






1. WAHRNEHMUNGS- UND VORSTELLUNGSFÄHIGKEIT ->
2. AUSDRUCKS- UND GESTALTUNGSFÄHIGKEIT ->
3. FÄHIGKEITEN UND FERTIGKEITEN ->
4. GESTALTEN ALS PROZESS ->
5. ZUGANG ZUR GESTALTETEN UMWELT ->
6. UMWELTBEWUSSTES VERHALTEN ->

THEMENSCHWERPUNKTE

1. BILDNERISCHES GESTALTEN ->
2. WERKEN ->
3. TEXTILES WERKEN ->
4. FREIES GESTALTEN ->

LEGENDE:

-  Informatik
-  Gesundheitsförderung
-  Berufswahlvorbereitung
-  Soziale Mitwelt
-  Medienerziehung

1. ALLGEMEINE ZIELE
2. GLIEDERUNG DES FACHBEREICHS

1. ALLGEMEINE ZIELE

Wahrnehmungs- und Vorstellungsfähigkeit

Die Schülerinnen und Schüler nehmen im Prozess des Gestaltens die Umwelt mit allen Sinnen wahr. Sie werden sich der eigenen Fantasien, Vorstellungen und Gefühle als Ausdruck ihrer Innenwelt bewusst. Das Verfeinern der Wahrnehmungs- und Beobachtungsfähigkeit und die Entwicklung der Vorstellungskraft sind Voraussetzungen für eigenständiges Gestalten.

Ausdrucks- und Gestaltungsfähigkeit

Die Schülerinnen und Schüler geben ihren Wahrnehmungen, Vorstellungen, Erinnerungen, Empfindungen und Fantasien im Prozess des Gestaltens spontan und bewusst Ausdruck. Sie erarbeiten sich ein differenziertes und reichhaltiges Repertoire an Ausdrucks- und Gestaltungsmitteln. Die Fähigkeit kreativ zu handeln, d.h. differenzieren, umgestalten, neu kombinieren, Beziehungen herstellen und Eigenes erfinden können, wird gezielt gefördert. Kreatives Denken und Arbeiten geschieht in einem Wechselspiel.

Fähigkeiten und Fertigkeiten

Die Schülerinnen und Schüler lernen Gestaltungsmittel kennen und erfahren, wie sie diese in Kombination mit Materialien, Werkzeugen und Verfahren einsetzen können. Damit erweitern sie motorische Fähigkeiten, handwerkliche Fertigkeiten und gestalterische Grundlagen. Sie lernen ihre Fähigkeiten und Grenzen kennen und erfahren, dass Ausdauer und Konzentration notwendig sind, um Vorhaben und Aufgaben zu verwirklichen.

Gestalten als Prozess

Das Gestalten bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, durch spielerisch entdeckendes Handeln und gezieltes Arbeiten im Zusammenspiel von Denken, Fühlen und Handeln Sachverhalte und Zusammenhänge zu verstehen. Die Schülerinnen und Schüler erfahren, wie sie gestalterische Vorhaben planen und realisieren und eigene Lösungswege suchen und finden können.

Zugang zur gestalteten Umwelt

Die Begegnung mit Bildern und Objekten aus der eigenen Umgebung, aus andern Kulturen und verschiedenen Epochen eröffnet den Schülerinnen und Schülern vielfältige Zugänge zur Natur und zur gestalteten Umwelt. Sie erkennen, dass Gestaltetes jeder Epoche durch gesellschaftliche Einflüsse geprägt wird und auch Ausdruck von Rollenvorstellungen und Werthaltungen ist. Sie begegnen den Werken eigener und anderer Kulturen mit Achtung. Sie bauen einen Wortschatz auf zur Besprechung und Reflexion gestalterischer Aufgaben.

Umweltbewusstes Verhalten

In der Auseinandersetzung mit dem Spannungsfeld zwischen Konsum und eigenem Gestalten entwickeln die Schülerinnen und Schüler Wertmassstäbe für ihr Konsumverhalten und üben umweltbewusstes Verhalten.

2. GLIEDERUNG DES FACHBEREICHS

Der Fachbereich Gestalten gliedert sich in folgende vier Fächer:

Bildnerisches Gestalten
Werken
Textiles Werken
Freies Gestalten

Die Allgemeinen Ziele gelten für alle vier Fächer.






Diese vier Fächer sind einerseits durch Auswahl und Eingrenzung von Inhalten und Themen, andererseits durch die Art und Weise des Umgangs mit Inhalten und Themen voneinander abgegrenzt.

- 1. WAHRNEHMUNGS- UND VORSTELLUNGSFÄHIGKEIT ->
- 2. AUSDRUCKS- UND GESTALTUNGSFÄHIGKEIT ->
- 3. FÄHIGKEITEN UND FERTIGKEITEN ->
- 4. GESTALTEN ALS PROZESS ->
- 5. ZUGANG ZUR GESTALTETEN UMWELT ->
- 6. UMWELTBEWUSSTES VERHALTEN ->

FACHSPEZIFISCHE THEMENSCHWERPUNKTE

	1.	2.	3.	4.	5. Klasse
1. WAHRNEHMUNG UND VISUELLE ERKENNTNIS	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule
2. GESTALTERISCHER PROZESS	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule
3. BILDSPRACHE UND GESTALTERISCHE GRUNDLAGEN	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule
4. WIRKLICHKEIT UND WIRKLICHKEITSVERSTÄNDNIS	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule

LEGENDE:

-  Informatik
-  Gesundheitsförderung
-  Berufswahlvorbereitung
-  Soziale Mitwelt
-  Medienerziehung

1. BEDEUTUNG DES BILDNERISCHEN GESTALTENS

2. THEMENSCHWERPUNKTE

3. DIDAKTISCHE HINWEISE

4. FACHGLOSSAR

1. BEDEUTUNG

Bilder, Zeichnungen und Objekte entstehen in einer Verbindung von Fühlen und Denken, Aufnehmen und Verarbeiten, Wahrnehmen und Gestalten. Diese Fähigkeiten stehen in einer wechselseitigen Beziehung und ermöglichen dabei visuelle Erkenntnis.

Der gestalterische Prozess von der Problemstellung bis hin zur individuellen Lösung ist ein kreativer Vorgang. Bilder, Zeichnungen und Objekte sind nie Abguss einer fertigen Idee. Im Wechselspiel von gestalterischem Handeln und gefühlsmässigem wie bewusstem Abwägen, Überprüfen und Entscheiden reifen Idee und Gestalt zugleich. Prozess und Produkt sind gleich wichtig und bedingen sich.

Im Bildnerischen Gestalten befassen sich Schülerinnen und Schüler bewusst und aktiv mit sich selbst und ihrer Mitwelt. Die spezifischen Mittel, Verfahren und Arbeitsweisen der bildenden Kunst und der visuellen Kommunikation liefern ihnen dabei das Instrumentarium, um Wirklichkeit darzustellen, zu interpretieren und zu erzeugen.

In der bildnerischen Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit und dem individuellen Wirklichkeitsverständnis sind Wahrnehmung und visuelle Erkenntnis, gestalterischer Prozess sowie Bildsprache und gestalterische Grundlagen Voraussetzung und Ziel zugleich.

2. THEMENSCHWERPUNKTE**Wahrnehmung und visuelle Erkenntnis**

Wahrnehmung ist ein komplexer Vorgang von unbewusstem und bewusstem Aufnehmen, von gefühlsmässigem und verstandesmässigem Verarbeiten, von aktivem und schöpferischem Gestalten. Wahrnehmung ermöglicht deshalb visuelle Erkenntnis. Wahrnehmen und visuelles Erkennen sind individuell geprägt und abhängig vom jeweiligen Entwicklungsstand des Kindes.

Im Bildnerischen Gestalten sollen die Schülerinnen und Schüler aktiv und eigenständig ihre Wirklichkeit visuell erforschen. Sie werden dazu angeleitet, zunehmend bewusster hinzuschauen und gezielter zu beobachten. Sie lernen dabei, sich auf Merkmale zu konzentrieren und das Typische und Besondere eines Wahrnehmungsgegenstandes zu erkennen. Nicht das Abbilden der visuellen Wirklichkeit ist Ziel dieses ästhetischen und gestalterischen Lernens, sondern ein Erkennen in der Wahrnehmung.

Die gestalterische Auseinandersetzung ermöglicht den Schülerinnen und Schülern aber auch, Diffuses und Unaussprechliches auszudrücken sowie Gedanken und Gefühle im Bild sichtbar zu machen. Dabei wird das von aussen Empfangene wie das innerlich Empfundene gefühlsmässig und/oder bewusst verarbeitet und umgewandelt.

Das Bildnerische Gestalten entwickelt die Fähigkeit zur ästhetischen Sensibilität: Es differenziert die Wahrnehmung, entwickelt die Vorstellungskraft sowie das visuelle Gedächtnis und fördert das Denken in Bildern.

Gestalterischer Prozess

Der gestalterische Prozess ist ein kreativer Prozess. Kreativität wird als ein produktives Denken und Handeln verstanden, das auf Veränderung bestehender und Entwicklung neuer Ideen, Techniken, Produkte u.Ä. zielt. Kreativität erfordert Eigenschaften wie Sensibilität, Phantasie, Wissen, Erfindungsgabe, Assoziationsfähigkeit und Spontaneität.

Bildnerische Probleme lassen sich nicht auf Fragen beschränken, die nur eine einzige richtige Antwort erlauben. Durch selbstständige Erfahrungen und Entdeckungen sollen Schülerinnen und Schüler ein Problemlösungsverhalten entwickeln, das individuelle, unterschiedliche und neue Antworten zulässt.

Gemäss den Phasen des kreativen Prozesses lernen die Schülerinnen und Schüler ihre Bildideen zu verfolgen und zu realisieren: Sie sammeln innere Bilder und Sachinformationen zu einer Thematik und bilden sich dabei Vorstellungen. Das Problem kann erkannt, eingekreist, selber definiert und differenziert werden. Sowohl in spielerischen Experimenten als auch in gezielten Untersuchungen werden mögliche Lösungsansätze gesucht und gefunden. Neuartige Kombinationen sollen entdeckt und erkannt werden. Einsichten und Erkenntnisse werden immer wieder kritisch analysiert und auf ihre Brauchbarkeit und ihr Verhältnis zur Ausgangsproblematik geprüft. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigenständige Strategien, aus denen sie ihre Lösungen verwirklichen.

Bildsprache und gestalterische Grundlagen

Die bildnerische Äusserung wurzelt in einem elementaren menschlichen Bedürfnis, sich über Zeichen, Farbkombinationen, räumliche Darstellung und Objekte mitzuteilen. Die bildnerischen Ausdrucksmittel Zeichnen, Malen und räumliches Gestalten gehören neben der sprachlichen Verständigung zu den wichtigsten Kommunikationsformen des Menschen.

Indem sich das heranwachsende Kind intellektuell weiterentwickelt und die Bilder der Aussenwelt stärkeren Einfluss ausüben, stellt es grössere Anforderungen an seine Ausdruckskraft. Was es darstellen will, wird komplexer und schwieriger. Seine Repertoire an gestalterischen Grundlagen und seine Bildsprache müssen sich diesen wachsenden Ansprüchen entsprechend entwickeln

Im Bildnerischen Gestalten werden Schülerinnen und Schüler deshalb gezielt angeregt, Zeichen für Mensch, Tiere, Pflanze, Haus, Gegenstand und fantastische Figuren zu erfinden und zu differenzieren. Beziehungen und Zusammenhänge zwischen den Wahrnehmungsgegenständen sollen in persönlichen Bildkompositionen erprobt und gedeutet werden. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler Gesetze der Bildsprache kennen und diese zunehmend gezielt anzuwenden.

Im spielerischen Umgang mit Farben sollen die Schülerinnen und Schüler Farbensinn und Farbvorstellungen entwickeln. Sie erproben Farbkompositionen und Farbklänge, vergleichen Wirkungen und lernen, diese willentlich zu gestalten. Neben dem spontanen und gefühlsmässigen Einsatz der Farben setzen sie sich auch zunehmend bewusst mit Farbe und Farbtheorie auseinander.

In der Auseinandersetzung mit Körper und Raum sollen die Schülerinnen und Schüler individuelle Darstellungsmöglichkeiten suchen und erproben. Sie entdecken dabei Mittel und Wege, ihre Raumvorstellungen auf der Bildebene und in dreidimensionalen Gestaltungen umzusetzen.

Die Schülerinnen und Schüler erproben zur Erweiterung ihrer Bildsprache und ihres individuellen bildnerischen Ausdrucks konventionelle, analoge und digitale Gestaltungsmittel, unterschiedlichste Verfahren und Materialien. Sie erforschen deren Wirkungen und lernen, diese auch gezielt einzusetzen. Sie üben sich dabei in den verschiedenen Arbeitsbereichen wie Zeichnen, Drucken, Collagieren, Fotografieren usw. und erlangen eine gestalterische Kompetenz, die es ihnen erlaubt, ihre persönlichen Ideen und Vorstellungen differenziert und fantasievoll zu gestalten.

Das Bildnerische Gestalten soll im Schulzimmer und ausserhalb (Museum, Galerie, Medienkonzern) gezielt eine Auseinandersetzung mit Bildern aus den unterschiedlichsten Bereichen unserer Kultur pflegen. Die Schülerinnen und Schüler erfahren dabei, dass Bilder Botschaften übermitteln und unser Denken, Fühlen und Beurteilen beeinflussen. Sie lernen die Bildsprache als Mittel und als Medium kennen und verstehen.

Wirklichkeit und Wirklichkeitsverständnis

Unterschiedliche Darstellungen von Wirklichkeit machen deutlich, wie verschieden Wirklichkeit verstanden wird. Wirklichkeit lässt sich nicht eindeutig definieren, sondern ist vom Wirklichkeitsverständnis eines jeden Einzelnen abhängig.

Das Bildnerische Gestalten fordert die Schülerinnen und Schüler heraus, gestaltend ihre persönliche Welt-Sicht mitzuteilen. In ihren Bildern und Objekten klären und interpretieren sie Wirklichkeit. Sie gestalten dabei persönliche Welt-Bilder und tauschen sie untereinander aus. Sie lernen mit dieser Vielfalt und Mehrdeutigkeit umzugehen.

Die Schülerinnen und Schüler sollen zudem die spezifischen Methoden, Techniken und Denkmodelle der bildenden Kunst und der visuell geprägten Medienwelt kennen lernen. Sie erfahren, wie sie selber verschiedene Aspekte von Wirklichkeit interpretieren und verstehen können.

In der Auseinandersetzung mit der Bilder-Welt werden Mittel, Merkmale und Botschaften der künstlerisch und medial gestalteten Wirklichkeit aufgedeckt und deren Auswirkungen auf Wahrnehmung, Bewusstsein und Verhalten reflektiert. Die Schülerinnen und Schüler werden fähig, Informationen auszuwählen, mit diesen sinnvoll umzugehen, aber auch, sich bewusst einer Reizüberflutung und Manipulation zu entziehen.

Das Bildnerische Gestalten entwickelt die Genuss-, Kritik- und Urteilsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler und leistet einen Beitrag bei der Suche nach kultureller Identität.

3. DIDAKTISCHE HINWEISE

Der Unterricht richtet sich nach den didaktischen Leitsätzen in den allgemeinen Leitideen. Im Folgenden werden Besonderheiten des Bildnerischen Gestaltens dargestellt.

Lehrplan Oberstufe

Ziele und Inhalte der verschiedenen Themenschwerpunkte sind für die gesamte Oberstufe bewusst einheitlich formuliert: Das Anforderungsniveau ist jedoch durch die Lehrperson je nach Schultyp, Real-, Sekundar- und Bezirksschule, zu differenzieren.

Bildnerisches Gestalten ist lernbar

Kreatives Verhalten und die Fähigkeit des visuellen Wahrnehmens und bildnerischen Gestaltens sind in jedem Menschen angelegt, müssen aber entwickelt und verfeinert werden. Ohne entsprechende Anreize, abwechslungsreichen Gebrauch und permanente Übung verkümmern sie. Die Lehrperson ermöglicht deshalb vielfältige Sinneserfahrungen, hilft beobachten und schafft Bedingungen, die kreatives Verhalten zulassen und fördern. Sie regt die Schülerinnen und Schüler an, ihr Repertoire an Wahrnehmungs- und Gestaltungsmöglichkeiten zu erweitern. Sie ermöglicht individuelle Fortschritte und neue Erkenntnisse.

Prozess und Produkt

Prozess und Produkt sind im Bildnerischen Gestalten gleichwertig und bedingen sich gegenseitig. Die Schülerinnen und Schüler suchen und erarbeiten in kreativen Lernprozessen unterschiedliche Problemlösungen. Im Wechselspiel von Produzieren und Reflektieren erfahren sie, wie sich Bildwirklichkeit (auf dem Malgrund) und Bildidee (in der Vorstellung) gegenseitig beeinflussen und das Bild entsteht. Der Unterricht soll deshalb produktorientiertes und prozessorientiertes Arbeiten gleichwertig berücksichtigen und fördern.

