

# Die IGS Mutterstadt

## Eine Schule mit künstlerischem Schwerpunkt

**Du arbeitest gerne praktisch?  
Du bist kreativ und interessierst dich  
für das Arbeiten mit Holz, Metall, Ton,  
Beton und anderen Materialien?  
Design, Fotografie, Bildhauerei,  
Architektur etc. machen dich  
neugierig?**

Dann bist du bei uns im WPF **Handwerk-  
Kunst-Gestalten (HKG)** genau richtig!

*„Es ist meine tiefe Überzeugung, dass ohne musische Erziehung Erziehung nicht gelingen kann. Musische Erziehung hat einen wesentlichen Anteil an der Ausbildung eines ausgeglichenen, kreativen, intelligenten und zu Sozialverhalten fähigen Menschen...“ (O.Schily 2001)*

### Das WPF Handwerk-Kunst-Gestalten

Ab Klasse 6, hast du die Möglichkeit ein neues Hauptfach zu wählen. Mit dem Fach **Handwerk-Kunst-Gestalten** kannst du einen künstlerischen Schwerpunkt zu setzen.

Das WPF wird mit drei Wochenstunden in Klasse 6 und 10 unterrichtet. Von Klasse 7-9 mit vier Wochenstunden. Neben den praktischen Arbeiten werden zwei Klassenarbeiten pro Halbjahr geschrieben.

### Ziele des WPF Handwerk-Kunst-Gestalten

- Künstlerische Themen und Techniken werden in größeren Einheiten behandelt und der Umgang mit neuen Materialien und Werkzeugen erlernt.
- Entwickeln einer ästhetische Formensprache
- Zunehmend eigenständiges Planen und Organisieren einer künstlerischen Arbeit
- Schulung der Wahrnehmungs- u. Urteilskompetenz
- Förderung der Kreativität
- Entwickeln der Fertigkeit Kritik auszuhalten und angemessen zu äußern sowie die Förderung der Kooperationsfähigkeit und Sozialkompetenz.
- Objektanalyse/ -interpretation
- Kenntnisse in der Geschichte der Kunst
- Unterrichtsgänge in die umliegenden Museen
- Auseinandersetzung mit potenziellen Berufsfelder im kreativen Bereich sein (z.B. Photoartist, Technischer Zeichner, Modellbauer, Bauzeichner, Stuckateur, Holzbildhauer, Maskenbildner etc.).



### Was heißt das ganz konkret?

#### Arbeitsbereich Architektur

- Architekturzeichnung (Grundriss und Aufriss)
- Entwurfszeichnung in einem bestimmten Maßstab
- Modellbau
- Gebäudearten und Bauweisen
- Statik
- Gestaltung von Baukörpern und ihrer Verbindung zu Baugruppen
- Unterrichtsgang z.B. Besuch des Doms in Speyer



Kreativität fördern, Ausdrucksfähigkeit schulen,  
Projekte planen, Wahrnehmungs- und  
Urteilskompetenz erwerben, Kritik konstruktiv äußern  
und annehmen, Teamwork, Sozialkompetenz.

[www.igs-mutterstadt.de](http://www.igs-mutterstadt.de)

# Das WPF Handwerk-Kunst-Gestalten

## Arbeitsbereich Holz

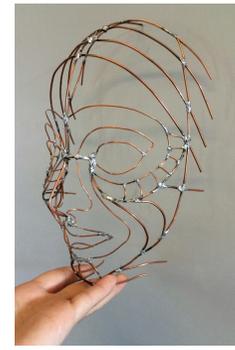
- Maschinenführerschein für den Senkbohrer und die Stichsäge
- Sägen, Raspeln, Feilen, Stemmen, Schleifen, Leimen, Bohren, Lackieren
- Kenntnisse der Eigenschaften verschiedener Holzarten
- Planen eines eigenen Projektes

## Arbeitsbereich Metall

- Biegen, Treiben, Löten, Polieren, Anreißen, Körnen...
- Erfahrungen mit verschiedenen Metallen und ihren Eigenschaften sammeln (Bronze, Messing, Eisen)

