

### 3.2 Schwerpunktfach

Schwerpunktfach 4. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p>Aufgabenstellungen analysieren und verschiedene Lösungswege kennen lernen Kreativitätstechniken kennen lernen</p>	<p>Beschaffen, Untersuchen, Beurteilen, Ordnen von Informationen, Arbeitstechnik Umformen, Kombinieren, Brainstorming usw.</p>	<p>Musik: Musiktheater  Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda, Kulturgeschichte</p>
<p><b>Form</b> Komplexe räumliche Situationen beobachten und wiedergeben Bewegte und unbewegte Formen rasch erfassen Bildnerische Wirkung von Punkt, Linie und Fläche untersuchen und diese Erkenntnisse an entsprechenden Motiven anwenden  Weitere Möglichkeiten grafischer Ausdrucksmittel kennen und selbständig einsetzen</p>	<p><b>Freihandzeichnen</b> als Synthese von Konstruktion und Beobachtung (Landschaft, Architektur) Naturstudium <b>Skizzierendes Zeichnen</b> (Mensch, Tier, Landschaft, Innenraum) <b>Hoch-/Tiefdruck</b>, Bleistift, Kohle, Kreide Zeichentrickfilm, bewegtes Bild</p>	<p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, konkrete Poesie  Alle Sprachen: Bildergeschichten  Französisch: Theater Gotik, Impressionismus, Fauves  Englisch: Kunst und Kulturraum  Mathematik: Kunstbetrachtung (z.B. Architektur, konkrete Malerei)</p>
<p><b>Farbe</b> Farbe als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel in ihren vielfältigen Dimensionen erkennen und gezielt einsetzen</p>	<p><b>Farbenlehre</b> im Überblick (Goethe, Itten) <b>Malen nach Beobachtung II</b> (Umsetzen einer komplexen Raum- oder Landschaftssituation) Eigene Prozess- und Bildanalyse Einführung in die Acryl- und Ölmalerei Farbe als Material, Werkstoffkunde</p>	

Schwerpunktfach 4. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Dreidimensionales Gestalten</b>            Plastische Formen differenziert wahrnehmen und gestalten            Gestaltungsprinzipien des Dreidimensionalen kennen und anwenden            Den menschlichen Körper als plastisches Mittel einsetzen            Materialbewusstsein entwickeln und vertiefen</p>	<p>Gegenständliche Objekte, z.B. Objektstudium, menschliche Proportionen            Ungegenständliche Objekte, z.B. Formcharaktere, konvex - konkav)            Performance, Tanz  <b>Vollplastik</b> oder <b>Relief</b>, Objekt, additives und subtraktives Plastizieren            Ton, Gips, Holz, Stein, Papier, Papiermaché, Draht</p>	<p>Italienisch/Romanisch: Renaissance            Literatur und Malerei, Theater</p> <p>Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen</p> <p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes</p> <p>Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p>
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b>            Grundlagen zur Bildbetrachtung vertiefen            Sich mit Epochen und Stilrichtungen auseinandersetzen und Ergebnisse in geeigneter Form festhalten und präsentieren</p>	<p>Ausgewählte Werke verschiedener Epochen und Stilrichtungen            Grafik/Malerei, Plastik/Architektur</p>	
<p><b>Medien</b>            Methoden und Wirkungsweise der Werbung erkennen            Bildsprache des Comic erarbeiten und umsetzen            Technische und formale Grundlagen der Fotografie erarbeiten und anwenden</p>	<p>Analyse, Interpretation, Persiflage, Plakat, Comic            Bildsprachen: Zeichnung, Fotografie, Arbeit im Fotolabor            Tonbildschau, Foto</p>	