Wahl der Inhalte und Motive

Gestalterische Vorhaben sollen wenn möglich alle Themenschwerpunkte, wenn auch in unterschiedlicher Gewichtung, berücksichtigen. Die Motive müssen sich aus den Erlebnissen, aktuellen Fragen und der persönlichen Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen ergeben. Die Lehrperson grenzt hier Themen ein und wählt Motive, die dem momentanen Wirklichkeitsverständnis und dem wachsenden intellektuellen Anspruch der Schülerinnen und Schüler gerecht werden. Der zielorientierte Unterricht knüpft an vorhandene Erfahrungen und Interessen an und greift vorausgehende Auseinandersetzungen im Bildnerischen Gestalten oder in anderen Fächern auf.

Umgang mit der gestalteten Umwelt

Die visuellen Medien spielen im Alltag der Schülerinnen und Schüler eine immer bedeutendere Rolle. Sie prägen dabei nicht nur die Vorstellung von Wirklichkeit, sondern üben einen entscheidenden Einfluss auf das kreative Verhalten und das Verständnis von Gestaltung aus. Der Unterricht muss deshalb sowohl eine bewusste Begegnung mit den Werken der bildenden Kunst als auch mit der visuell gestalteten Medienwirklichkeit ermöglichen. Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre Erfahrungen mit der Medienwirklichkeit und der Virtualität in den Unterricht einbringen und – neben den konventionellen Gestaltungsmitteln – sich zunehmend auch im Umgang mit den analogen und digitalen Gestaltungsmitteln und -möglichkeiten üben.

4. FACHGLOSSAR

Binnenzeichen

Zusätzliche Formen, Formelemente und Zeichen, die der Differenzierung, Präzisierung und Konkretisierung eines durch die Umrisslinie definierten Zeichens dienen.

Beispiel: Kopf durch Mund resp. Unter- und Oberlippe und Zähne, durch die Augen resp. Iris, Pupillen, Wimpern usw.

Unbunte Farben

Schwarz, Weiss und die Mischung von Schwarz und Weiss (neutrales Grau).

Land-Art

Eine Kunstform, bei der Künstler und Künstlerinnen die normale Gestalt der Landschaft durch markierte Eingriffe in eine neue Konstellation überführen. Diese, meist vergänglichen Dokumentationen menschlicher Anwesenheit machen die landschaftlichen Räume selbst zum Kunstobjekt.

LEITIDEEN

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

WAHRNEHMUNG UND VISUELLE ERKENNTNIS

*Ganzheitliche
Wahrnehmung*

Durch Spiele und gestalterische Experimente Natur und gestaltete Umwelt wahrnehmen

Durch Spiele und bildnerische Aktionen sich selber und den Mitmenschen wahrnehmen

Erfahrungen und Empfindungen frei und ohne gestalterische Vorgaben fantasievoll in Bildern und Objekten ausdrücken

*Gezielte
Beobachtung*

Merkmale und Typisches einer Figur, eines Tieres oder eines Gegenstandes beobachten, vergleichen und differenziert beschreiben

Eigenschaften von Farben wahrnehmen und Farben mit einfachen Analogiebegriffen beschreiben

Bilder und Zeichen betrachten und beschreiben

*Wahrnehmungs- und Gestaltungsspiele:
Darstellendes Spiel, Kimspiele
Raum- und Objekterfahrungen: Bewegungsspiele, Tastspiele, Bauen
Materialerfahrungen: Gestalten mit Naturmaterialien, Frottagen
Umsetzungen von einem Medium ins andere:
Körperbewegung in bildnerische Spuren*

*Wahrnehmungs- und Gestaltungsspiele: Mimik, Gestik, Verkleidungsspiele
Mal- und Zeichnungsspiele*

Ungegenständliche Gestaltungen: Kaleidoskop, Mandalas

✿ *Gemeinschaftsarbeiten: Lampionumzug*

✿ *Individuelle und gemeinsame Erlebnisse:
Pausenbof
Gefühle: Einsamkeit, Freude
Fantasien: «Wenn ich ein König wäre»*

Ausdrucksmalen, Malen nach Musik

*Gesamtform, Teilform
Binnenzeichen: Struktur, Muster
Detail: Attribute, Gestik, Bewegungen*

*Verwandte und gegensätzliche Farben:
Gegenstände, Naturerscheinungen*

*Bilder mit erzählerischem Inhalt: Gemälde, Illustrationen
Bildzeichen: Verkehrszeichen, Logos, Piktogramme*

ZIELE UND INHALTE

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

GESTALTERISCHER PROZESS

<p>Problem- und Vorbereitungsphase</p>	<p>Innere Bilder und Sachinformationen sammeln und sich dabei Vorstellungen bilden</p> <p>Sich durch das gesammelte Material zu bildnerischen Ideen und Aktionen anregen lassen</p> <p>Ideen und gesammeltes Material betrachten und ordnen</p>	<p>✿ Sinnliche Erlebnisse und bildnerische Aktionen</p> <p>Sammlungen: <i>Bildmaterial, Gegenstände, Texte</i> Skizzen: <i>Erinnerungen, Fantasien, Assoziationen</i> Beschreibungen/Notizen: <i>Schilderungen von Beobachtungen, Eigenschaften sammeln, Brainstorming</i></p> <p>Erste Bildideen: <i>Entwürfe, Ausdrucksbilder</i></p> <p>Reflexion: <i>Ausstellungen, Gruppen- und Einzelgespräche</i></p>
<p>Such- und Lösungsphase</p>	<p>Ideen, Informationen und Materialien spielerisch und/oder gezielt untersuchen und erforschen</p> <p>Unterschiedliche und individuelle Lösungsansätze suchen und entdecken</p> <p>Versuche und Entdeckungen betrachten und reflektieren Gemeinsam oder allein Folgerungen für nächste Schritte ziehen</p>	<p>Sinnliche Erlebnisse und Beobachtungen</p> <p>Freie und gezielte Experimente: <i>gestalterische Mittel, Verfahren, Materialien</i> <i>Skizzen</i> <i>Erarbeitung von gestalterischen Grundlagen</i></p> <p><i>Bildideen hinsichtlich der Ausgangssituation hinterfragen</i></p>

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

Verwirklichungsphase	<p>Allein oder im Team Lösungsstrategien entwickeln und anwenden</p> <p>Kombinationen von Bekanntem und Neuem suchen und entdecken Die Bildideen realisieren</p> <p>Prozess und Produkt reflektieren Beurteilungskriterien entdecken und anwenden</p>	<p>Eigene Lösungswege</p> <p><i>Verknüpfungen von Fremdem und Eigenem, Integration von Zufälligem</i></p> <p>Fachtypische Arbeitsweisen: <i>Erfindungen, Umwandlungen</i></p> <p>Gestaltungen in den verschiedenen Arbeitsbereichen: <i>Malen, Drucken, Stempeln, Collage</i></p> <p><i>Ausstellungen, Diskussionen</i> <i>Umsetzungen in Geschichten und ins darstellende Spiel</i></p>
----------------------	---	--

BILDSPRACHE UND GESTALTERISCHE GRUNDLAGEN

Zeichen	<p>Bildzeichen erfinden und differenzieren</p> <p>Bildzeichen einander zuordnen und in einen Bildzusammenhang stellen Ordnungsmöglichkeiten erfahren und Bildordnungen entdecken</p> <p>Veränderungen und Handlungsabläufe in Bildfolgen übertragen</p>	<p>Zeichen: Mensch, Tier, Pflanze, Landschaft, Haus und Architektur, Gegenstand, fantastische Figuren</p> <p>Differenzierung: <i>Bewegungen, Verzierungen, Oberflächen, Profilansicht</i></p> <p>Formkriterien und -kontraste: <i>rund, eckig, kurz – lang, dick – dünn</i></p> <p>Beziehungen: <i>allein – zusammen, nebeneinander, übereinander</i> Zuordnungen und Gruppierungen, Reihung, Streuung, Kreis Lage im Bild: <i>oben, unten, am Rand</i></p> <p>Bildergeschichten, Comics: <i>Situationen, Verwandlungen, Daumenkino</i></p>
---------	---	---

ZIELE UND INHALTE

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

<p>Farben</p>	<p>Farben mischen und mit bunten und unbunten Farben malen Verwandte und gegensätzliche Farben unterscheiden</p> <p>Farben gefühlsmässig ordnen und gruppieren Bedeutungen und Wirkungen erfahren und subjektiv deuten</p> <p>Farbe losgelöst vom Gegenstand erleben und die gefühlsmässige Einstellung zur Farbe entwickeln Ungegenständliche Malerei kennen lernen</p>	<p>Mischungen: Sekundärfarben aus Primärfarben Aufhellen mit Weiss, Abdunkeln mit Schwarz Farbfamilien: bunte und unbunte Farben</p> <p>Farbkontraste: hell – dunkel, rein – trüb, warm – kalt <i>Ordnungsspiele, Farbenlexikon</i></p> <p>☼ Gefühle und Stimmungen: <i>«Fröhliche Farben kreisen traurige ein»</i> <i>Malspiele, Malen nach Musik</i> Bilderfahrung: <i>P. Klee, W. Kandinsky, H. Matisse</i></p>
<p>Körper und Raum</p>	<p>Objekte und Figuren in ihren räumlichen Bezug stellen Raumbildende Mittel entdecken und anwenden</p> <p>Objekte und Figuren plastisch gestalten und bildnerische Umsetzungen erproben</p>	<p>Raumerfahrung: <i>Tastspiele, Bewegung im Raum</i> Dreidimensionale Raumdarstellungen: <i>Märchenschloss</i> Zweidimensionale Raumdarstellungen: gross – klein, vorne – hinten, unten – oben</p> <p>Objekterfahrung: <i>Tastspiele, Bewegung</i></p> <p>Dreidimensionale Objekte: <i>Tiere aus Modellier-ton, Haus aus verschiedenen Schachteln</i> Zweidimensionale Darstellungen: <i>innen – aussen, um etwas herum</i></p>
<p>Gestaltungsmittel Verfahren, Materialien</p>	<p>Mit Pinseln und Stiften Bewegungsspuren entdecken und gestalten</p> <p>Material, Werkzeuge und Techniken spielerisch kennen lernen und erproben</p>	<p>Pinselzeichnen: <i>nach Musik, nach Versen</i> Bewegungsvorgänge: <i>regnen, schneien</i> Rhythmus, Richtungen</p> <p>Wasserfarbe, Farbstifte, Malkreiden, Farbcollage <i>Grosszügiges Malen ohne Vorzeichnung</i></p> <p>Hochdruckverfahren: Papier-, Material- oder Linoldruck, <i>vorgefundene oder selber hergestellte Stempel</i></p>

1.–3. Klasse

Ziele

Auseinander-
setzung mit
Bildern

Sich mit allen Arten von Bildern
vertraut machen

Inhalte

Bilder aus Kunst, Massenmedien:
*Gemälde, Druckgrafiken, Reproduktionen,
Bilderbücher, Plakate, Fotos*

Begegnungsweisen: *Szenen nach- und
weeterspielen, Bildideen zeichnerisch
weiterführen*

Begegnungsort: *Schulraum, Museen,
Ausstellungen*

ZIELE UND INHALTE

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

WIRKLICHKEIT UND WIRKLICHKEITSVERSTÄNDNIS

<i>Welt-Bild</i>	<i>Die Bildsprache als Mittel, Wirklichkeit darzustellen, zu verändern und zu definieren, kennen lernen und gefühlsmässig einsetzen</i>	<i>Farbgebung, Bildordnung/Komposition Figürliche und gegenständliche Darstellungen</i>
	<i>Die Beziehung zu sich selber und das Verhältnis zur Mitwelt in Bild und Objekt darstellen, klären und erkennen</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✿ <i>Individuelle Erlebnisse und Erfahrungen: Mitmenschen: Geburtstagsfeier Natur: «Im Regen» Gestaltete Umwelt: Spielplatz</i> ✿ <i>Gefühle und Bedürfnisse: Angst, Mut, Aussenseiter Fantasien: Wünsche, Träume, Visionen</i>
	<i>Sinn und Bedeutung des eigenen Daseins und des menschlichen Zusammenlebens reflektieren und individuelle Antworten entdecken</i>	<i>Eigene Philosophien und Allgemeinbegriffe: Freundschaft – Feindschaft, Geburt – Tod Ethische Fragen und religiöse Themen: gut und böse</i>
<i>Welt-Sicht</i>	<i>Die fachtypischen Arbeitsweisen und Mittel kennen lernen und gefühlsmässig anwenden, um Wirklichkeit zu verstehen</i>	<i>Zeichnen aus der Vorstellung, Ausdrucksmalen, Modelle herstellen Umgestaltung, Variation</i>
	<i>Sachverhalte aus Natur und/oder Technik klären und verstehen</i>	<i>Spielzeug, Windrad Regenbogen, «von der Raupe zum Schmetterling»</i>
	<i>Eigene und fremde Lebenswelt vergleichen Unterschiedliche Lebensweisen und Wertvorstellungen kennen lernen und verstehen</i>	<i>Spiele in der Freizeit, Schulweg «Meine Familie» Kinderalltag in anderen Kulturen Eigene Herkunft Spiele der Welt, Rituale</i>
<i>Bilder-Welt</i>	<i>Bilder aus unterschiedlichen Bereichen kennen lernen Den Inhalt mit den eigenen Erlebnissen und Erfahrungen vergleichen und interpretieren</i>	✿ <i>Bildende Kunst, Bilderbücher, Werbung, Comics, Film, TV, Video, Computer</i>
	<i>Bildzeichen als Mitteilung verstehen Zunehmend einen bewussten Umgang mit Bildern und Medien entwickeln</i>	<i>Schriftzeichen, Piktogramme, Verkehrszeichen</i>

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

WAHRNEHMUNG UND VISUELLE ERKENNTNIS

<i>Ganzheitliche Wahrnehmung</i>	<i>Durch Spiele und gestalterische Experimente Natur und gestaltete Umwelt wahrnehmen</i>	<i>Wahrnehmungs- und Gestaltungsspiele: Tastspiele, darstellendes Spiel Raum- und Objekterfahrungen: Bewegungsspiele, Tastspiele, Umdeutungen von Gegenständen Materialerfahrungen: Frottagen, Gestalten mit Naturmaterialien Umsetzungen von einem Medium ins andere: Klangfarben in Farbklänge</i>
	<i>Durch Spiele und bildnerische Aktionen sich selber und den Mitmenschen wahrnehmen</i>	<i>Wahrnehmungs- und Gestaltungsspiele: Schattentheater, Zeichnungsspiele Ungegenständliche Gestaltungen: Ornamente, Mandalas</i>
	<i>Erfahrungen und Empfindungen frei und ohne gestalterische Vorgaben fantasievoll in Bildern und Objekten ausdrücken</i>	* <i>Gemeinschaftsarbeiten: Dorffest</i> * <i>Individuelle und gemeinsame Erlebnisse: Schulausflug Gefühle: Traurigkeit, Vertrauen Fantasien: «Was ich einmal werden möchte» Ausdrucksmalen, Malen nach Musik</i>
<i>Gezielte Beobachtung</i>	<i>Gesamtform und Teilform einer Figur oder eines Gegenstandes beobachten, beschreiben und gestalten</i>	<i>Beziehungen und Funktionszusammenhänge Teilform – Teilform, Teilform – Gesamtform «Mein Körper – Funktion der Körperteile» Spiegelungen Detail: Oberflächenstrukturen, Raum und Zwischenraum, Ausschnitte, Vereinfachung von Naturformen</i>
	<i>Individuelle Farbzusammenstellungen mit Beobachtungen am Objekt und in der Natur vergleichen Typisches und Merkmale von Farbwirkungen erkennen und beschreiben</i>	<i>Farbfamilien, Farbbereiche, Farbkontraste, Form-Grund-Beziehung «Farben eines Regentages» Bildbetrachtung: Kunstwerke, Bilderbücher, Illustrationen</i>
	<i>Gegenstände und Figuren in ihrem räumlichen Bezug beobachten und bildnerische Umsetzungen erproben</i>	<i>Lage- und Grössenbeziehungen: innen – aussen Überschneidungen: Bauplatz Objekte von mehreren Seiten sichtbar Objekte mit Einblick ins Innere</i>