## Arbeitsbereich Gips und Beton

- Anmischen von Beton und Gips
- Erstellen von Gussformen
- Planen eines eigenen Projektes
- Teilnahme am Beton-Art-Award



Holz

Metall

Gips und Beton

# Das WPF Handwerk-Kunst-Gestalten

## Gestalten figürlicher Plastiken

- Individuelle Entwicklung von figürlichen Plastiken und Skulpturen
- Maß und Proportion des menschlichen Körpers



## Arbeitsbereich Ton

- Daumen-, Aufbau- und Plattentechnik
- Oberflächenbearbeitung mit Engobe und Glasuren
- Freies Modellieren



## Arbeitsbereich Druckgrafik

- Tiefdruck, Rhenalon/ Holzschnitt
- Werkbetrachtung Barock und 20. Jh. Grafik/ Druck
- Theorie zu weiteren Drucktechniken wie z.B. dem Siebdruck



Plastisches Arbeiten

Ton

Druckgrafik

# Das WPF Handwerk-Kunst-Gestalten

## Arbeitsbereich Design:

### a.) Modedesign/ Textil

- Gruppendynamische Prozesse der Abgrenzung und Anpassung durch Kleidung
- Gestaltung/ Veränderung eines Kleidungsstücks
- Textile Objekte in anderen Kulturen mit ihren unterschiedlichen Funktionen (schützend, religiös, politisch-sozial, dekorativ)
- Verschiedene Gestaltungstechniken (Färben, Drucken, Sticken, Kleben, Tackern)
- Gestaltete Objekte beurteilen
- Modezeichnung
- Designgeschichte



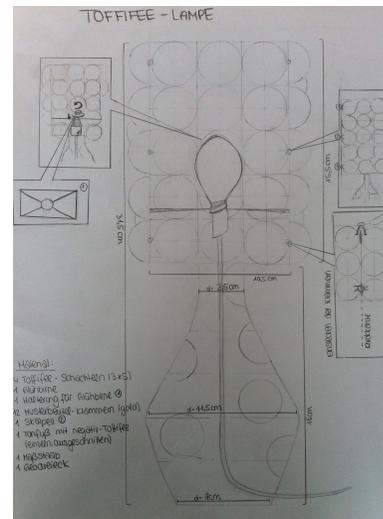
Wie siehst du denn aus?



## Arbeitsbereich Design:

### b.) Produktdesign

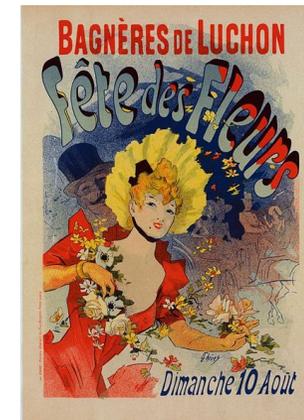
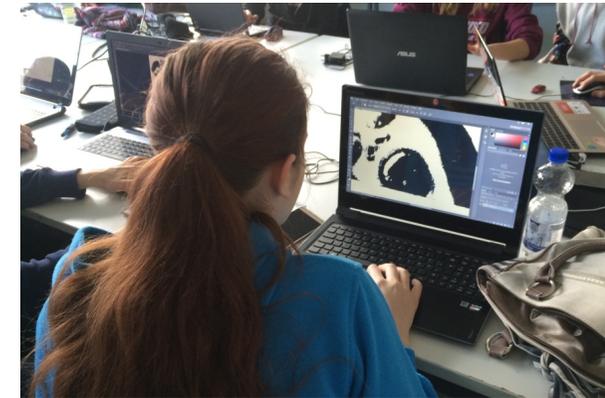
- Analyse von Designprodukten
- Designgeschichte
- Konstruktionszeichnung
- Präsentationszeichnung
- Idee, Planung, Entwurf und Herstellung eines Designobjekts



## Arbeitsbereich Design:

### c.) Grafikdesign/ Mediengestaltung

- Grundkenntnisse Mediengestaltung (Katalogerstellung z.B. Mode)
- Fotografie u. Bildbearbeitung
- Fotografischer Gestaltung
- Film Aufbau und Funktion eines Drehbuchs



Modedesign

Produktdesign

Grafikdesign/ Fotografie  
und Film