Schwerpunktfach 5. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p>Aufgabenstellungen analysieren und eigene Lösungswege erarbeiten Kreativitätstechniken anwenden</p>		<p>Biologie: Evolution Musik: Musiktheater</p>
<p><b>Form</b> Ausdruck und Wirkung ungegenständlicher grafischer Zeichen beobachten und anwenden Formqualitäten der Fläche erarbeiten und umsetzen Einzel- oder in Gruppen selbständig arbeiten Weitere Möglichkeiten grafischer Ausdrucksmittel kennen und selbständig einsetzen</p>	<p>Expressiv/gestisches Zeichnen Konstruktiv/konkretes Zeichnen Tontrennung, Reduktion</p> <p>Kohle, Graphit, Bleistift, experimentelle Erweiterung</p> <p>Siebdruck, Holzdruck</p>	<p>Geschichte: Kultur und Politik, politische Kunst (Plakat, Karikatur, Monument), Propaganda Kulturgeschichte</p> <p>Alle Sprachen: Bildsprache des Films</p> <p>Deutsch: Umsetzung von Texten, Theater, z.B. Romantik, Expressionismus</p> <p>Französisch: Theater</p>
<p><b>Farbe</b> Farbgesetzmässigkeiten kennen und anwenden Die gewonnenen Erkenntnisse in den verschiedenen Bereichen in einer umfassenderen Arbeit zusammenführen</p>	<p><b>Vertiefung und Erweiterung der theoretischen Kenntnisse und der technischen Fertigkeiten</b> Farbe am Bau, Farbe und Umwelt Verschiedene Malgründe und Werkzeuge</p>	<p>Gotik, Impressionismus, Fauves</p> <p>Englisch: Kunst und Kulturraum</p> <p>Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater</p>
<p><b>Dreidimensionales Gestalten</b> Ausdrucksqualitäten der Formen erarbeiten Konzeptionelles Arbeiten kennen lernen Mit verschiedenen Materialien experimentieren daraus einfache Aufgaben entwickeln und durchführen</p>	<p><b>Plastisch-räumliches Gestalten</b> Dynamik, bewegte Plastik, <b>Vollplastik</b>, Objekt Konstruktion, Installation Performance, Tanz</p> <p>Ton, Gips, Holz, Stein, Papier, Papiermaché, Draht, Kunststoff, Metall</p>	<p>Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen</p>

Schwerpunktfach 5. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b> Kriterien erarbeiten für die Auseinandersetzung mit Kunstwerken</p>	<p><b>Geschichte und Theorie der Kunst und Gestaltung</b> Präsentation, Ausstellung Thementage Herbst</p>	<p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes</p> <p>Mathematik: Kunstbetrachtung, z.B. Architektur, konkrete Malerei</p>
<p><b>Medien</b> Sich handwerklich und formal mit technischen Medien auseinandersetzen Veränderte Seh- und Lesegewohnheiten kennen lernen  Mit Hilfe von technischen (elektronischen) Medien einfache Arbeiten gestalten</p>	<p>Tonbildschau, <b>Fotografie</b>, Video, Film, Computer, Bildsprachen, Aufnahmetechnik</p>	<p>Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p>

Schwerpunktfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p>Neue Lösungsansätze suchen und anwenden erweiterte Kreativitätstechniken anwenden</p>		<p>Biologie: Physiologie des Sehens, Gehirnforschung</p> <p>Musik: Musiktheater</p>

Schwerpunktfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Form</b> Freie und angewandte visuelle Gestaltung erarbeiten Projekte in Einzelarbeit und in Gruppen planen und durchführen</p>	<p>Illustration, Schrift, Design, Umweltgestaltung <b>Persönlicher Ausdruck</b> Alle Materialien und Techniken</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><b>Farbe</b> Selbständig Bildideen entwickeln und malerisch umsetzen</p>	<p><b>Projektorientiertes Arbeiten</b> mit Farbe</p>	<p>Französisch: Theater Gotik, Impressionismus, Fauves  Englisch: Kunst und Kulturraum</p>
<p><b>Dreidimensionales Gestalten</b> 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>Italienisch/Romanisch: Renaissance, Literatur und Malerei, Theater</p>

Schwerpunktfach 6. Klasse		
Grobziele	Stoffprogramm	Querverweise
<p><b>Kunst- und Werkbetrachtung</b> Sich eigenständig mit Künstlern und ihren Werken auseinandersetzen und Ergebnisse in geeigneter Form festhalten und präsentieren</p>	<p><b>Vertiefte Beschäftigung mit ausgewählten Themen</b></p>	<p>Sport: Theater, Tanz, Anatomie, Werbung, figürliches Zeichnen</p> <p>Religion: Gottesvorstellung in Bild und Text, sakrale Architektur als Ausdruck eines Weltbildes,</p>
<p><b>Medien</b> Geschichtliche Entwicklung der technischen Medien kennen Sich handwerklich und formal mit technischen Medien auseinandersetzen Mit Hilfe von technischen (elektronischen) Medien selbständig gestalten</p>	<p>Layout, Analyse professioneller Druckerzeugnisse <b>Elektronische Text- und Bildbearbeitung</b> Foto: Bildreportage, Video/Film Experimentelles Arbeiten</p>	<p>Philosophie/alle Sprachen: verschiedene Weltanschauungen und ihr Niederschlag in der Kunst</p> <p>Mathematik: Kunstbetrachtung, z.B. Architektur, konkrete Malerei</p>