ZIELE UND INHALTE

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

GESTALTERISCHER PROZESS

<p>Problem- und Vorbereitungsphase</p>	<p>Innere Bilder und Sachinformationen sammeln und sich dabei Vorstellungen bilden</p> <p>Sich durch das gesammelte Material zu bildnerischen Ideen und Aktionen anregen lassen</p> <p>Ideen und gesammeltes Material betrachten und ordnen Das Problem einkreisen und differenzieren</p>	<p>☼ Sinnliche Erlebnisse und bildnerische Aktionen</p> <p>Sammlungen: <i>Bildmaterial, Gegenstände, Texte</i> Skizzen: <i>Erinnerungen, Fantasien, Assoziationen</i> Notizen: <i>Schilderungen von Beobachtungen, Eigenschaften sammeln</i></p> <p>Erste Bildideen: <i>Entwürfe, Ausdrucksbilder</i></p> <p>Reflexion: <i>Ausstellungen, Gruppen- und Einzelgespräche</i></p>
<p>Such- und Lösungsphase</p>	<p>Ideen, Informationen und Materialien spielerisch und/oder gezielt untersuchen und erforschen</p> <p>Unterschiedliche und individuelle Lösungsansätze suchen und entdecken</p> <p>Versuche und Entdeckungen betrachten und reflektieren Gemeinsam oder allein Folgerungen für nächste Schritte ziehen</p>	<p>Sinnliche Erlebnisse und Beobachtungen</p> <p>Freie und gezielte Experimente: <i>gestalterische Mittel, Verfahren, Materialien</i> Studien: <i>Zeichnen nach der Natur</i> <i>Erarbeitung von gestalterischen Grundlagen</i> <i>Variationen von Bildideen/Skizzen</i></p> <p><i>Bildideen hinsichtlich der Ausgangssituation hinterfragen</i></p>

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

Verwirklichungsphase	Allein oder im Team Lösungsstrategien entwickeln und anwenden	<i>Eigene Lösungswege</i>
	Kombinationen von Bekanntem und Neuem suchen und entdecken Die Bildideen realisieren	<i>Verknüpfungen von Fremdem und Eigenem, Integration von Zufälligem Fachtypische Arbeitsweisen: Erfindungen, Umwandlungen Gestaltungen in den verschiedenen Arbeitsbereichen: Grafik, Malen, Drucken, Collage/ Montage</i>
	Prozess und Produkt reflektieren Beurteilungskriterien entdecken und anwenden	<i>Ausstellungen, Diskussionen Umsetzungen in Geschichten und ins darstellende Spiel</i>

BILDSPRACHE UND GESTALTERISCHE GRUNDLAGEN

Zeichen	Bildzeichen erfinden und differenzieren	Zeichen: Mensch, Tier, Pflanze, Haus und Architektur, Gegenstand, fantastische Figuren Differenzierung: <i>Binnenzeichen, Bewegungen, Verzierungen, Oberflächen</i> Formkriterien und -kontraste: <i>eckig, oval, gerade – gewellt, offen – geschlossen</i>
	Bildzeichen einander zuordnen und in einen Bildzusammenhang stellen Ordnungsprinzipien und Bildordnungen kennen lernen und benennen	Beziehungen: <i>allein – zusammen, miteinander – nebeneinander – gegeneinander</i> Zuordnungen und Gruppierungen: Reihung, Streuung, Haufenbildung, Kreis, Spirale Lage im Bild: oben, unten, rechts, links, in der Mitte Bewegungen: <i>von links unten nach rechts oben</i>
	Veränderungen und Handlungsabläufe in Bildfolgen übertragen	Bildergeschichten, Comics: <i>Situationen, Verwandlungen, Daumen- und Streifenkino</i>

ZIELE UND INHALTE

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

<p>Farben</p>	<p>Farben im Helligkeits- und Buntheitswert verändern und zueinander in Beziehung setzen</p> <p>Farbkompositionen und die Beziehung Farbfigur – Farbgrund erfahren und erkennen</p> <p>Farbe losgelöst vom Gegenstand erleben und die gefühlsmässige Einstellung zur Farbe entwickeln</p> <p>Ungegenständliche Malerei kennen lernen und sich damit vertraut machen</p>	<p>Mischübungen und Farbdifferenzierungen: leuchtende und trübe Farben <i>«Wasser ist nicht nur blau»</i></p> <p>Farbfamilien: reine, bunte und getrübte Farben Bedeutungen und Wirkungen von Farbe erproben Farbkontraste: hell – dunkel, rein – trüb, viel – wenig Form-Grund-Beziehung: <i>Signalisierung und Tarnung</i></p> <p>✿ Gefühle und Stimmungen: <i>«Giftige Farben greifen sanfte an»</i> <i>Malspiele</i></p> <p>Bilderfahrung: <i>Konstruktivismus, Expressionismus</i></p>
<p>Körper und Raum</p>	<p>Objekte und Figuren in ihren räumlichen Bezug stellen Raumbildende Mittel entdecken und anwenden</p> <p>Objekte und Figuren plastisch gestalten und bildnerische Umsetzungen erproben Mittel der Körperformulierung entdecken und anwenden</p>	<p>Dreidimensionale Raumdarstellungen Zweidimensionale Raumdarstellungen ohne perspektivische Konstruktionen: gross – klein, vorne – hinten, Überschneidung, Staffelung</p> <p>Dreidimensionale Objekte: <i>Burganlage</i> Zweidimensionale Darstellungen: <i>Bauernbaus, Einblick in den Stall</i></p>

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

Gestaltungsmittel, Verfahren, Materialien	Mit Pinseln und Stiften Bewegungsspuren entdecken und gestalten	Pinselzeichnen: <i>nach Musik, nach Geräuschen</i> Rhythmus, Richtungen, Bewegungsvorgänge: <i>tröpfeln, bageln, fliessen</i>
	Umsetzungen von Oberflächen-Beschaffenheiten in grafische Skulpturen erproben und entdecken	Oberflächen: <i>rauh, zart, kalt, sanft</i> Mittel: <i>Tusche, Feder, Pinsel, Bleistift</i> <i>Abklatschbild</i>
	Druckverfahren kennen lernen und erproben	Hochdruckverfahren: <i>Linoldruck, Kartondruck, Monotypie</i> <i>Selber hergestellte Stempel und Druckstöcke</i>
	Den Umgang mit den Gestaltungsmitteln erproben und festigen	Wasserfarbe, Farbstifte, Malkreiden, Farbcollage <i>Fleckensetzendes Malen, grosszügiges Malen ohne Vorzeichnung</i>
	Gestalterische Mittel der Fotografie erproben und vergleichen	Ausschnitt, Blickwinkel, Motivwahl <i>Bildfolgen, gegenseitiges Porträtieren</i>
Auseinandersetzung mit Bildern	Bilder vergleichen und auf Gestaltungsmittel, Bildsprache, Wirkung, Herkunft, Botschaft und Funktion analysieren	🗨 Bilder aus Kunst und Massenmedien Bildkategorien: <i>Gemälde, Illustrationen, Plakate</i>
	Merkmale und Verwendungszwecke verschiedener visueller Medien vergleichen	Begegnungsweisen: <i>Bewegungen im Bild imitieren, Bilder umgestalten</i> Begegnungsort: <i>Schulraum, Museum, Ausstellungen</i> Schriftzeichen: <i>Piktogramme, Signete</i> Bilder aller Art: <i>Handzeichnungen, Druckgrafiken, Fotografien</i>

ZIELE UND INHALTE

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

WIRKLICHKEIT UND WIRKLICHKEITSVERSTÄNDNIS

<p><i>Welt-Bild</i></p>	<p><i>Die Bildsprache als Mittel, Wirklichkeit darzustellen, zu verändern und zu definieren, kennen lernen und zunehmend bewusst einsetzen</i></p> <p><i>Die Beziehung zu sich selber und das Verhältnis zur Mitwelt in Bild und Objekt darstellen, klären und erkennen</i></p> <p><i>Sinn und Bedeutung des eigenen Daseins und des menschlichen Zusammenlebens reflektieren und individuelle Antworten entdecken</i></p>	<p><i>Farbgebung, Bildordnung/Komposition</i> <i>Figürliche, gegenständliche und ungegenständliche Darstellungen</i></p> <p><i>Individuelle Erlebnisse und Erfahrungen:</i> <i>Mitmenschen: «Mit meinen Freunden am Lagerfeuer»</i> <i>Natur: «Im Herbststurm»</i> <i>Gestaltete Umwelt: Strassenkreuzung</i></p> <p><i>Gefühle und Bedürfnisse: Trauer, Freude, einsam – gemeinsam</i> <i>Fantasien: Wünsche, Träume, Visionen</i></p> <p><i>Eigene Philosophien und Allgemeinbegriffe: Heimat, Hoffnung</i> <i>Ethische Fragen und religiöse Themen: Krieg und Frieden</i></p>
<p><i>Welt-Sicht</i></p>	<p><i>Die fachtypischen Arbeitsweisen und Mittel kennen lernen und gefühlsmässig anwenden, um Wirklichkeit zu verstehen und zu interpretieren</i></p> <p><i>Sachverhalte aus Natur und/oder Technik klären und verstehen</i></p> <p><i>Eigene und fremde Lebenswelt vergleichen und interpretieren</i> <i>Unterschiedliche Lebensweisen und Wertvorstellungen kennen lernen und verstehen</i></p>	<p><i>Zeichnen aus der Vorstellung und nach der Beobachtung. Skizzieren, Ausdrucksmalen</i> <i>Umdeutung/Umgestaltung, Variation</i></p> <p><i>Funktion eines Velos</i> <i>Tiere und Pflanzen, Wetter</i></p> <p><i>Quartier, Wohnort, Gemeinde</i> <i>Kinder – Erwachsene</i> <i>Wohlstand – Armut</i> <i>Mensch – Technik – Mitwelt</i> <i>Ritter, Römer</i> <i>Brauchtum, Konzert</i></p>

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

Bilder-Welt

Kunstwerke und medial erzeugte Bilder als Vermittler und Urheber von Wirklichkeit und Wirklichkeitsverständnis kennen lernen, deuten und verstehen

*Den Inhalt der Bilder mit den eigenen Erlebnissen und Erfahrungen vergleichen und interpretieren
Sich eine eigene Meinung bilden und einen bewussten Umgang mit Bildern und Medien entwickeln*

🎯 *Bilder und Objekte aus verschiedenen Bereichen: Kunst, Bilderbücher, Werbung, Comics, Film, TV, Video, Computer*

🎯 *Familienbild in der Kunst, Kinder in der Werbung
Gewalt in TV und Video
Computerspiele
Virtualität*

1./2. Klasse

Ziele

Inhalte

WAHRNEHMUNG UND VISUELLE ERKENNTNIS

Ganzheitliche Wahrnehmung	Durch Spiele und gestalterische Experimente Natur und gestaltete Umwelt wahrnehmen	<p>Wahrnehmungs- und Gestaltungsspiele: <i>Der eigene Körper als Werkzeug</i></p> <p>Raum- und Objekterfahrungen: <i>Bauen, Raumveränderungen, Umdeutungen von Gegenständen</i></p> <p>Materialerfahrungen: <i>Farben herstellen aus Naturmaterialien</i></p> <p>Umsetzungen von einem Medium ins andere: <i>Musik in grafische Notationen</i></p>
	Durch Spiele und bildnerische Aktionen sich selber und den Mitmenschen wahrnehmen	<p>Wahrnehmungs- und Gestaltungsspiele: <i>Mimik/Gestik, Schminke, mit selber hergestellten Figuren spielen</i></p> <p>Ungegenständliche Gestaltungen: <i>Ornamente, Mandalas, Formspielereien</i></p> <p>👥 Gemeinschaftsarbeiten: <i>Schulzimmergestaltung</i></p>
	Erfahrungen und Empfindungen frei und ohne gestalterische Vorgaben fantasievoll in Bildern und Objekten ausdrücken	<p>🌸 Individuelle und gemeinsame Erlebnisse: <i>«Mutprobe»</i></p> <p>Gefühle und Bedürfnisse: <i>Misstrauen – Vertrauen</i></p> <p>Fantasien: <i>«Wenn ich ein Star wäre»</i></p> <p>Gegenständliche und ungegenständliche Gestaltungen</p>
Gezielte Beobachtung	Durch Messen und Vergleichen Proportionen, Richtungen und Volumen von Gegenständen und Figuren erkennen	<p>Verschiedene Parallelperspektiven (ohne Konstruktionshilfe)</p> <p>Körperlinien, Körperschatten</p>
	Gegenstände und Figuren im räumlichen Bezug beobachten und eigenständige bildnerische Umsetzungen erproben	<p>Überschneidung: <i>gross vor klein, Staffélung</i></p> <p>Verschiedene Parallelperspektiven (ohne Konstruktionshilfe)</p> <p>Bildbetrachtung: <i>Raumdarstellungen in den verschiedenen Epochen</i></p>
	Farbveränderungen und Farbwirkungen beobachten, differenziert beschreiben und gezielt gestalten	<p>Gegenstands- und Erscheinungsfarbe: <i>Früchte</i></p> <p>Luftperspektive: <i>Landschaftsmotive</i></p> <p>Symbol- und Signalwirkung: <i>Tarnung im Tierreich, Verkehrszeichen</i></p> <p>Bildbetrachtung</p>

1./2. Klasse

Ziele

Inhalte

GESTALTERISCHER PROZESS

<p>Problem- und Vorbereitungsphase</p>	<p>Innere Bilder und Sachinformationen sammeln und sich dabei Vorstellungen bilden</p> <p>Sich durch das gesammelte Material zu bildnerischen Ideen und Aktionen anregen lassen</p> <p>Ideen und gesammeltes Material betrachten und ordnen Das Problem einkreisen und differenzieren</p>	<p>✿ Sinnliche Erlebnisse und bildnerische Aktionen</p> <p>Sammlungen: <i>Bildmaterial, Gegenstände, Texte</i> Skizzen: <i>Erinnerungen, Fantasien, Assoziationen</i> Notizen: <i>Brainstorming, Checkliste, Schilderungen von Beobachtungen, Sachinformationen</i></p> <p>Erste Bildideen: <i>Entwürfe, Ausdrucksbilder</i></p> <p>Reflexion: <i>Ausstellungen, Gruppen- und Einzelgespräche</i></p>
<p>Such- und Lösungsphase</p>	<p>Ideen, Informationen und Materialien spielerisch und/oder gezielt untersuchen und erforschen</p> <p>Unterschiedliche und individuelle Lösungsansätze suchen und entdecken</p> <p>Versuche und Entdeckungen betrachten und reflektieren Zunehmend auch eigenständig Ziele bestimmen und beschreiben</p>	<p>Sinnliche Erlebnisse und Beobachtungen</p> <p>Freie und gezielte Experimente: <i>gestalterische Mittel, Verfahren, Materialien</i> Studien: <i>Zeichnen nach der Natur</i> <i>Erarbeitung von gestalterischen Grundlagen</i> <i>Variationen von Bildideen/Skizzen</i></p> <p><i>Bildideen hinsichtlich der Ausgangssituation hinterfragen</i></p>

ZIELE UND INHALTE

1./2. Klasse

Ziele

Inhalte

<p>Verwirklichungsphase</p>	<p>Allein oder im Team Lösungsstrategien entwickeln und anwenden</p> <p>Kombinationen von Bekanntem und Neuem suchen und entdecken Die Bildideen realisieren</p> <p>Prozess und Produkt reflektieren Beurteilungskriterien erkennen und anwenden</p>	<p>Eigene Lösungswege</p> <p><i>Verknüpfungen von Fremdem und Eigenem, Integration von Zufälligem</i></p> <p>Fachtypische Arbeitsweisen: <i>Erfindungen, Verfremdungen, Umwandlungen, Umdeutungen</i></p> <p>Gestaltungen in den verschiedenen Arbeitsbereichen: <i>Grafik, Malen, Collage/Montage, Foto</i></p> <p><i>Ausstellungen, Diskussionen</i> <i>Umsetzungen in Geschichten</i></p>
-----------------------------	--	--

BILDSPRACHE UND GESTALTERISCHE GRUNDLAGEN

<p>Zeichen</p>	<p>Bildzeichen erfinden und differenzieren</p> <p>Bildzeichen in einen Bildzusammenhang stellen und dabei gezielt Ordnungsprinzipien anwenden</p> <p>Veränderungen und Handlungsabläufe in Bildfolgen übertragen</p>	<p>Zeichen: Mensch, Tier, Pflanze, Haus und Architektur, Gegenstand, fantastische Formen und Figuren</p> <p>Differenzierung: <i>Bewegungen, Haltungen, Körperlinien, Körperschatten</i></p> <p>Formeigenschaften, -kontraste und -zusammenhänge</p> <p>Beziehungen, Zuordnungen und Gruppierungen: <i>Reibung, Haufenbildung, Spirale, allein – zusammen</i></p> <p>Lage im Bild: <i>links, rechts, in der Mitte</i></p> <p>Bewegungen: <i>von links unten nach rechts oben</i></p> <p>Bildergeschichten, Comics <i>Verwandlungen, Bewegungsphasen</i></p>
----------------	--	--

