

**Rahmenlehrplan für
Unterricht und Erziehung**

Berufliches Gymnasium (BG)

Fachrichtung: Technik

Schwerpunkt: Gestaltungs- und Medientechnik

Fach: Gestaltungs- und Medientechnik

Gültig ab Schuljahr 2013/2014

Impressum

Erarbeitung

Dieser Rahmenlehrplan wurde vom Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) erarbeitet.

Herausgeber

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft, Berlin

Dieses Werk ist einschließlich aller seiner Teile urheberrechtlich geschützt. Der Herausgeber behält sich alle Rechte einschließlich Übersetzung, Nachdruck und Vervielfältigung des Werkes vor. Kein Teil des Werkes darf ohne ausdrückliche Genehmigung des Herausgebers in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Dieses Verbot gilt nicht für die Verwendung dieses Werkes für die Zwecke der Schulen und ihrer Gremien.

Berlin, Juni 2013

Inhaltsverzeichnis

1	Vorbemerkungen	4
2	Einführungsphase	5
2.1	Zielsetzungen.....	5
2.2	Kompetenzen und Inhalte.....	5
2.3	Übersicht über die Einführungsphase.....	6
3	Bildung und Erziehung in der Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe	6
3.1	Grundsätze	6
3.2	Lernen und Unterricht.....	7
3.3	Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung	8
4	Beitrag des Fachs Gestaltungs- und Medientechnik zum Kompetenzerwerb	9
4.1	Fachprofil	9
4.2	Fachbezogene Kompetenzen.....	10
5	Eingangsvoraussetzungen und abschlussorientierte Standards	12
5.1	Eingangsvoraussetzungen	12
5.2	Abschlussorientierte Standards.....	13
5.2.1	Medientheoretische, medien- und designgeschichtliche Kompetenzen	14
5.2.2	Medientechnische und produktionsorganisatorische Kompetenzen.....	14
5.2.3	Gestaltungstechnische Kompetenzen	14
6	Themenfelder, Inhalte und Kompetenzen	15
6.1	Kurzübersicht	15
6.2	Einführungs- und Qualifikationsphase	16
7	Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung im Fach	28

1 Vorbemerkungen

Der vorliegende Rahmenlehrplan für das Fach Gestaltungs- und Medientechnik an Beruflichen Gymnasien wurde auf der Grundlage der »Vereinbarung zur Gestaltung der gymnasialen Oberstufe in der Sekundarstufe II vom 07.07.1972 i. d. F. vom 09.02.2012« und der Verordnung über die gymnasiale Oberstufe (VO-GO) des Landes Berlin vom 18. April 2007, zuletzt geändert durch Art. I Zweite ÄndVO vom 11. 8. 2011 (GVBl. S. 430), konzipiert.

Das Fach Gestaltungs- und Medientechnik entwickelt die Kompetenzen für die Studierfähigkeit an Hochschulen in allen Fachrichtungen und für den Einstieg in eine Ausbildung in allen Berufsfeldern. Zusätzlich werden in besonderem Maße die Voraussetzungen für gestalterische und medienbezogene Berufsbilder und Studiengänge geschaffen. Daher weist das Fach über die nur wissenschaftspropädeutischen Anforderungen hinaus.

Inhaltliche Schwerpunkte des Fachs Gestaltungs- und Medientechnik sind Medientheorie, Medientechnik, Ästhetik und Kommunikation.

Dargestellt werden diese Schwerpunkte an einem der drei Bereiche Mediengestaltung Audiovisueller Medien (AV-Medien), Produktgestaltung, Mediengestaltung Print und Digital sowie in deren entsprechender Medientechnologie. Dieser Bereich wird in der Qualifikationsphase den besonderen Anforderungen des Fachs entsprechend, überwiegend problem- und handlungsorientiert in praxis- und projektorientiertem Arbeiten unterrichtet und umgesetzt.

2 Einführungsphase

2.1 Zielsetzungen

Im Unterricht der Einführungsphase vertiefen und erweitern die Schülerinnen und Schüler die in der Sekundarstufe I erworbenen Kompetenzen und bereiten sich auf die Arbeit in der Qualifikationsphase vor. Spätestens am Ende der Einführungsphase erreichen sie die für den Eintritt in die Qualifikationsphase gesetzten Eingangsvoraussetzungen.

