

3.3 Ergänzungsfach

Ergänzungsfach 5. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p>Form Bewegte Form und unbewegte Formen rasch erfassen Ausdruck und Wirkung ungegenständlicher grafischer Zeichen beobachten und anwenden Weitere Drucktechniken erlernen</p>	<p>Skizzierendes Zeichnen, Erfinden von Zeichen Zeichnerischer Ausdruck, Produktgestaltung Design Tiefdruck, Siebdruck und weitere Techniken</p>	<p>Biologie: Evolution, Metamorphose Musik: Musiktheater Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda Kulturgeschichte</p>
<p>Farbe Erfahrung mit Gefühls-, Symbol- und Signalwerten vertiefen Sinnliche Qualitäten der Farbe erfahren Möglichkeiten der bereits bekannten Techniken erweitern</p>	<p>Erweiterte Farbenlehre (Goethe, Itten) Malen nach der Beobachtung III (Oberflächenstruktur, Stofflichkeit) Farbe als Material Einführung in die Aquarelltechnik</p>	<p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater z.B. Romantik, Expressionismus Französisch: Theater, Gotik, Impressionismus, Fauves</p>
<p>Dreidimensionales Gestalten Ausdrucksqualitäten der Formen erarbeiten Grundkompetenzen vertiefen Komplexere, räumliche, körperhafte und stoffliche Probleme bearbeiten Mit verschiedenen Materialien experimentieren Daraus einfache Aufgaben entwickeln und durchführen</p>	<p>Reduktion, Vereinfachung, Abstraktion gegenständlicher Formen Gegenständliche und ungegenständliche Objekte Subtraktives Plastizieren in Holz/Stein Vollplastik, Performance, Objektkunst, Installation Holz, Stein, Ton, Gips, Papier, Draht</p>	<p>Englisch: Kunst und Kulturraum, nordamerikanische Malerei und Literatur des 20. Jh. Italienisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater Mathematik: Mass und Zahl in der bildenden Kunst</p>

Ergänzungsfach 5. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
Kunst- und Werkbetrachtung Grundlagen zur Bildbetrachtung vertiefen Kriterien erarbeiten für die Auseinandersetzung mit Kunstwerken	Geschichte und Theorie der Kunst und Gestaltung	Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen
Medien Bildsprache des Comic erarbeiten und umsetzen Veränderte Seh- und Lesegewohnheiten kennenlernen Sich handwerklich und formal mit technischen Medien auseinandersetzen	Comic, Analyse, Interpretation Zeichnen, Fotografie Tonbildschau	Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes Philosophie: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst Wirtschaft und Recht: Rohstoffe, Export/Import, Preispolitik

Ergänzungsfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
Form Freie und angewandte visuelle Gestaltung erarbeiten Einfache Aufgabenstellungen einzeln oder in Gruppen planen und durchführen Erlernen weiterer Drucktechniken	Illustration Schriftzeichen, Design Persönlicher Ausdruck Hoch-/ Tiefdruck, Siebdruck, Holzdruck Bleistift, Kohle usw.	Biologie: Physiologie des Sehens, Gehirnforschung Musik: Musiktheater

Ergänzungsfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p>Farbe Farbe als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel gezielt einsetzen Die erlernten Techniken in adäquate Bildinhalte umsetzen</p>	<p>Projektorientiertes Arbeiten mit Farbe Vertiefung und Erweiterung der theoretischen Kenntnisse und der technischen Fertigkeiten Alle Techniken, verschiedene Malgründe Werkstoffkunde</p>	<p>Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument usw.), Propaganda Kulturgeschichte Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater z.B. Romantik, Expressionismus</p>
<p>Dreidimensionales Gestalten Das Zusammenwirken plastischer Formen mit anderen gestalterischen Mitteln erforschen und anwenden Architektur und Landschaft als Gestaltungsräume nutzen Ausdrucksqualitäten der Materialien erarbeiten eigene Projekte konzipieren und realisieren konzeptionelles Arbeiten vertiefen</p>	<p>Plastische Objekte in Verbindung mit Farbe, Ton/Geräusch, Licht Verfremdung, Umkehrungen Objekte Performance, Installationen, Konstruktion, Landart Alle Materialien</p>	<p>Englisch: Kunst und Kulturraum, nordamerikanische Malerei und Literatur des 20. Jh. Italienisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen</p>
<p>Kunst- und Werkbetrachtung Sich eigenständig mit Werken und Persönlichkeiten der bildenden Kunst auseinandersetzen und die Ergebnisse in geeigneter Form präsentieren</p>	<p>Ausgewählte Werke aus verschiedenen Kulturen, Epochen, Stilrichtungen Schwerpunkt Gegenwartskunst Thementage Frühling</p>	<p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes, Philosophie: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst Wirtschaft und Recht: Rohstoffe, Export/Import, Preispolitik</p>
<p>Medien Mit Hilfe von technischen (elektronischen) Medien einfache Arbeiten gestalten Sich handwerklich und formal mit technischen Medien auseinandersetzen</p>	<p>Layout, Analyse professioneller Druckerzeugnisse, Bildsprachen Bildreportage, Video Elektronische Text- und Bildbearbeitung Experimentelles Arbeiten</p>	<p>Deutsch: Sprache der Werbung Mathematik: Mass und Zahl in der bildenden Kunst</p>

Anmerkung: Alle im Stoffprogramm **fett** gedruckten Teile sind als wichtige Akzente zu verstehen.