1.–2. Klasse

Ziele

Inhalte

Farben	Helligkeits- und Buntheitswert einer Farbfamilie gezielt mischen	Mischübungen und Farbdifferenzierungen: <i>aufbellern, verdunkeln, trüben</i>
	Verschiedene Möglichkeiten von Farbordnungen erproben und den Farbkreis entdecken	Farbfamilien: reine, bunte und getrübbte Farben Farbkontraste: <i>kalt – warm, rein – trüb, viel – wenig</i> <i>Farbspiele, Farbexperimente</i>
	Farbbeziehungen und Farbwirkungen analysieren und zunehmend gezielt gestalten	Farbklänge, Farbkompositionen: <i>Verwandtschaften, Kontraste</i> Farbfigur-Farbgrund-Beziehung
	Farbe als autonomes Gestaltungsmittel kennen lernen und anwenden	Bewegungsspuren, Bewegungsrhythmus <i>Ausdrucksmalen</i>
	Den Zugang zur ungegenständlichen Malerei erschliessen	Bilderfahrung: <i>abstrakter Expressionismus, Actionpainting</i>
Körper und Raum	Neue Möglichkeiten der Körper- und Raumdarstellung entdecken und erproben	Dreidimensionale Raumdarstellungen Zweidimensionale Raumdarstellungen ohne perspektivische Konstruktionen: gross vor klein, Staffelung, verschiedene Parallelperspektiven, Luftperspektive
		Dreidimensionale Objekte: <i>Köpfe aus Modellierten</i> Zweidimensionale Darstellungen: <i>figürliches Zeichnen, Gegenstandszeichnen</i>

ZIELE UND INHALTE

1./2. Klasse

Ziele

Gestaltungsmittel, Verfahren, Materialien

Mit verschiedenen Verfahren grafische Strukturen gestalten und weiterverarbeiten

Druckverfahren kennen lernen und damit zunehmend gezielt Wirkungen erzeugen

Den Umgang mit den Gestaltungsmitteln festigen und differenzieren

Gestalterische Mittel der Fotografie und Videografie erproben und vergleichen

Auseinandersetzung mit Bildern

Bilder auf Gestaltungsmittel, Bildsprache, Wirkung, Herkunft, Botschaft und Funktion analysieren und interpretieren

Merkmale und Verwendungszwecke verschiedener visueller Medien vergleichen und interpretieren


Inhalte

Tusche, Feder, Pinsel, Bleistift, *Aussprengverfahren, Frottage, Monotypie*
 Formelemente: *Punkt, Linie, Fläche*
 Qualitäten: *Hell-Dunkel-Werte, Hell-Dunkel-Kontraste*

Positiv-Negativ-Form
 Form-Grund-Beziehung, Flächengefüge
Linol-, Karton-, Material-, Schablonendruck


Wasserfarbe, Farbstifte, Malkreiden, Farbcollage
Deckendes und lasierendes Malen

Foto: *Ausschnitt, Blickwinkel, Motivwahl*
 Bewegte Bilder: *Stroboskop, Wundertrommel*

 Erste Einführung in die Handhabung einer Videokamera
Einstellung, Aufnahmewinkel, Schwenk

 Bilder/Objekte aus Kunst und Medien
 Bildkategorien: *Gemälde/Originale, Grafiken, Poster, Fotos*

Begegnungsweisen: *Bilder umgestalten und/oder aus dem Gedächtnis nachgestalten*
 Begegnungsort: *Schulhaus, Galerie, Museum, Konzern*

Schriftzeichen: *Piktogramme, Signete*
 Bilder aller Art: *Handzeichnungen, Druckgrafiken,  Fotografien, Computerzeichnungen*

1.–2. Klasse

Ziele

Inhalte

WIRKLICHKEIT UND WIRKLICHKEITSVERSTÄNDNIS

<p>Welt-Bild</p> <p>Die Bildsprache als Mittel, Wirklichkeit darzustellen, zu verändern und zu definieren, erkennen und gezielt einsetzen</p> <p>Die Beziehung zu sich selber und das Verhältnis zur Mitwelt in Bild und Objekt darstellen, klären und erkennen</p> <p>Sinn und Bedeutung des eigenen Daseins und des menschlichen Zusammenlebens reflektieren und individuelle Antworten entdecken</p>	<p><i>Farbgebung, Bildordnung/Komposition gegenständliche und ungegenständliche Darstellungen</i></p> <p>Individuelle Erlebnisse und Erfahrungen: Mitmenschen: <i>Klassenparty, Ferien im Ausland</i> Natur: <i>Sturm auf hoher See</i> Gestaltete Umwelt: <i>Leuchtreklamen, Bahnhof</i></p> <p>✿ Gefühle und Bedürfnisse: <i>Zärtlichkeit, Eifersucht, Unabhängigkeit – Zugehörigkeit</i> Fantasien: <i>Wünsche, Träume, Visionen</i></p> <p>Eigene Philosophien und Allgemeinbegriffe: <i>Heimat, Freiheit</i> Ethische Fragen und religiöse Themen: <i>Hass – Liebe, Tod und Leben</i></p>	<p><i>Malen und Zeichnen aus der Natur, der eigene Körper als Ausdrucks- und Darstellungsmittel Umdeutungen/Umgestaltung, Variation Rauminstallationen</i></p> <p><i>Sachzeichnung, Visualisierung von komplexen Sachverhalten</i> <i>Abstraktion von Naturformen</i></p> <p>🏠 <i>Stadt – Land, Heimat – Fremde</i> <i>Soziale Gruppierungen</i> <i>Behinderung/Krankheit</i> <i>Mensch – Technik – Mitwelt</i> <i>Schweizer Geschichte, aktuelle Geschehnisse</i> <i>Mythen, Riten, Theater/Musical</i></p>
<p>Welt-Sicht</p> <p>Künstlerische und fachtypische Arbeitsweisen kennen lernen und gezielt anwenden, um Wirklichkeit darzustellen, zu verändern und zu definieren</p> <p>Sachverhalte aus Natur und Technik klären und verstehen</p> <p>Eigene und fremde Lebenswelt vergleichen und interpretieren Unterschiedliche Lebensweisen und Wertvorstellungen kennen lernen und im kulturellen und geschichtlichen Zusammenhang verstehen</p>		

ZIELE UND INHALTE

1./2. Klasse



Ziele


Inhalte

Bilder-Welt

Kunstwerke und medial erzeugte Bilder als Vermittler und Urheber von Wirklichkeit und Wirklichkeitsverständnis kennen lernen, deuten und verstehen

Den Inhalt der Bilder mit den eigenen Erlebnissen und Erfahrungen vergleichen und interpretieren
Eine eigene Meinung vertreten und einen bewussten Umgang mit Bildern und Medien entwickeln

  Bilder und Objekte aus verschiedenen Bereichen: *Kunst, Werbung, Film, Comics, Video, Computer*

 *Helden in Kunst und Werbung
Gewalt in TV, Video und Film*

 *Computerspiele
Virtualität*

3./4. Klasse

Ziele

Inhalte

WAHRNEHMUNG UND VISUELLE ERKENNTNIS

<p>Ganzheitliche Wahrnehmung</p>	<p>Durch gestalterische Experimente und bildnerische Aktionen Natur und gestaltete Umwelt wahrnehmen</p>	<p>Installationen: <i>Rauminstallation, Videoinstallation, «Land-Art»</i> Experimente: <i>Licht-Farbe-Projektionen</i> <i>Umdeutungen von Gegenständen, Umsetzungen von einem Medium ins andere</i></p>
	<p>Durch Spiele und bildnerische Aktionen sich selber und den Mitmenschen wahrnehmen</p>	<p>Spiele: <i>Partner- und Gruppen-Malspiele, Objekttheater</i> Aktionen: <i>szenische Darstellungen unter Einbezug visueller Medien</i></p>
	<p>Erfahrungen und Empfindungen frei und ohne gestalterische Vorgaben fantasievoll in Bildern und Objekten ausdrücken</p>	<p>✿ <i>Gemeinschaftsarbeiten: Wandgestaltung im Schulbaus</i> ✿ <i>Individuelle und gemeinsame Erlebnisse: «Abenteuer mit Freunden»</i> Gefühle und Bedürfnisse: <i>Bedrohung, Zweisamkeit</i> Fantasien: <i>Zukunftsvisionen</i></p>
		<p>Gegenständliche und ungegenständliche Gestaltungen</p>
<p>Gezielte Beobachtung</p>	<p>Proportionen und Richtungen vergleichen und Figuren wie Gegenstände aufgrund von Beobachtungen darstellen</p>	<p>Proportionen, Richtungen, Oberflächenbeschaffenheit, Struktur, Plastizität</p>
	<p>Gegenstände und Figuren im räumlichen Bezug beobachten, bildnerische Umsetzungen erproben und anschliessend Konstruktionen ableiten</p>	<p>Objektstudium, figürliches Zeichnen nach Modell Verschiedene Parallelperspektiven Fluchtpunktperspektiven Bildbetrachtung: <i>Vergleich mit Historie und anderen Kulturen</i></p>
	<p>Farben unter bestimmten Lichtverhältnissen beobachten und als raum- und körperbildendes Mittel einsetzen</p>	<p>Gegenstand- und Erscheinungsfarbe: <i>Farbmodellierung, farbige Schatten</i> Luft- und Farbperspektive: <i>Landschaften in verschiedenen Witterungsverhältnissen</i></p>
	<p>Funktion und Bedeutungen von Farben im individuellen wie soziokulturellen Zusammenhang beobachten, analysieren und verstehen</p>	<p>Bilder und Objekte aus den unterschiedlichen Bereichen: <i>Kunst, Werbung, Design</i> Einfache Kenntnisse über die Farbwahrnehmung</p>

ZIELE UND INHALTE

3./4. Klasse

Ziele

Inhalte

GESTALTERISCHER PROZESS

<p>Problem- und Vorbereitungsphase</p>	<p>Innere Bilder und Sachinformationen sammeln und sich dabei Vorstellungen bilden</p> <p>Sich durch das gesammelte Material zu bildnerischen Ideen und Aktionen anregen lassen</p> <p>Ideen und gesammeltes Material betrachten und ordnen Das Problem einkreisen und differenzieren</p>	<p>✿ Sinnliche Erlebnisse und bildnerische Aktionen</p> <p>Sammlungen: <i>Bildmaterial, Gegenstände, Texte</i> Skizzen: <i>Erinnerungen, Fantasien, Assoziationen</i> Notizen: <i>Brainstorming, Schilderungen von Beobachtungen, Sachinformationen</i></p> <p>Erste Bildideen: <i>Entwürfe, Ausdrucksbilder</i></p> <p>Reflexion: <i>Ausstellungen, Gruppen- und Einzelgespräche</i></p>
<p>Such- und Lösungsphase</p>	<p>Ideen, Informationen und Materialien spielerisch und/oder gezielt untersuchen und erforschen</p> <p>Unterschiedliche und individuelle Lösungsansätze suchen und entdecken</p> <p>Versuche und Entdeckungen betrachten und reflektieren Zunehmend auch eigenständig Ziele bestimmen und beschreiben</p>	<p>Sinnliche Erlebnisse und Beobachtungen</p> <p>Freie und gezielte Experimente: <i>gestalterische Mittel, Verfahren, Materialien</i> Studien: <i>Zeichnen nach der Natur, Visualisierungen von Sachverhalten</i> <i>Erarbeitung von gestalterischen Grundlagen</i> <i>Variationen von Bildideen/Skizzen</i></p> <p><i>Bildideen hinsichtlich der Ausgangssituation hinterfragen</i></p>

3./4. Klasse

Ziele

Inhalte

Verwirklichungsphase	<p>Allein oder im Team Lösungsstrategien entwickeln und anwenden Sich dabei nach den gegebenen oder selber gesteckten Zielen orientieren</p> <p>Kombinationen von scheinbar Beziehungslosem suchen und entdecken Bildideen realisieren</p> <p>Prozess und Produkt reflektieren Beurteilungskriterien erkennen und anwenden</p>	<p>Eigene Lösungswege</p> <p><i>Verknüpfungen von Bekanntem und Neuem, Fremdem und Eigenem</i></p> <p>Integration von Zufälligem</p> <p>Fachtypische Arbeitsweisen: <i>Erfindungen, Verfremdungen, Umwandlungen, Umdeutungen</i> Gestaltungen in den verschiedenen Arbeitsbereichen: <i>Grafik, Malen, Drucken, Foto/Video</i></p> <p><i>Ausstellungen, Diskussionen</i> <i>Umsetzungen in Geschichten</i></p>
----------------------	--	--

BILDSPRACHE UND GESTALTERISCHE GRUNDLAGEN

Zeichen	<p>Bildzeichen erfinden und differenzieren</p> <p>Wirkungen von verschiedenen Bildordnungen/Kompositionen erproben und in verschiedenen Arbeitsbereichen anwenden</p> <p>Veränderungen und Handlungsabläufe in Bildfolgen übertragen</p>	<p>Zeichen: Mensch, Tier, Pflanze, Haus und Architektur, gegenständliche und/oder fantastische Formen und Figuren, grafische Zeichen <i>Abstraktionen/Reduktionen</i></p> <p>Gegenständliche und ungegenständliche Gestaltungen</p> <p>Anwendungsbereiche: <i>Illustrationen</i> <i>Schrift, Heftgestaltung</i></p> <p>Bildergeschichten, Bildfolgen, Comics <i>Bewegungsphasen, Metamorphosen</i></p>
---------	--	--

ZIELE UND INHALTE

3./4. Klasse

Ziele

Inhalte

Farbe	Ordnungssysteme für Farben kennen lernen und damit auch komplexe Farbbeziehungen gestalten	Farbkreis, Farbordnungen: <i>Qualitätskontrast, Simultankontrast</i> Farbfigur – Farbgrund
	Wirkungen von verschiedenen Farbordnungen und Farbkompositionen erproben und in verschiedenen Arbeitsbereichen anwenden	Gegenständliche und ungegenständliche Gestaltungen Angewandte Bereiche: <i>Plakat, Plattencover</i> <i>Experimente mit Farbcollagen</i>
	Farbe als autonomes Gestaltungsmittel kennen lernen und anwenden	Absolutheit der Farbe <i>Bewegungsspuren, Bewegungsrythmus</i> <i>Ausdrucksmalen</i>
	Den Zugang zu ungegenständlicher Malerei erschliessen	Bilderfahrung: <i>abstrakter Expressionismus</i> <i>Actionpainting</i>
Körper und Raum	Neue Möglichkeiten der Körper- und Raumdarstellung entdecken und erproben	Dreidimensionale Raumdarstellungen Zweidimensionale Raumdarstellungen: verschiedene Parallel- und Fluchtpunktperspektiven, <i>Schlagschatten</i>
		Dreidimensionale Objekte Zweidimensionale Darstellungen: <i>Körperlinien, Hell-Dunkel- und Farbmodellierung, Eigenschaften</i>

3./4. Klasse

Ziele

Inhalte

Gestaltungsmittel	<p>Mit grafischen Strukturen Plastizität erzeugen und Bildteile hervorheben resp. angleichen</p> <p>Mit dem Angebot an gestalterischen Mitteln, Verfahren und Materialien eigene und neue Ausdrucksmöglichkeiten entdecken</p> <p>Gestalterische Mittel und Wirkungen der Fotografie und Videografie erproben und anwenden</p> <p>Formen filmischer Bewegung erproben und anwenden</p> <p>Gestalterische Mittel und Wirkungen von Video und Film kennen lernen, erproben und anwenden</p> <p>Gestalterische Mittel von Computerprogrammen analysieren und erproben</p>	<p>Formelemente: <i>Punkt, Linie, Fläche</i> Hell-Dunkel-Modellierung Figur-Grund-Beziehung</p> <p><i>Mischtechniken, Fotografien übermalen oder verwischen, Objektmontagen</i></p> <p>Ausschnitt, Blickwinkel, Motivwahl <i>Bildfolge, Fotosequenz</i> <i>Aufnahmen mit Camera obscura</i></p> <p>Scheinbewegung <i>Animation</i> <i>Verschiedene Arten von Trickfilmen</i></p> <p>✎ Einstellung, Aufnahmewinkel, Schwenk, Zoom Verschiedene Arbeitsphasen <i>Experimente, Sequenzen</i></p> <p>🖥️ <i>Zeichen- und Malprogramme, 3D-Programme</i> <i>Bearbeitung von bestehenden digitalen Bildern</i></p>
Auseinandersetzung mit Bildern	<p>Bilder auf Gestaltungsmittel, Bildsprache, Wirkung, Herkunft, Botschaft und Funktion analysieren und interpretieren</p> <p>Merkmale und Verwendungszwecke verschiedener visueller Medien vergleichen und interpretieren</p>	<p>✎ Bilder/Objekte aus Kunst und Medien Bildkategorien: <i>Gemälde/Originale, Grafiken, Poster, Fotos</i></p> <p>Begegnungsweisen: <i>Bildideen zeichnerisch weiterführen, Bilder kopieren oder umgestalten</i> <i>Werkbetrachtungen, Bildanalysen</i> Begegnungsort: <i>Schulhaus, Galerie, Museum, Konzern</i></p> <p>Schriftzeichen: <i>Piktogramme, Signete, Logos</i> ✎ ✎ Bilder aller Art: <i>Handzeichnungen, Druckgrafiken, Fotografien, Computerzeichnungen</i> <i>Printmedien, analoge und digitale Medien</i></p>