Die für die Qualifikationsphase beschriebenen Grundsätze für Unterricht und Erziehung sowie die Ausführungen zum Beitrag des Fachs zum Kompetenzerwerb gelten für die Einführungsphase entsprechend. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit, Defizite auszugleichen und Stärken weiterzuentwickeln. Sie vertiefen bzw. erwerben Grundlagen für das wissenschaftspropädeutische sowie gestaltungspropädeutische Arbeiten und bewältigen zunehmend komplexe Aufgabenstellungen selbstständig. Dabei wenden sie fachliche und methodische Kenntnisse und Fertigkeiten mit wachsender Sicherheit selbstständig an. Um ihre Kurswahl wohl überlegt treffen zu können, machen sie sich mit den unterschiedlichen Anforderungen für das Grund- und Leistungskursfach vertraut. Zur Vorbereitung auf die Arbeit in der jeweiligen Kursform erhalten sie individuelle Lernspielräume und werden von ihren Lehrkräften unterstützt und beraten.

2.2 Kompetenzen und Inhalte

In der Einführungsphase kommt mit dem Fach Gestaltungs- und Medientechnik auf die Schülerinnen und Schüler ein völlig neuer Gegenstandsbereich zu. Einige Einzelphänomene wurden bisher unter anderer Zielsetzung, nur beiläufig und in Fächern wie Bildende Kunst und Informationstechnische Grundbildung (ITG)/Informatik thematisiert. Auf Grund der Allgegenwärtigkeit von Medien in allen Lebensbereichen sind die Schülerinnen und Schüler bereits in wesentliche Fragestellungen des Fachs einbezogen, in dem sie selbst als Mediennutzende oder zum Teil schon als Gestaltende subjektive Aspekte erschließen.

An diese subjektive Perspektive knüpft der Unterricht der Einführungsphase an, indem Mediennutzung und -gestaltung in ihren Grundlagen und ihrem gesellschaftlichen Kontext thematisiert und schrittweise systematisiert werden.

Die spezifische Aufgabe des Fachs Gestaltungs- und Medientechnik ist die Entwicklung von Urteils- und Handlungskompetenz im Bereich der Medien. Dazu gehört, neben dem konsequenten Einsatz moderner Gestaltungs-, Informations- und Kommunikationstechniken, besonders für heranwachsende Menschen, die kritische Reflexion von Mediennutzung.

Mit Blick auf den stetig fortschreitenden globalen gesellschaftlichen Strukturwandel mit der Entwicklung zu einer Kommunikations- und Informationsgesellschaft leistet das Fach Gestaltungs- und Medientechnik durch die Entwicklung der Mediennutzungskompetenz und Medienhandlungskompetenz einen wesentlichen Beitrag.

Dieser liegt im Aufbau eines Handlungswissens, das die Schülerinnen und Schüler befähigt Mediennutzung und -gestaltung differenziert wahrzunehmen, zu analysieren, zu beurteilen und darüber hinaus Medienprodukte angemessen konzipieren, gestalten und realisieren zu können.

In Kursen der Einführungsphase wird in den drei Bereichen Mediengestaltung AV-Medien, Produktgestaltung sowie Mediengestaltung Print und Digital gearbeitet. Fachübergreifender und fächerverbindender Unterricht wird auch im Sinne eines Spiralcurriculums in der Einführungsphase und der Qualifikationsphase angestrebt.

2.3 Übersicht über die Einführungsphase

<p>Jahrgangsstufe 11 1. Halbjahr</p>	<p>Pflichtthemenfeld: Grundlagen medialer Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der Medientheorie - Gestaltungsgrundlagen <p>Wahlthemenfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediengestaltung AV-Medien - Produktgestaltung - Mediengestaltung Print und Digital
<p>Jahrgangsstufe 11 2. Halbjahr</p>	<p>Pflichtthemenfeld: Grundlagen medialer Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der Medientheorie - Aspekte der Gestaltungs- und Medientechnik <p>Wahlthemenfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediengestaltung AV-Medien - Produktgestaltung - Mediengestaltung Print und Digital

3 Bildung und Erziehung in der Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe

3.1 Grundsätze

In der Qualifikationsphase erweitern und vertiefen die Schülerinnen und Schüler ihre bis dahin erworbenen Kompetenzen mit dem Ziel, sich auf die Anforderungen eines Hochschulstudiums oder einer beruflichen Ausbildung vorzubereiten. Sie handeln zunehmend selbstständig und übernehmen Verantwortung in gesellschaftlichen Gestaltungsprozessen.

