerinnen und Schüler lernen über eine systematische Vermittlung hinaus eigene Vorhaben zu unterschiedlichen Themen und Fragestellungen entwickeln (suchen, sichten, recherchieren, ordnen, strukturieren, planen). Dabei liegt der Akzent auf Vernetzungsleistungen, dem Aufbau medialer und methodischer Kompetenzen und einem durch Erfahrung erworbenen Praxiswissen. Einblicke in die Arbeitswirklichkeit von Gestalterinnen und Künstlerinnen – der Besuch von Ateliers und industriellen Produktionsstätten – vermitteln den Schülerinnen und Schülern unterschiedliche Facetten eines künstlerisch-gestalterischen Berufslebens.

Betonen subjektorientierte Lehr-Lern-Formen Individualität und autonome Handlungsfähigkeit, gehören Deutungskompetenz, Interaktion und Kommunikation zu den gesellschaftlich relevanten Schlüsselkompetenzen. Zusammengenommen fördern sie eine umfassende Bildliterateität. Eine wichtige Funktion im Hinblick auf eine vertiefte Begegnung mit Originalen erfüllen Museen und Galerien. Als ausserschulische Lernorte ermöglichen sie wissenschaftliche und künstlerische Annäherungen an Kunstwerke.

Im Zusammenspiel der unterschiedlichen Methoden künstlerisch-gestalterischer Arbeit und der Methoden der Kunst- und Bildwissenschaften entsteht ein Raum, wo Rezeptions-, Produktions- und Reflexionsprozesse einander durchdringen.

5. Methoden- und Medienkompetenzen

Der Erwerb von Methoden- und Medienkompetenzen gehört zum Kerngeschäft des Fachs Bildnerisches Gestalten.

Dem Kompetenzbereich wird deshalb im Fachlehrplan eine zentrale Funktion zugeschrieben: Die Ziele und Inhalte von B1 (Idee, Entwurf, Prozess: künstlerisch-gestalterische Methoden- und Handlungskompetenzen) und B2 (Bild, Kunst, Medien: vorwissenschaftliche Methoden- und Handlungskompetenzen) gelten für alle drei Fachtypen (GF, SF, EF) und sind in beiden Zyklen Teil des Pflichtcurriculums.

6. Bildung für eine nachhaltige Entwicklung

Dem Kompetenzbereich nachhaltige Entwicklung wird im Bildnerischen Gestalten in allen Arbeitsbereichen eine tragende Funktion zugewiesen.

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Bewusstsein für:

Grobziele

Inhalte

Soziale Verantwortung und Gerechtigkeit

Empowerment, Partizipation
AF6 Theorie und Kontext

Umgang mit dem Neuen, Unbekannten und Fremden

B2 Bild, Kunst, Medien

Ziel- und umsetzungsorientiertes Arbeiten

AF1–AF6 (Projekte)

Interdisziplinäres und zukunftsorientiertes Wissen

Selbstbestimmtes und selbst gesteuertes Lernen
Problemorientiertes Lernen
Metakognitives Wissen

Langzeitwirkung und -verträglichkeit

AF1–AF6 Ökologie, Umwelt und Ressourcen
B2 Bild, Kunst, Medien