ZIELE UND INHALTE

3./4. Klasse

Ziele

Inhalte

WIRKLICHKEIT UND WIRKLICHKEITSVERSTÄNDNIS

<p>Welt-Bild</p>	<p>Die Bildsprache als Mittel, Wirklichkeit darzustellen, zu verändern und zu definieren, erkennen und gezielt einsetzen</p> <p>Die Beziehung zu sich selber und das Verhältnis zur Mitwelt in Bild und Objekt darstellen, klären und erkennen</p> <p>Sinn und Bedeutung des eigenen Daseins und des menschlichen Zusammenlebens reflektieren und individuelle Antworten entdecken</p>	<p>Gestaltungsgesetze: <i>Farbenlehre, Kompositionsgesetze, gegenständliche und ungegenständliche Darstellungen</i></p> <p>✿ Erlebnisse und Erfahrungen: Mitmenschen: <i>Disco, Freundschaften</i> Natur: <i>im Nebel, Lawine</i> Gestaltete Umwelt: <i>Satellitenstadt</i></p> <p>Gefühle und Bedürfnisse: <i>Geborgenheit – Verlorenheit, Anpassung – Ablehnung</i> Fantasien: <i>Wünsche, Träume, Visionen</i></p> <p>✿ Eigene Philosophien und Allgemeinbegriffe: <i>Identität, Sein und Schein</i> Ethische Fragen und religiöse Themen: <i>Ewigkeit, Gewalt und Leidenschaft</i></p>
<p>Welt-Sicht</p>	<p>Denk- und Arbeitsweisen von Künstlerinnen und Künstlern kennen lernen, verstehen und zunehmend bewusst anwenden, um Wirklichkeit darzustellen, zu verändern und zu definieren</p> <p>Sachverhalte aus Natur und Technik klären und verstehen</p> <p>Eigene und fremde Lebenswelt vergleichen und interpretieren Wertvorstellungen kennen lernen und im kulturellen und geschichtlichen Zusammenhang verstehen</p>	<p><i>Malen und Zeichnen aus der Natur, der eigene Körper als Ausdrucks- und Darstellungsmittel, Umdeutungen/Umgestaltung, Variation</i> <i>Performance, Installationen</i></p> <p><i>Sachzeichnung, Visualisierung von komplexen Sachverhalten</i> <i>Abstraktion von Naturformen</i></p> <p>🏠 In verschiedenen Ländern/Kulturen <i>Ethische Minderheiten</i> <i>Gesellschaftliche Konventionen und Traditionen</i> <i>Mensch – Technik – Mitwelt</i> <i>Weltgeschichte</i> <i>Subkulturen, zeitgenössische Kunst, kulturelle Anlässe von Emigranten</i></p>

3./4. Klasse



Ziele

Inhalte

Bilder-Welt



Kunstwerke und medial erzeugte Bilder als Vermittler und Urheber von Wirklichkeit und Wirklichkeitsverständnis deuten und verstehen

Den Inhalt der Bilder mit den eigenen Erlebnissen und Erfahrungen vergleichen und interpretieren
Eine eigene Meinung vertreten und einen bewussten Umgang mit Bildern und Medien entwickeln

  Bilder und Objekte aus verschiedenen Bereichen: *Kunst, Werbung, Film, Video, Computer*

Werbung und Sexualität

Frauendarstellungen in der Kunst






  *Gewalt im TV, Video und Film, am Computer*
Virtualität

- 1. WAHRNEHMUNGS- UND VORSTELLUNGSFÄHIGKEIT ->
- 2. AUSDRUCKS- UND GESTALTUNGSFÄHIGKEIT ->
- 3. FÄHIGKEITEN UND FERTIGKEITEN ->
- 4. GESTALTEN ALS PROZESS ->
- 5. ZUGANG ZUR GESTALTETEN UMWELT ->
- 6. UMWELTBEWUSSTES VERHALTEN ->

FACHSPEZIFISCHE THEMENSCHWERPUNKTE

	1.	2.	3.	4.	5. Klasse
1. WAHRNEHMUNG UND VISUELLE ERKENNTNIS	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule
2. GESTALTERISCHER PROZESS	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule

LEGENDE:

-  Informatik
-  Gesundheitsförderung
-  Berufswahlvorbereitung
-  Soziale Mitwelt
-  Medienerziehung

1. BEDEUTUNG

2. THEMENSCHWERPUNKTE

3. DIDAKTISCHE HINWEISE

1. BEDEUTUNG

Im Werken befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit dreidimensionaler funktionaler Gestaltung. Sie lernen, durch gestaltendes Handeln verschiedene Themen zu erschliessen und sich auszudrücken.

Die Schülerinnen und Schüler erfahren die Bedeutung des vom Menschen Geschaffenen und entwickeln ihre Fähigkeiten zur Wahrnehmung, Gestaltung, Beurteilung und Achtung der Mitwelt weiter.

Sie erleben den Bezug des Menschen zur Technik und die Wechselwirkungen von Mensch und Mitwelt.

Ausgehend von exemplarischen Themen aus Technik und Natur setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Phänomenen, Objekten, Materialien und Verfahren handelnd auseinander. Sie untersuchen Sachverhalte, begreifen Zusammenhänge, entwickeln Problemlösungen und lernen, eigene Ideen zu verwirklichen.

In verschiedenen Arbeitsvorhaben erkunden die Schülerinnen und Schüler ihre gestalterische Wirksamkeit, gewinnen Einsichten in elementare Gesetzmässigkeiten dreidimensionaler funktionaler Gestaltung und lernen dabei, selbstständig, sachgerecht und verantwortungsvoll mit Werkstoffen und Geräten umzugehen.

2. THEMENSCHWERPUNKTE

Die nachstehenden Bezugsfelder bestimmen die grösseren Zusammenhänge, in denen das Fach Werken steht:

Kultur: In der Auseinandersetzung mit Gegenständen aus ihrem Umfeld erhalten die Schülerinnen und Schüler Einblick in die kulturelle Bedeutung und die technische Entwicklung von Alltagsgegenständen. Sie befassen sich mit der gestalteten Umwelt als Träger von Bedeutungen und Aussagen.

Ökologie: Im Unterricht wird ein sachgerechter Umgang mit Energie, Werkstoffen, Maschinen und Werkzeugen und damit ein umweltbewusstes Denken und Handeln gefördert und angewandt.

Natur: Der Unterricht stellt Bezüge zu Phänomenen aus der Natur her. Die Schülerinnen und Schüler erkennen allfällige Zusammenhänge zwischen der gestalteten und der natürlichen Umwelt. Sie lernen für Problemlösungen Analogien in der Natur zu suchen.

Die folgenden Themenschwerpunkte orientieren sich an diesen Bezugsfeldern.

Dreidimensionale funktionale Gestaltung

Im tätigen Umgang mit Themen und Werkstoffen setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Bereichen «Funktion und Konstruktion», «Werkstoffe und Verfahren», «Erscheinung und Bedeutung» auseinander. Sie lernen, in diesen Bereichen Aufbau, Bewegung, Material, Form und Farbe als veränderbare Elemente der Gestaltung bewusst einzusetzen. Sie erkennen die Vernetzung der Gestaltungselemente und erfahren, dass diese je nach Arbeitsvorhaben verschieden gewichtet werden können.

Funktion und Konstruktion

Durch Erkunden und Nacherfinden von handwerklich-technischen Objekten aus ihrer Bezugswelt gewinnen die Schülerinnen und Schüler Einsichten und Erkenntnisse in die Bereiche der technischen Phänomene und der Produktgestaltung. In Aufgaben, die Fragestellungen aus der Statik, der Mechanik, der Elektrik und der Optik einbeziehen, erarbeiten sie grundlegende Kenntnisse über Funktionszusammenhänge und Konstruktionsarten.

Werkstoffe und Verfahren

Im Verwirklichen von Gestaltungsaufgaben werden die Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Werkstoffen und Fertigungsverfahren vertraut. Sie erwerben grundlegende Fertigkeiten in der Bearbeitung der wichtigsten Materialien und im Umgang mit den entsprechenden Werkzeugen und Maschinen. Sie lernen Massnahmen zur Arbeitssicherheit kennen und diese konsequent anwenden.

Erscheinung und Bedeutung

Im gestaltenden Umgang mit verschiedenen Materialien verschaffen sich die Schülerinnen und Schüler Zugänge zu ihren eigenen Welten, fördern ihre Intuition und erleben ihre Gefühle bewusster.

Die Schülerinnen und Schüler lernen, Form und Farbe in Beziehung zu den weiteren Gestaltungselementen (Aufbau, Bewegung, Material) wahrzunehmen und einzusetzen, um Erscheinung und Bedeutung eines Objekts zu bestimmen.

Gestalten lernen

Die Schülerinnen und Schüler erfahren Werken als ganzheitlichen Gestaltungsprozess, bei dem sich intellektuelle Tätigkeit und praktisches Handeln ergänzen. Sie nehmen zunehmend Verantwortung im Gestaltungsprozess wahr.

Sie erleben Werken als Methode, um handelnd Einsichten in den Ursprung der Dinge zu erhalten, ihren Aufbau zu begreifen und Zusammenhänge zu erkennen.

Sie erfahren Werken als Methode, um sowohl forschend als auch intuitiv ästhetische und konstruktiv technische Aufgabenstellungen zu lösen und eigenen Ideen, Vorstellungen und Absichten eine sichtbare Gestalt zu verleihen.

Durch die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Vorgehensweisen lernen sie die Gestaltungselemente wahrnehmen, erkennen, benennen und gezielt einsetzen.

Sie lernen ihre persönlichen Gestaltungsfähigkeiten einschätzen und mit Erfolg und Misserfolg umgehen.

Sie entwickeln ihre Beurteilungsfähigkeit gegenüber Gütern aus dem Alltag.

3. DIDAKTISCHE HINWEISE

Der Unterricht richtet sich nach den didaktischen Leitsätzen in den allgemeinen Leitideen. Im Folgenden werden Besonderheiten im Unterricht des Werkens dargestellt.

Ganzheitliche Bildung

Im Sinne möglichst ganzheitlicher Bildung verfolgt Werken sowohl fachliche als auch fächerübergreifende Ziele.

In klar umrissenen Aufgabenstellungen bis hin zu projektartigen Vorhaben werden sowohl fachspezifische Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben als auch Erfahrungen und Erkenntnisse aus andern Fächern genutzt, handelnd veranschaulicht und vertieft. Zudem eignet sich Werken als Methode, um in anderen Fächern ausgewählte Inhalte zu erarbeiten.

Unterrichtsgestaltung

Die Unterrichtsgestaltung berücksichtigt das ganze Spektrum zwischen gebundenem und freiem Arbeiten sowie zwischen intuitivem und bewusstem Schaffen. Die Aufmerksamkeit gilt dabei dem Auslösen, Begleiten und Reflektieren von Gestaltungsprozessen im Sinne des Werkens.

Problemlösung

Die Vorgehensweisen werden so gewählt, dass sie den Schülerinnen und Schülern individuelle Problemlösungen erlauben. Die Lehrperson entscheidet dabei bewusst, welche Voraussetzungen sie mit Hilfe geeigneter Unterrichtsverfahren (Lehrgänge, Analysen, Experimente, Erkundungen usw.) schaffen will. Je nach Aufgabenstellung stehen unterschiedliche Bereiche (Funktion und Konstruktion, Werkstoffe und Verfahren, Erscheinung und Bedeutung) im Zentrum der Auseinandersetzungen.

Angepasst an den Entwicklungsstand der Schülerinnen und Schüler werden die Problemstellungen im Verlauf der Jahre umfassender. Die Reflexion über Gestaltungsprozesse erhält ein zunehmend grösseres Gewicht.

Im Sinne eines spiralförmigen Aufbaus werden die erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten in weiterführenden Aufgaben erneut aufgenommen, angewandt und vertieft.

Individuelle Unterschiede

Schülerinnen und Schüler haben unterschiedliche Zugänge zum Werken. Dies ist in der Unterrichtsgestaltung durch vielfältige Lernzugänge und Lernformen zu berücksichtigen.

Werkzeuge und Maschinen

Primarschule: Positivliste

Neben den stufenüblichen Werkzeugen wie Schere, Schneidmesser, Laubsäge, Feinsäge usw. können die Schülerinnen und Schüler nach vorgängiger Anleitung und unter Aufsicht der Lehrperson an einfachen Maschinen wie Decoupiersäge, Säulenbohrmaschine, Schwingschleifer, Styroporschneidegerät arbeiten.

1. Klasse Oberstufe: Negativliste

Die Verwendung von Werkzeugen und Maschinen geschieht nach den einschlägigen Bestimmungen der SUVA und des KIGA.

Nicht unter den Begriff einfacher Maschinen fallen: Fräsmaschinen, Kehlmaschinen, Hobelmaschinen, Handoberfräsen, Drechselbänke, Schleifmaschinen mit zugänglichen Schleifscheiben, Kreissägen, Kettensägen, Elektro- und Autogenschweissanlagen.

Unter Aufsicht durch die Lehrperson können Schülerinnen und Schüler an Tischdrehbänken und Bandsägen einfache Arbeiten ausführen.

2.-4. Klasse Oberstufe: Negativliste

Die selbstständige Verwendung von Werkzeugen und Maschinen geschieht in der Regel nach den einschlägigen Bestimmungen der SUVA und des KIGA. Wo nicht anders erwähnt, entscheidet die Lehrperson in eigener Verantwortung, welche Schülerinnen und Schüler an bestimmten Maschinen arbeiten dürfen.

Folgende Maschinen und Anlagen dürfen von den Schülerinnen und Schülern nur nach gründlicher Ausbildung und unter Aufsicht der Lehrperson betrieben werden: Autogenschweiss- und Wärmanlagen mit Acetylen als Brenngas, Fräsmaschinen, Schleifmaschinen mit Schleifscheiben, Drehbänke, Drechselbänke. Die vorherige Ausbildung muss Gewähr dafür bieten, dass die Schülerinnen und Schüler die Gefahren, die mit der betreffenden Maschine oder Anlage verbunden sind, erkennen und selbstständig eine sichere Ausserbetriebsetzung vornehmen können.

LEITIDEEN

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

DREIDIMENSIONALE FUNKTIONALE GESTALTUNG

Funktion und Konstruktion

Durch spielerisches Erproben Funktionen von Objekten kennen lernen und anwenden
Funktionen in Gestaltungsaufgaben gemeinsam erleben und damit experimentieren

Funktion von Alltagsgegenständen: *Hände, Werkzeuge, Spielzeug*
Bewegung: *rutschen, gleiten, rollen, fahren*
Einfache Antriebe: *Muskelkraft, Schwerkraft, Wind, Wasser*

Funktion als veränderbares Element der Gestaltung intuitiv anwenden
Im Erkunden von Werkstoffen und Verfahren und in nicht funktionsgebundenen Gestaltungsaufgaben spielerisch Funktionen finden und erfinden

Papiermasse und Ton erkunden, freie Laubsägeübung, freies Gestalten mit Holzresten und Leim, mit Holz und Nägeln

Funktion von Räumen mit einfachen Mitteln definieren und verändern
Spielhaus, Zoo, Bühne, Puppenhaus

Elementare Einsichten in die Funktion und die Form von Werkzeugen gewinnen

Werkzeuge anwenden, Anwendung üben
Werkzeuge erfinden zur Bearbeitung von Ton

Die Beziehung zwischen Form und Funktion in Gestaltungsaufgaben kennen lernen und beim Gestalten von einfachen räumlichen Objekten umsetzen

Funktionsgemässe Formwahl: *rund – rollen, glatt – gleiten, dünn – leicht und schwach, dick – schwer und stark*
Raddurchmesser – Rolleigenschaften
Schwerpunktlage: tief – stabil, hoch – instabil

Vorhandene Objekte als Konstruktionselemente erkennen und in einfachen Gestaltungsaufgaben anwenden
Dabei erste Gesetzmässigkeiten von Bauweisen erleben

Objekte als Bauelemente: *Zahnstocher, Besenstiel, Seil, Tuch, Schachtel, Kartonrohr, Verpackungsmaterial*

Tragen, stützen, verbinden, überspannen:
Zelt, Hütte, Haus, Iglu, Brücke

Stabilität, Gleichgewicht: *Turm, Wippe, Schiff; Gleichgewicht am eigenen Körper erfahren*

Weitere Themen: *Schachteltiere, Fahrzeuge, Spielfiguren*

ZIELE UND INHALTE

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

Werkstoffe und Verfahren

Naturelemente erleben und erkunden
Mit verschiedenen Materialien Erfahrungen sammeln, das Material spielerisch erkunden und damit vertraut werden

Erde, Wasser, Feuer, Luft
Papier, Karton
Holz, Holzwerkstoffe wie Sperrholz
Faserplatten
Ton, Modelliermassen, Wachs
Sand, Steine, Gips
Drabt, Folie
Kunststoff: Polystyrolschaum
Textilien

Eigenschaften und Wirkungen von Materialien im spielerischen Umgang erproben

Spiele mit den Sinnen, Tastspiele
kalt – warm, glatt – rau, schwer – leicht,
flüssig – fest, weich – hart, elastisch – starr,
glänzend – matt
Akustische Wirkungen: Geräusch, Klang, Ton

Materialien sparsam einsetzen und Verwendungsmöglichkeiten erproben

Verbrauch, Wiederverwendung
Reste, Abfall- und Sammelmateriale

Einfache Verfahren kennen lernen und anwenden
Dabei Grundfertigkeiten entwickeln

Papier und Karton
trennen: reissen, schneiden, *lochen*
verbinden: kleben, kleistern, *klammern, stecken, flechten*
umformen: falten, biegen, *knüllen*
Oberfläche: bemalen, stempeln, *bedrucken*

Holz und Holzwerkstoffe
trennen: sägen, von Hand bohren, *raspeln, feilen*
verbinden: leimen, nageln, *schrauben, stecken*
Oberfläche: schleifen, bemalen, *beizen, lackieren*

Ton
trennen: schneiden
verbinden: aufbauen
umformen: kneten, drücken, klopfen, modellieren
Oberfläche: prägen, glätten, *stempeln*

Einfache Werkzeuge kennen lernen und funktionsgerecht anwenden

Hände als Werkzeuge
Werkzeuge: Funktionsweisen selber erproben, Verletzungsgefahr beachten

Den Arbeitsplatz einrichten

☼ Sicherheit, individuelle Bedürfnisse, Ergonomie

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

Erscheinung und Bedeutung

In einfachen Gestaltungsaufgaben bildnerische Elemente und Farbe spielerisch erkunden und in Beziehung zu den weiteren Gestaltungselementen wahrnehmen

Freier Umgang mit Form und Struktur:
Punkt, Linie, Fläche, Körper, Raum, Textur

Unterschiedliche Wirkungen

Farben und Formen als Bedeutungsträger wahrnehmen und beim Gestalten anwenden

Sinnzeichen, Signale

GESTALTEN LERNEN


Objekte aus dem persönlichen Umfeld wahrnehmen und eigene Vorstellungskraft entwickeln

Erfahrungen mit allen Sinnen
Äussere und innere Wahrnehmung
Fantasie, Gedanken, innere Bilder

Gestaltungsprozess in freien und funktionsgebundenen Gestaltungsaufgaben kennen lernen und einfache eigene Problemlösungen umsetzen

Informationen sammeln
Lösungsmöglichkeiten ausprobieren

Aufgabenstellungen verstehen, Gestaltungsaufgaben gemeinsam nachvollziehen und ausführen
Lösungswege im spielerischen Experimentieren erproben

 Lösungswege diskutieren
Arbeitsteilung, Hilfsbereitschaft, Teamwork

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

DREIDIMENSIONALE FUNKTIONALE GESTALTUNG

Funktion und Konstruktion

Einfache Funktionen kennen lernen und in Gestaltungsaufgaben anwenden
Funktionen erkennen und benennen

Bewegungen und Kräfte übertragen:
Achse, Rad, Rolle, Seilzug, Riemen, Schieber, Hebel, einfache Gelenke, Lagerungen, Lenkungen

Energiequellen, Antriebskräfte:
Schwerkraft, Muskelkraft, Rückstoss, Wind, Wasser, Wärme, Licht, Feder, Dampf-, Luftdruck, Gummimotor, Elektromotor

Themen als Beispiele:
Einfache Fahrzeuge und Schiffe mit Lenkung und Antrieb, einfache Flugkörper, Windfabne, Windrad, Wasserrad, Seilbahn, bewegliche Spielfiguren, Mobiles

Funktion als veränderbares Element der Gestaltung spielerisch anwenden
Im Erkunden von Werkstoffen und Verfahren eigene Funktionen finden und erfinden

Freies Gestalten mit Draht, Holz, Ton

Einsichten in die Funktion und die Form von Werkzeugen vertiefen
Funktionen und Konstruktionen erkunden

Werkzeuge anwenden, Anwendung üben

Werkanalyse:
*Schere, Zange: Griffteil, Gelenk, Werkzeugteil
Gegenstände zerlegen, wieder zusammenfügen:
Spielzeug, Werkzeug*

Die Beziehung zwischen Material, Form, Aufbau, Funktion verstehen und beim Gestalten umsetzen

Funktionsgemässe Materialwahl, Formwahl und Konstruktionsart

Elementare Gesetzmässigkeiten des Bauens erfahren und in einfachen Aufgabenstellungen einsetzen
Aus Flächen räumliche Formen entwickeln

Anwendung verschiedener Bauweisen:
Schichtbau, Spannbau, Gerüst-/Skelettbau

Tragende Elemente erproben:
*Robre, U- und L-Profil
Gefaltete, gewellte Flächen*

Themen als Beispiele:
Pausenplatz, Spielgeräte, Hängebrücke, Unterstände, Kulissen, Marktstände, Kugelbahnen

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

Werkstoffe und Verfahren

Naturelemente und Materialien kennen lernen
Dabei mit verschiedenen Materialien Erfahrungen sammeln und in Gestaltungsaufgaben sachgerecht anwenden

Erde, Wasser, Feuer, Luft
Papier, Karton, Holz, Holzwerkstoffe
Ton, *Speckstein, Gips, Wachs*
Draht, *Blech, Zinn*
Kunststoffe

Eigenschaften und Wirkungen von Materialien unterscheiden lernen und ihre Verwendungsmöglichkeiten kennen lernen

Zustandsformen: flüssig – fest
Giesstechnik: *Wachs-, Gips-, Zinn-guss*

Leitfähigkeit: Schwachstromtechnik
Experimente mit Batterie und Lämpchen

Optische Wirkungen: *Struktur, Textur, Glanz*
Akustische Wirkungen: *Tonerzeugung durch Schwingung, verschiedene Saiten, Hölzer, Bleche, Hohlräume als Resonanzkörper*

Umweltverträglichkeit, Entsorgung

Weitere Verfahren kennen lernen und anwenden
Grundfertigkeiten erweitern, festigen und vertiefen

Papier und Karton

trennen: schneiden, lochen
verbinden: leimen, heften, klammern
umformen: ritzen, falzen
Oberfläche: stempeln, *marmorieren*

Holz und Holzwerkstoffe

trennen: sägen, bohren, raspeln, feilen, *schnitzen*
verbinden: leimen, nageln, schrauben, *dübeln*
umformen: *biegen*
Oberfläche: schleifen, bemalen, *beizen, ölen*

Ton

trennen: schneiden, *schaben, schnitzen*
verbinden: aufbauen, schlickern
umformen: kneten, modellieren, walzen
Oberfläche: prägen, stempeln, *engobieren, glasieren*

Draht

ablängen, verdrehen, biegen, *strecken, weiblöten*

ZIELE UND INHALTE

3. – 5. Klasse

Ziele

Inhalte

Einfache Herstellungsprozesse von Werkstoffen kennen und selber durchführen

Papier herstellen: Papier schöpfen, Buntpapier herstellen, Papiermaché

Einen umweltbewussten Umgang mit Materialien kennen lernen und diese umweltgerecht entsorgen

Handhabung, Pflege, Aufbewahrung, Verbrauch, Wiederverwendung

Werkzeuge kennen und sachgerecht anwenden

Handhabung, Sicherheit, Verletzungsgefahr

Den Arbeitsplatz selbstständig einrichten

✿ Sicherheit, individuelle Bedürfnisse, Ergonomie

Erscheinung und Bedeutung

Farbe und Form in Beziehung zu den weiteren Gestaltungselementen Aufbau, Bewegung und Material wahrnehmen und einsetzen
Erscheinung und Ausdruck von Objekten bewusst beeinflussen

Form und Struktur: *Punkt, Linie, Fläche, Körper, Raum, Textur*

*Harmonie, Spannung und Kontraste in Farbe, Form, Struktur, Material, Bewegung
Kombination dieser Elemente
Verfremdungen*

Farben, Formen, Struktur und Material als Bedeutungsträger wahrnehmen und beim Gestalten anwenden


Signalfunktion, Zeichenfunktion, Symbolfunktion

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

GESTALTEN LERNEN

<p>Eigene Vorstellungskraft entwickeln Eigene Ideen und Vorstellungen im Prozess des Gestaltens mit vielfältigen Mitteln ausdrücken</p>	<p>Wahrnehmung von Objekten und Vorgängen: beobachten, vergleichen, ordnen <i>Ideen, Vorstellungen, Absichten</i></p>
<p>Gestaltungsprozesse in freien und funktionsgebundenen Gestaltungsaufgaben kennen lernen Dabei Gestaltungsfähigkeit entwickeln und zunehmend selbstständig arbeiten</p>	<p>Informationen sammeln, experimentieren, erproben, realisieren, reflektieren</p>
<p>Mit Arbeitsplänen vertraut werden, diese herstellen und anwenden</p>	<p>Einfache Arbeitspläne Konstruktionshilfen</p>
<p>Ideen und Abläufe verbal und zeichnerisch darstellen und ausführen</p>	<p><i>Entwürfe, Werkskizzen, Begriffe, Fachausdrücke</i> <i>Zeichen: Masspfeile, Richtungspfeile</i></p>
<p>Objekte als persönliches Ausdrucksmittel erfahren und wertschätzen</p>	<p>Eigene Werke, Werke von Mitschülerinnen und Mitschülern</p>
<p>Gestaltungsaufgaben gemeinsam planen, ausführen und auswerten Mit Hilfe von Modellen Lösungen experimentell erproben</p>	<p> Lösungswege diskutieren Arbeitsteilung, Hilfsbereitschaft, Teamwork Hilfsmittel für die Problemerkennung: <i>Probestücke, Materialproben, Gestaltungsentwürfe</i></p>

ZIELE UND INHALTE

1. Klasse

Ziele

Inhalte

DREIDIMENSIONALE FUNKTIONALE GESTALTUNG

Funktion und Konstruktion

Einfache Funktionen erkennen, nachvollziehen, anwenden und entwickeln

Mechanische und optische Vorrichtungen, elektrische Geräte im Schwachstrombereich

Zusammenhänge zwischen Form und Funktion erkennen

Gebrauchsgegenstände: *Gefässe, Verpackungen, Schmuck, Schreibgeräte, Sitzmöbel*

Werkstoffe und Verfahren

Mit verschiedenen Materialien Erfahrungen sammeln, ihre Eigenschaften erkennen und damit materialgerecht umgehen

Ton, Holz, Karton und Papier, Kunststoffe, Gips, Metallblech, Draht

Weitere Verfahren kennen lernen, vertiefen und festigen

Messen, trennen, umformen, fügen

Werkzeuge und einfache Maschinen sachgerecht und sicher bedienen

✿ Handhabung, Sicherheit, Zweckmässigkeit

1. Klasse

Ziele

Inhalte

GESTALTEN LERNEN

Objekte und Materialien ganzheitlich mit den Sinnen erleben und wahrnehmen	Verschiedene Objekte und Materialien
Gestaltungselemente erkennen und umgestalten	<i>Formen, Proportionen, Grössen, Oberflächenbeschaffenheit, Farben, Farbkontraste</i>
Im Gestaltungsprozess zunehmend selbstständig Problemstellungen erfassen, eigene Lösungen entwickeln und umsetzen	Informationen sammeln, experimentieren, planen, realisieren, erproben, reflektieren, optimieren
Gestaltungsprozesse und Produkte dokumentieren	  <i>Aufzeichnungen, Fotografien</i>
Mit Zusammenarbeitsformen vertraut werden und sie anwenden	 <i>Gegenseitige Hilfe, Teamwork, Toleranz, gegenseitige Achtung, Lernpartnerschaft</i>
Zunehmend Verantwortung im Gestaltungsprozess wahrnehmen	Sinn und Folgen abwägen, Sicherheit, Ökologie, Sorgfalt
Bedeutung aktiven Gestaltens reflektieren	<i>Bedeutung für sich selber, mögliche Sinne und Zwecke des Gestaltens</i>
Freude am Gestalten und am Produkt erleben	 <i>Selbstbestätigung durch Erfolg, positiver Umgang mit Misserfolg, Freude am Gestaltungsprozess, Selbstwertgefühl</i>

ZIELE UND INHALTE

2.–4. Klasse

Ziele

Inhalte

DREIDIMENSIONALE FUNKTIONALE GESTALTUNG

Funktion und Konstruktion

Funktionen zunehmend in Bezug auf interdisziplinäre Grundlagen erkennen, nachvollziehen, anwenden und entwickeln

Mechanische und optische Vorrichtungen, elektrische Geräte im Schwachstrombereich, bewilligte Arbeiten im Netzstrombereich

Zusammenhänge zwischen Form und Funktion erkennen

Gebrauchsgegenstände: *Gefässe, Haushaltsgeräte, Schmuck, Werkzeuge, Maschinen, Möbel, Gebäudeteile*

Werkstoffe und Verfahren

Mit verschiedenen Materialien Erfahrungen sammeln, ihre Eigenschaften erkennen und damit materialgerecht umgehen

Holz, Kunststoffe, Metalle, *Keramik, Karton und Papier, Gips, Stein*

Weitere Verfahren kennen lernen, vertiefen und festigen

Messen, trennen, umformen, fügen

Werkzeuge und einfache Maschinen sachgerecht und sicher bedienen

✿ Handhabung, Sicherheit, Zweckmässigkeit
Einfache Einstell- und Unterhaltsarbeiten

2.–4. Klasse

Ziele

Inhalte

GESTALTEN LERNEN






Getaltungselemente erkennen und umgestalten	<i>Formen, Proportionen, Grössen, Oberflächenbeschaffenheit, Farben, Farbkontraste</i>
Im Gestaltungsprozess zunehmend selbstständig Problemstellungen erfassen, eigene Lösungen entwickeln und umsetzen	Informationen sammeln, experimentieren, planen, realisieren, erproben, reflektieren, optimieren, <i>erfinden</i>
Gestaltungsprozesse und Produkte dokumentieren	  <i>Aufzeichnungen, Fotografien, Video</i>
Zusammenarbeit reflektieren und weiterentwickeln	 <i>Gegenseitige Hilfe, Teamwork, Toleranz, gegenseitige Achtung, Lernpartnerschaft</i>
Zunehmend Verantwortung im Gestaltungsprozess wahrnehmen	Sinn und Folgen abwägen, Sicherheit, Ökologie, Sorgfalt
Bedeutung aktiven Gestaltens reflektieren	<i>Bedeutung für sich selber, mögliche Sinne und Zwecke des Gestaltens</i>
Freude am Gestalten und am Produkt erleben	 <i>Selbstbestätigung durch Erfolg, positiver Umgang mit Misserfolg, Freude am Gestaltungsprozess, Selbstwertgefühl</i>

- 1. WAHRNEHMUNGS- UND VORSTELLUNGSFÄHIGKEIT ->
- 2. AUSDRUCKS- UND GESTALTUNGSFÄHIGKEIT ->
- 3. FÄHIGKEITEN UND FERTIGKEITEN ->
- 4. GESTALTEN ALS PROZESS ->
- 5. ZUGANG ZUR GESTALTETEN UMWELT ->
- 6. UMWELTBEWUSSTES VERHALTEN ->

FACHSPEZIFISCHE THEMENSCHWERPUNKTE

	1.	2.	3.	4.	5. Klasse
1. WAHRNEHMEN UND DENKEN	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule
2. ERLEBEN UND GESTALTEN	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule
3. FÄHIG WERDEN UND WERTE SCHÄTZEN	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule Oberstufe	Primarschule

LEGENDE:

-  Informatik
-  Gesundheitsförderung
-  Berufswahlvorbereitung
-  Soziale Mitwelt
-  Medienerziehung

1. BEDEUTUNG

2. THEMENSCHWERPUNKTE

3. DIDAKTISCHE HINWEISE

1. BEDEUTUNG

Textilien sind ein wichtiger Teil der materiellen Umwelt des Menschen. Wir alle begegnen ihnen in vielgestaltiger Weise als Rohstoffe und als Produkte. Das Textile Werken schafft Zugang zu dieser Vielgestaltigkeit in der eigenen und in anderen Kulturen. Es fördert damit den verantwortungsvollen Umgang mit der natürlichen und der kulturellen Mitwelt.

Durch die gestaltende Auseinandersetzung mit textilen und textilähnlichen Rohstoffen und Produkten wird das Wahrnehmen der eigenen Person sowie die Identitätsfindung gestärkt. Gestaltend tätig sein erfordert und schult die Bereitschaft, Neuem offen zu begegnen. Es ermöglicht in individuellen, praxisnahen Problemlöseprozessen den Erwerb von grundlegenden Kenntnissen und Fertigkeiten.

Das Textile Werken ist immer ein mehrperspektivischer Unterricht. Meinungen und Urteile werden auf unterschiedlichen Ebenen und in unterschiedlichen Zusammenhängen entwickelt und formuliert. Die Schülerinnen und Schüler lernen sich und andere verstehen und können zu persönlichen Wertschätzungen finden.

Die Lernbereiche und die Themenschwerpunkte im Textilen Werken sind vielfältig und eng mit dem Lebensalltag verbunden. Vernetzungen mit anderen Fächern können leicht geschaffen werden.

2. THEMENSCHWERPUNKTE

Die nachstehenden Bezugsfelder bestimmen die grösseren Zusammenhänge, in welchen das Textile Werken steht:

Textilkultur: Die Schülerinnen und Schüler sind direkt betroffen durch die tägliche Nutzung von Textilien. In der Auseinandersetzung mit Textilien im Alltag erkennen die Schülerinnen und Schüler deren Bedeutungs- und Funktionszusammenhang. Sie lernen Bezüge schaffen zwischen Funktionalität, Wohlbefinden und Gesundheit. Durch das analysierende Beobachten und das selber Gestalten von textilen Gegenständen erhalten sie Einblick in kulturelle und kulturgeschichtliche Zusammenhänge. Das reiche Material-, Formen- und Farbenrepertoire ermöglicht, ein historisches und kulturvergleichendes Verständnis aufzubauen

Ökologie: Das Beobachten und Verstehen von Phänomenen aus der natürlichen und technischen Umwelt kann Ausgangspunkt sein für Lernprozesse. Der sachgerechte Umgang mit Energie, den Materialien, Werkzeugen und Maschinen fördert ein umweltbewusstes Denken und Handeln. Im Textilen Werken setzen sich die Schülerinnen und Schüler auch mit dem Einkauf und der Verwendung von industriell hergestellten Textilien auseinander.

Die folgenden Themenschwerpunkte orientieren sich an diesen Bezugsfeldern.

Wahrnehmen und denken

Textilien haben eine ihnen eigene Ausdrucksweise. Durch das genaue Hinschauen und darüber Nachdenken werden Grundeinsichten gewonnen für die Gestaltung und Nutzung von Textilien.

Durch Reflexion und Beurteilung von Objekten und Prozessen werden Qualitätsmerkmale sichtbar und dadurch verfügbar. Jeder Gestaltungsprozess ist von Erfinden, Planen und Beurteilen begleitet.

Erleben und gestalten

Schülerinnen und Schüler begegnen der Vielfalt von textilen und textilähnlichen Materialien. Sie machen damit wichtige Primärerfahrungen. Sie entdecken Materialeigenschaften und Gestaltungsmittel. In freien und produktorientierten Arbeitsvorhaben lernen sie diese zielorientiert auswählen und anwenden.

Der Umgang mit Werkstoffen, Werkzeugen, Maschinen sowie dem Computer wird ausprobiert, geübt und vertieft.

Fähig werden und Werte schätzen

Das ästhetisch-handwerkliche Gestalten regt dazu an, sich auf Neues einzulassen. Mit dem Realisieren von grösseren Arbeitsvorhaben üben sich die Schülerinnen und Schüler im selbstständigen, kritischen, alltagsnahen Lernen.

Die sinnenhafte, individuelle und gemeinsame Beschäftigung mit Textilien und Textilarbeit ist – geprägt durch die Lebensnähe ihrer Inhalte – immer wieder Anlass zur Klärung von Wertfragen.

3. DIDAKTISCHE HINWEISE

Der Unterricht richtet sich nach den didaktischen Leitsätzen in den allgemeinen Leitideen. Im Folgenden werden Besonderheiten im Unterricht des Textilen Werkens dargestellt.

Ganzheitliche Bildung

Im Sinne ganzheitlicher Bildung verfolgt das Textile Werken sowohl fachliche als auch fächerübergreifende Ziele.

Die Inhalte des Textilen Werkens sind alltags- und lebensnah. Sachaspekte werden mit Beziehungsaspekten verknüpft. Geprägt durch die Textilien und das gestaltende Tun, bietet der Unterricht für die Schülerinnen und Schüler immer wieder Momente der Selbstwahrnehmung und des Identitätsbewusstseins. Die gelungenen Werke stärken das Selbstwertgefühl.

Unterrichtsgestaltung*Wahl der Inhalte*

Bei der Wahl der Unterrichtsvorhaben wird von Erlebnissen, Bedürfnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler ausgegangen. Dabei werden die inhaltsorientierten und die handlungsorientierten Themenschwerpunkte ausgewogen berücksichtigt.

Lernprozesse

Im Textilen Werken ist die haptische Wahrnehmung von zentraler Bedeutung. Die Freude und das Interesse am Gestalten werden geweckt und gefördert. Die Schülerinnen und Schüler suchen und erarbeiten individuelle Problemlösungen. Gestalten und nachdenken darüber bedingen sich gegenseitig. Produktorientiertes und prozessorientiertes Arbeiten sind gleichwertig zu berücksichtigen. Zu den individuellen Lern- und Gestaltungsprozessen gehören viele Teilschritte in Partner- und Teamarbeit. Ermutigung, Anerkennung, Fehlertoleranz und Abwechslung bei den Lernformen unterstützen den Lernprozess.

Unterrichtsaufbau an der Oberstufe

Im Wahlfach- oder Wahlpflichtfachbereich werden in sich geschlossene Unterrichtsmodule angeboten. Die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen müssen dabei berücksichtigt werden. Unterrichtsschwerpunkt sind die Erweiterung und die Vertiefung der Grundlagen.

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

WAHRNEHMEN UND DENKEN

Textile Materialien und Gegenstände aus dem persönlichen Umfeld mit allen Sinnen wahrnehmen	Sehen, tasten, spüren, fühlen, hören, schmecken, riechen
Empfindungen ausdrücken Eigene Vorstellungen entwickeln	<i>Verkleidung, Schmuck, Fantasiefiguren, Bilder, Spiele</i>
In freien und funktionsgebundenen Aufgaben eigenen Ideen Gestalt geben	Informationen sammeln Lösungsmöglichkeiten entwickeln und erproben
Gestaltungsaufgaben gemeinsam nachvollziehen	Lösungswege besprechen Resultate anschauen

ERLEBEN UND GESTALTEN

Textile Materialien verändern Deren Eigenschaften in spielerischem Umgang erleben und erkunden	Farbe, Form, Struktur, Textur, Härte, Gewicht, Widerstand Fasern: <i>auszupfen, knüllen, drehen, filzen</i> Garne: <i>bündeln, knoten, umwinden</i> Flächen: <i>ausfransen, zusammenziehen, besticken, Fäden herausziehen, neue Fäden einziehen</i>
Im Gestalten mit textilen oder textilähnlichen Materialien Grundfertigkeiten erwerben	Faden bildende Verfahren <i>Spinnen, Zwirnen</i>
In verschiedenen Arbeitsvorhaben eigene Ideen verwirklichen	Maschen bildende Verfahren <i>Häkeln: Luftmaschenkette, Umbäkeln von Flächen, Flächen häkeln</i> <i>Stricken: rechte Maschen</i>
Material, Farben und Formen aussagekräftig einsetzen	Stoff bildende Verfahren <i>Flechten, Weben, Filzen</i>
Einfache, eigene Problemlösungen finden	Stoff verarbeitende Verfahren <i>Nähen von Hand</i> Stoff verzierende Verfahren <i>Sticken, Malen, Drucken, Färben</i> Farbnamen Einfache Grundformen

ZIELE UND INHALTE

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

Hände als Werkzeuge erleben

Einfache Werkzeuge kennen
Einen sachgerechten Umgang damit entwickeln

Schere
Näh-, Strick- und Häkelnadeln, Bügeleisen

Gefahren erkennen und vermeiden

Den eigenen Arbeitsplatz einrichten

Zweckmässigkeit, Ordnung
Sorgfalt

FÄHIG WERDEN UND WERTE SCHÄTZEN

Textilien aus dem persönlichen Umfeld
begegnen

Textilien im persönlichen Lebensraum:
Kleidung, Wohntextilien
Schule, Spiel, Fahrzeuge

Textile Gegenstände als persönliches Ausdrucks-
mittel erfahren

Eigene Werke, Werke von Mitschülerinnen und
Mitschülern

Eine selbstständige Arbeitshaltung entwickeln

Individuelle und gemeinsame Arbeiten

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

WAHRNEHMEN UND DENKEN

Textile Materialien und Gegenstände aus dem persönlichen Umfeld mit allen Sinnen wahrnehmen

Sehen, tasten, spüren, fühlen, hören, schmecken, riechen

Eigene Vorstellungen entwickeln durch Beobachten, Ordnen und Vergleichen
Empfindungen ausdrücken

Materialien aus dem Alltag
Wahrnehmungs- und Gestaltungsspiele

Farbe, Form und Struktur/Textur als Gestaltungsmittel wahrnehmen und vergleichen

Material: *Materialeigenschaften, Materialwirkungen, Materialkombinationen*
Farbe: *Farbordnungen, Farbwirkungen, Farbempfindungen*
Form: *natürliche und konstruierte Formen*

Die Beziehung zwischen Gestaltungsmitteln und technischen Verfahren kennen lernen

Fachbegriffe kennen lernen und anwenden

In freien und funktionsgebundenen Aufgaben die Gestaltungsfähigkeit entwickeln

Wohnung, Kleidung, Verpackung, Figuren, Spiel, Sport

An Beispielen aus verschiedenen Zeiten Herkunft und Herstellungsprozesse vom Rohstoff bis zum textilen Gegenstand kennen lernen

Rohstoffgewinnung
Garn- und Flächenherstellung
Werkzeuge, Geräte, Maschinen

Textilien verschiedener Zeiten und Kulturen begegnen, ihr Vorkommen, ihre Verwendung und ihre Bedeutung kennen

Kleider, Behälter, Schmuckobjekte

ERLEBEN UND GESTALTEN

In kleinen und grösseren persönlichen Arbeitsvorhaben eigene Ideen verwirklichen
Vorstellungen mit vielfältigen Mitteln ausdrücken

Wohnung, Kleidung, Verpackung, Figuren, Spiel, Sport

Verschiedene textile und textilähnliche Werkstoffe in Bezug auf Materialeigenschaften und Funktionen für Gestaltungsaufgaben sachgerecht auswählen und anwenden

Experimente
Arbeitsvorhaben

ZIELE UND INHALTE

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

Grundfertigkeiten erweitern und festigen

Faden bildende Verfahren

Spinnen, Zwirnen

Maschen bildende Verfahren

*Häkeln: Luftmaschen, feste Maschen, Stäbchen
Stricken: rechte und linke Maschen, einfaches
Formenstricken*

Stoff bildende Verfahren

Flechten, Weben, Filzen

Stoff verarbeitende Verfahren

Nähen von Hand und mit der Maschine

Stoff verzierende Verfahren

Sticken, Applizieren, Drucken, Malen, Färben

Farben und Formen aussagekräftig in den Arbeits-
vorhaben einsetzen

Grundfarben, Mischfarben, Kontraste

Freie, natürliche und konstruierte Formen

In Gestaltungsprozessen Aufgabenstellungen
erfassen, Lösungen nachvollziehen, eigene
Lösungen suchen und umsetzen

Sammeln, experimentieren, erproben, realisieren

Mit Arbeitsplänen und Schnittmustern vertraut
werden

Einfache Arbeitspläne, Anleitungen

Einfache Schnittmuster

Werkzeuge und Maschinen sachgerecht hand-
haben

Handhabung, Pflege, Aufbewahrung, Sicherheit

Einen umweltbewussten Umgang mit Materialien
erlernen

Einkauf, Verbrauch, Recycling

Den eigenen Arbeitsplatz einrichten

✿ Sicherheit, Ergonomie
Individuelle Bedürfnisse

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

FÄHIG WERDEN UND WERTE SCHÄTZEN

Textilien und ihre Bedeutung bei uns und in anderen Kulturen kennen

*Alltag, Mode, Brauchtum
Textilien der Kulturen von Mitschülerinnen und Mitschülern
Museen, Ausstellungen, Ateliers*

Textile Gegenstände als persönliches Ausdrucksmittel erfahren und wertschätzen

Eigene Werke, Werke von Mitschülerinnen und Mitschülern

Sicher werden im Planen, Durchführen und Auswerten von Arbeitsvorhaben

Eigene und fremde Arbeiten
Lerntagebuch, Lernprotokoll

ZIELE UND INHALTE

1. Klasse

Ziele

Inhalte

WAHRNEHMEN UND DENKEN

Textilien auf ihre kulturelle und ökologische Aussage hin untersuchen und bewerten	<p>hi <i>Arbeit, Freizeit, Sport, Reisen</i> <i>Gesundheit, Status</i> <i>Kleidung, Mode, Trends</i> <i>Kunst</i></p>
Funktion und Aussage der Kleidung verstehen	<p><i>Schutz, Schmuck, Zeichen</i> hi <i>Jugendkulturen, Rollen, Trends</i></p>
Eigene Vorstellungen entwickeln, formulieren und mitteilen	<p><i>Situationen, Anlässe</i> <i>Experimente, Entwürfe</i> <i>Objekte, Produkte</i></p>
Die Gestaltungsmittel, ihre Aussage und ihre Wirkung kennen	<p>Material: <i>Materialeigenschaften, Materialwirkungen, Materialkombinationen</i> <i>Strukturen, Texturen</i> Farbe: <i>Farbordnungen, Farbwirkungen, Farbempfindungen</i> Form: <i>freie, natürliche und konstruierte Formen</i> Ordnung: <i>Rhythmus, Wiederholung, Steigerung</i></p>
In Gestaltungsprozessen Problemstellungen erfassen und eigene Lösungen entwickeln	<p>Informationen sammeln, experimentieren, reflektieren Skizzieren, notieren</p>
Entwicklungen im technischen und im handwerklichen Produktionsbereich kennen und vergleichen	<p>Neue Materialien, neue Produkte Verschiedene Fertigungsverfahren <i>Industriebetriebe, Museen, Ausstellungen, Ateliers</i></p>
Die Beziehungen zwischen wirtschaftlichen Interessen und ökologischen Folgen erkennen	<p>Produktion, Angebot, Nachfrage, Werbung, Konsum</p>
Den Wortschatz im Umgang mit Textilien festigen Fachbegriffe kennen und anwenden	<p><i>Texte, Sprichwörter, Redensarten</i> Arbeitsanleitungen Beschreibungen in Katalogen, Zeitschriften, Büchern Arbeitsvorhaben</p>

1. Klasse

Ziele

Inhalte

ERLEBEN UND GESTALTEN

Textiltypische Gegenstände herstellen, dabei Grundfertigkeiten erweitern, anwenden und festigen

*Faden bildende Verfahren
Maschen bildende Verfahren
Flächen bildende Verfahren
Stoff verarbeitende Verfahren
Stoff verzierende Verfahren*

Materialeigenschaften von textilen und textilähnlichen Werkstoffen funktionsgerecht einsetzen

*Arbeit, Freizeit, Sport, Reisen
Gesundheit, Status
Mode, Trends
Kunst*

Gestaltungsprozesse in freien und funktionsgebundenen Aufgaben erleben und eigene sachgerechte Lösungen entwickeln

Eigene Vorstellungen
Absichten

Eigene, differenzierte Vorstellungen mit vielfältigen Mitteln ausdrücken

Experimente
Arbeitsvorhaben

Schnitte gestalten, Schnittmuster anpassen
Nach Arbeitsanleitungen arbeiten

Eigene sowie vorgegebene Schnittmuster und Arbeitspläne

Mit Materialien umweltbewusst umgehen

Einkauf, Verwendung, Pflege, Recycling

Werkzeuge und Maschinen sicher bedienen und sachgerecht warten

Handhabung, Wartung, Funktion
Sicherheitsmassnahmen
Verletzungsgefahr

Den eigenen Arbeitsplatz einrichten

✿ Sicherheit, Ökonomie, Ergonomie
Individuelle Bedürfnisse

ZIELE UND INHALTE

1. Klasse

Ziele

Inhalte

FÄHIG WERDEN UND WERTE SCHÄTZEN

Die Bedeutung von Textilien in verschiedenen Zeiten und Kulturen kennen

Zusammenhänge zwischen den Textilien und verschiedenen Kulturen, Lebensweisen, Klima und Wirtschaft

Bekleidung und textile Objekte als persönliches Ausdrucksmittel kennen

*Mode
Ideen, Absichten, Wünsche*

Wertschätzung gegenüber eigenen und fremden Werken sowie gegenüber Kunstobjekten entwickeln

*Persönliche Arbeiten
Ausstellungen*

Sicher und selbstständig werden im Planen, Durchführen und Auswerten von längeren Arbeitsvorhaben

*Eigene und fremde Arbeiten
Lösungswege
Lerntagebuch, Lernprotokoll*

Umweltbewusstes Verhalten entwickeln

2.–4. Klasse

Ziele

Inhalte

WAHRNEHMEN UND DENKEN

Textilien auf ihre kulturelle und ökologische Aussage hin untersuchen und bewerten	 <i>Arbeit, Freizeit, Sport, Reisen</i> <i>Gesundheit, Status</i> <i>Kleidung, Mode, Trends</i> <i>Kunst</i>
Funktion, Wirkung und Aussage der Textilien in der Bekleidung verstehen und interpretieren	<i>Schutz, Schmuck, Zeichen</i>  <i>Ideologie, Gruppierungen, Status</i>
Eigene Vorstellungen entwickeln, formulieren und mitteilen	<i>Situationen, Anlässe</i> <i>Experimente, Entwürfe</i> <i>Objekte, Produkte</i>
Die Gestaltungsmittel, ihre Aussage, ihre Wirkung und ihre gegenseitige Beeinflussung kennen <i>Farbempfindungen</i>	Material: <i>Materialeigenschaften, Materialwirkungen, Materialkombinationen</i> <i>Strukturen und Texturen</i> Farbe: <i>Farbordnungen, Farbwirkungen,</i> Form: <i>freie, natürliche und konstruierte Formen</i> Ordnung: <i>Rhythmus, Wiederholung, Steigerung</i>
In Gestaltungsprozessen Problemstellungen erfassen und eigene Lösungen entwickeln und protokollieren	Informationen sammeln, experimentieren, reflektieren
Entwicklungen im industriellen und im handwerklichen Produktionsbereich kennen und vergleichen Einblick in die Herstellung von Materialien und/oder Produkten gewinnen	Neue Materialien, neue Produkte Verschiedene Fertigungsverfahren <i>Robstoffe, Produktionsablauf</i> <i>Arbeitsteilung, Arbeitsablauf</i> <i>Rationalisierung, Kosten</i> <i>Industriebetriebe, Museen, Ausstellungen, Ateliers</i>
Die Beziehungen zwischen wirtschaftlichen Interessen und ökologischen Folgen kennen	<i>Produktion, Produktionsstandort</i> <i>Angebot, Nachfrage, Konsum</i>
Den Wortschatz im Umgang mit Textilien erweitern Fachbegriffe kennen und anwenden	<i>Texte, Sprichwörter, Redensarten</i> Arbeitsanleitungen Beschreibungen in Zeitschriften, Büchern Persönliche Arbeitsvorhaben

ZIELE UND INHALTE

2. – 4. Klasse

Ziele

Inhalte

ERLEBEN UND GESTALTEN

Textiltypische Gegenstände herstellen, dabei Grundfertigkeiten erweitern, anwenden und festigen

Materialeigenschaften von textilen und textilähnlichen Werkstoffen funktionsgerecht einsetzen

*Faden bildende Verfahren
Maschen bildende Verfahren
Flächen bildende Verfahren
Stoff verarbeitende Verfahren
Stoff verzierende Verfahren*

*Wohnen, Arbeit, Freizeit, Sport, Reisen
Gesundheit, Status
Kleidung, Mode, Trends
Kunst*

Gestaltungsprozesse in freien und funktionsgebundenen Aufgaben erleben
Eigene, differenzierte Vorstellungen mit vielfältigen Mitteln ausdrücken
Sachgerechte Lösungen entwickeln

Eigene Vorstellungen
Absichten
Experimente
Arbeitsprojekte

Schnitte gestalten, Schnittmuster anpassen
Arbeitsanleitungen verstehen und umsetzen

Selbstständiges Planen und Ausführen von eigenen Projekten
Verletzungsgefahr

Umweltbewusstes Verhalten weiterentwickeln

*Budget, Einkauf, Verwendung, Pflege, Recycling
Bedürfnis, Werbung, Konsum*

Werkzeuge und Maschinen sicher bedienen und sachgerecht warten

Handhabung, Wartung, Funktion
Sicherheitsmassnahmen

Den eigenen Arbeitsplatz einrichten

✿ Sicherheit, Ökonomie, Ergonomie
Individuelle Bedürfnisse

2.–4. Klasse

Ziele

Inhalte

FÄHIG WERDEN UND WERTE SCHÄTZEN

Die Bedeutung von Textilien in verschiedenen Zeiten und Kulturen kennen
Zusammenhänge aufzeigen und Beurteilungskriterien entwickeln

*Textilien, verschiedene Kulturen, Lebensweisen,
Klima, Wirtschaft
Museen, Ausstellung, Handel*

Bekleidung und textile Materialien als persönliches Ausdrucksmittel kennen

*Mode
Ideen, Absichten, Wünsche*

Wertschätzung gegenüber eigenen und fremden Werken sowie gegenüber Kunstobjekten entwickeln

*Persönliche Arbeiten
Ausstellungen*

Sicher und selbstständig werden im Planen, Durchführen und Auswerten von Arbeitsprojekten

*Eigene und fremde Arbeiten
Lösungswege
Lerntagebuch, Lernprotokoll*






Umweltbewusstes Verhalten entwickeln

- 1. WAHRNEHMUNGS- UND VORSTELLUNGSFÄHIGKEIT ->
- 2. AUSDRUCKS- UND GESTALTUNGSFÄHIGKEIT ->
- 3. FÄHIGKEITEN UND FERTIGKEITEN ->
- 4. GESTALTEN ALS PROZESS ->
- 5. ZUGANG ZUR GESTALTETEN UMWELT ->
- 6. UMWELTBEWUSSTES VERHALTEN ->

FACHSPEZIFISCHE THEMENSCHWERPUNKTE

	1.	2.	3.	4.	Klasse
1. GESTALTERISCHE KOMPETENZ ENTWICKELN	<small>Bezirksschule</small>	<small>Bezirksschule</small>	<small>Bezirksschule</small>	<small>Bezirksschule</small>	

LEGENDE:

-  Informatik
-  Gesundheitsförderung
-  Berufswahlvorbereitung
-  Soziale Mitwelt
-  Medienerziehung

1. BEDEUTUNG

2. THEMENSCHWERPUNKT

3. DIDAKTISCHE HINWEISE

1. BEDEUTUNG

Das Freie Gestalten ermöglicht den Jugendlichen, sich aktiv gestaltend mit sich und ihrer Mitwelt auseinander zu setzen.

Im Zentrum steht hier der «homo ludens» – der spielende Mensch: In Freiheit spielend und intuitiv Gestaltungen hervorbringen, offen dem folgen, was sich einstellt. Gelingt es, die Jugendlichen in gestalterische Prozesse zu verwickeln, nimmt der Mut zu, sich mehr zuzutrauen, schwierigere Unternehmungen anzugehen, allein und gemeinsam in einer Gruppe. Das Freie Gestalten kann einen Beitrag für eine ganzheitliche Erziehung leisten.

Jugendliche, die starke Neigungen verspüren, sich mit ihren Erfahrungen und mit dem erworbenen Wissen gestalterisch zu betätigen, kommen hier zusammen. Sie lernen, sich auszudrücken, ihre kreativen Kräfte wahrzunehmen, sie zu entfalten und mitzuteilen. Im projektartigen Schaffen wird das Vernetzen von individuellen Erkenntnissen und Erfahrungen prozessorientiert erlebt. Die Lehrpersonen entwickeln zusammen mit den Jugendlichen individuelle oder gemeinsame Vorhaben, helfen ihnen, mit Problemstellungen umzugehen, Krisen zu überwinden, ein Projekt ins Ziel zu tragen.

Gestalterisch begabten Jugendlichen sollte es schliesslich möglich sein, die Anforderungen, die an die Schulabgänger/innen für gestalterische Berufe gestellt werden, zu erfüllen.

2. THEMENSCHWERPUNKT

Gestalterische Kompetenz entwickeln

Kreatives Verhalten wecken

Fast alle unsere Dinge und Gebrauchsgüter gehen aus gestalterischen Prozessen hervor. Manche Dinge eignen sich, mit ihnen weiter zu gestalten (etwa eine Zeitung). Hier kann ein Ansatz erwachen für kreatives Verhalten.

Verheissung des Spielens einlösen

Spielen ist Wagnis. Sich einlassen auf den jeweiligen Moment, zulassen, was sich einstellt. Spontan wählen aus der Mitte des Jetzt, der Intuition folgen. Der Zuwachs an Erfahrungen mit Materialqualitäten und das Erlebnis des Bewirkenkönnens bringen die Motivation, zielorientiert und planmässig zu schaffen, dies im Gefühl, dem Prozess frei nachzugehen.

Gestalterische Kompetenz und Urteilsfähigkeit entwickeln

Im spielerischen Ringen um eigene Gestaltfindungen und im gemeinsam auch sprachlich geführten Diskurs über Formwirkungen, Aussagekraft u.a. erwachsen den Schaffenden Bewusstsein und Begrifflichkeit, die sie allmählich befähigen, eigene und fremde Gestaltungen zu beurteilen.

Die Welt der Jugendlichen mit der Welt der Erwachsenen verbinden

Beim Gestalten eigener Botschaften zu aktuellen Themen entdecken die Jugendlichen die Welt der Erwachsenen: wie sie sich in der Arbeitswelt bewegen, welche Regeln dort gelten, wie sie neben materiellen Werten auch immaterielle Werte leben und gestalten. Das Interesse für Kultur und Kunst erwacht.

Vertrauen in die eigenen Formkräfte aufbauen

Durch die Erfahrung herausfordernder, erfolgreich bewältigter Prozesse des Gestaltens wird das Vertrauen in die eigene Gestaltungsfähigkeit und die Freude daran gestärkt.

3. DIDAKTISCHE HINWEISE

Der Unterricht richtet sich nach den didaktischen Leitsätzen in den allgemeinen Leitideen. Im Folgenden werden Besonderheiten des Freien Gestaltens dargestellt.

Unterrichtsgestaltung

Weil das Arbeitsfeld Freies Gestalten nur Sinn macht, wenn es wirklich frei ist, werden nur beispielhafte Inhalte formuliert. Möglichkeiten und Einschränkungen ergeben sich von Schule zu Schule durch äussere Umstände, wie zur Verfügung stehende Räume und Einrichtungen. Eine Mindesteinrichtung ist Bedingung.

Lernen im Freien Gestalten

Das Lernen ist projektartig und prozessorientiert. Der individualisierte Unterricht lässt Erfahrungen allein und in der Gruppe zu und fördert gleichzeitig die Teamfähigkeit.

Werkzeuge und Maschinen

Die selbstständige Verwendung von Werkzeugen und Maschinen geschieht in der Regel nach den einschlägigen Bestimmungen der SUVA und des KIGA. Wo nicht anders erwähnt, entscheidet die Lehrperson in eigener Verantwortung, welche Schülerinnen und Schüler an bestimmten Maschinen arbeiten dürfen.

Folgende Maschinen und Anlagen dürfen von den Schülerinnen und Schülern nur nach gründlicher Ausbildung und unter Aufsicht der Lehrperson betrieben werden: Autogenschweiss- und Wärmeanlagen mit Acetylen als Brenngas, Fräsmaschinen, Schleifmaschinen mit Schleifscheiben, Drehbank, Drechselbänke. Die vorherige Ausbildung muss Gewähr dafür bieten, dass die Schülerinnen und Schüler die Gefahren, die mit der betreffenden Maschine oder Anlage verbunden sind, erkennen und selbstständig eine sichere Ausserbetriebsetzung vornehmen können.

LEITIDEEN

1.–4. Klasse

Ziele

Inhalte

GESTALTERISCHE KOMPETENZ ENTWICKELN

<p>Gestalten mit leicht formbaren Materialien</p>	<p>Im zweidimensionalen und vor allem im dreidimensionalen Bereich Erfahrungen sammeln</p> <p>Methoden zur Ideenfindung kennen lernen</p>	<p><i>Papiere, Kartons, Ton, Gips, Schaumstoff, Gasbeton, Drabt, Blech, Recyclingmaterialien, Naturmaterialien</i></p>
<p>Umgang mit Werkzeugen und Materialien</p>	<p>Werkzeuge selber entwickeln und anwenden</p> <p>Einen materialgerechten sowie ökologischen Umgang mit Materialien, Werkzeugen und Energie entwickeln</p> <p>Eigene und gemeinsame Werke hegen und pflegen</p> <p>Den Arbeitsplatz selbstständig einrichten und pflegen</p>	<p>Experimentieren</p> <p>Einkauf, Verbrauch, Recycling</p> <p>Sicherheit, Sorgfalt, individuelle Bedürfnisse, Ergonomie</p>
<p>Brücken zum aktuellen Geschehen</p>	<p>Gemeinsame prozessorientierte Projekte entwickeln und dabei die Arbeitsorganisation planen und umsetzen</p>	<p><i>Im Schulhaus: Aktion, Theater, Denkmal, Musical, Film, Mode, Werbung</i> <i>Auf dem Pausenplatz</i> <i>In der Öffentlichkeit</i> <i>Kunstpädagogische Anlässe</i> <i>Ausstellungsbesuche</i></p>
<p>Fächerübergreifende Projekte</p>	<p>Erkenntnisse aus allen Lebensgebieten und aus den anderen Schulfächern vernetzen und in Projekten umsetzen</p> <p>Die Vernetzung von inhaltlichen und ästhetischen Gestaltungskriterien erfahren und selbst anwenden lernen</p>	<p><i>Musik: Instrumente bauen, spielen lernen, Orchester bilden, komponieren</i> <i>Physik: Windspiele, Drachen, Spiel mit Naturkräften</i> <i>Religion: Liebe, Friede, Götter, Trauer</i> <i>Aktuelle Geschichte: Zeitbilder, Meinungsbilder, Aktionen</i> <i>Geografie: Landschaften, fliessen</i> <i>Stilgeschichte: Theaterkulissen, Schülerfeste</i></p>

ZIELE UND INHALTE

1.–4. Klasse

Ziele

Inhalte

Arbeiten zu «Kultur im Schulhaus»	Erfinderisch werden beim Lösen von Problemen gestalterischer, technischer, inhaltlicher und finanzieller Art	<p><i>Schattentheater: fächerübergreifend</i> <i>Herstellen von Stabpuppen und Spielen zu aktuellen Inhalten: Gewalt, Sucht, Konsum, Liebe, Freundschaft</i></p> <p><i>Arbeiten zu Gegensätzen: originell – angepasst, laut – leise, grob – kultiviert</i></p> <p><i>Arbeiten zu aktuellen Inhalten</i></p>
Arbeiten zum Bereich Medien	Aufmerksam werden auf verschlüsselte Botschaften, diese erkennen und verstehen	<p><i>Werbung, Verpackungen, deutsch- und fremdsprachige Plakate, schulinterne Anlässe</i> <i>Grafik in diversen Druckverfahren</i> <i>Design</i> <i>Hauszeitung</i></p>
	Gestalterische Mittel der Fotografie erproben und anwenden	<p> <i>Fotografie-Grundkurs</i> <i>Gestalten wortloser Botschaften</i> <i>Gestaltungskritische Untersuchungen in der Werbung, versteckte Botschaften</i> <i>Digitale Fotografie</i></p>
	Gestalterische Mittel der Videografie der Computerprogramme erproben und anwenden	<p> <i>Video:</i> <i>Elementare Grundlagen in der Bildsprache des bewegten Bildes</i> <i>Kleine Filme mit gestaltetem Inhalt</i> <i>Werbung im bewegten Bild</i> <i>Filmtricks</i></p> <p>  <i>Digitale Bildbearbeitung:</i> <i>Zeichen- und Malprogramme</i> <i>3D-Programme</i> <i>Bildmanipulation</i> <i>Kombination verschiedener Ein- oder Ausgabe-medien wie Scanner, Drucker, Video, Foto-CD (intermedial)</i> <i>Beiträge für die Homepage der Schule</i></p>

1.–4. Klasse

Ziele

Inhalte

Gestalten der persönlichen Lebenshaltung

Ich-Kraft und Mut zum Eigenen entwickeln

Mein Lebensraum:

Kleidung, Papierkleider, bemalte Kleider

Dabeim, mein Zimmer

Ich selbst

Meine Hefte, meine Bücher

Unser Klassenzimmer, Schulbaugänge

Unser Pausenplatz

Ausdauer und Selbsteinschätzung des eigenen Tuns als erfolgreiche Lernstrategie entwickeln

Die persönliche gestalterische Entwicklung dokumentieren

✦ *Dokumentationsmappe: Grafik, Modelle, Fotografien*

Unterlagen für Vorstellungsgespräche