Die Grundlagen für das Zusammenleben und -arbeiten in einer demokratischen Gesellschaft und für das friedliche Zusammenleben der Völker sind ihnen vertraut. Sie setzen sich mit wissenschaftlichen, technischen, rechtlichen, politischen, sozialen und ökonomischen Entwicklungen auseinander, nutzen deren Möglichkeiten und schätzen Handlungsspielräume, Perspektiven und Folgen zunehmend sachgerecht ein. Sie gestalten Meinungsbildungsprozesse und Entscheidungen mit und eröffnen sich somit vielfältige Handlungsalternativen.

Der beschleunigte Wandel einer von Globalisierung geprägten Welt erfordert ein dynamisches Modell des Kompetenzerwerbs, das auf lebenslanges Lernen und die Bewältigung vielfältiger Herausforderungen im Alltags- und Berufsleben ausgerichtet ist. Hierzu durchdringen die Schülerinnen und Schüler zentrale Zusammenhänge grundlegender Wissensbereiche, erkennen die Funktion und Bedeutung vielseitiger Erfahrungen und lernen vorhandene sowie neu erworbene Fähigkeiten und Fertigkeiten miteinander zu verknüpfen. Die Lernenden entwickeln ihre Fähigkeiten im Umgang mit Sprache und Wissen weiter und setzen sie zunehmend situationsangemessen, zielorientiert und adressatengerecht ein.

Die Eingangsvoraussetzungen verdeutlichen den Stand der Kompetenzentwicklung, den die Lernenden beim Eintritt in die Qualifikationsphase erreicht haben sollten. Mit entsprechender

Eigeninitiative und gezielter Förderung können auch Schülerinnen und Schüler die Qualifikationsphase erfolgreich absolvieren, die die Eingangsvoraussetzungen zu Beginn der Qualifikationsphase noch nicht im vollen Umfang erreicht haben.

Mit den abschlussorientierten Standards wird verdeutlicht, über welche fachlichen und überfachlichen Kompetenzen die Schülerinnen und Schüler im Abitur verfügen müssen. Die Standards bieten damit Lernenden und Lehrenden Orientierung für erfolgreiches Handeln und bilden einen wesentlichen Bezugspunkt für die Unterrichtsgestaltung, für das Entwickeln von Konzepten zur individuellen Förderung sowie für ergebnisorientierte Beratungsgespräche.

Für die Kompetenzentwicklung sind zentrale Themenfelder und Inhalte von Relevanz, die sich auf die Kernbereiche der jeweiligen Fächer konzentrieren und sowohl fachspezifische als auch überfachliche Zielsetzungen deutlich werden lassen. So erhalten die Schülerinnen und Schüler Gelegenheit zum exemplarischen Lernen und zum Erwerb einer vertieften und erweiterten allgemeinen sowie wissenschaftspropädeutischen Bildung. Dabei wird stets der Bezug zur Erfahrungswelt der Lernenden und zu den Herausforderungen an die heutige sowie perspektivisch an die zukünftige Gesellschaft hergestellt.

Die Schülerinnen und Schüler entfalten anschlussfähiges und vernetztes Denken und Handeln als Grundlage für lebenslanges Lernen, wenn sie die in einem Lernprozess erworbenen Kompetenzen auf neue Lernbereiche übertragen und für eigene Ziele und Anforderungen in Schule, Studium, Beruf und Alltag nutzbar machen können.

Diesen Erfordernissen trägt der Rahmenlehrplan durch die Auswahl der Themenfelder und Inhalte Rechnung, bei der nicht nur die Systematik des Fachs, sondern vor allem der Beitrag zum Kompetenzerwerb berücksichtigt wird.

Der Rahmenlehrplan ist die verbindliche Basis für die Gestaltung des schulinternen Curriculums, in dem der Bildungs- und Gestaltungsauftrag von Schule standortspezifisch konkretisiert wird. Dazu werden fachbezogene, fachübergreifende und fächerverbindende Entwicklungsschwerpunkte sowie profilbildende Maßnahmen festgelegt.

Die Kooperation innerhalb der einzelnen Fachbereiche ist dabei von ebenso großer Bedeutung wie fachübergreifende Absprachen und Vereinbarungen. Beim Erstellen des schulinternen Curriculums werden regionale und schulspezifische Besonderheiten sowie die Neigungen und Interessenlagen der Lernenden einbezogen. Dabei arbeiten alle an der Schule Beteiligten zusammen und nutzen auch die Anregungen und Kooperationsangebote externer Partner.

Zusammen mit dem Rahmenlehrplan nutzt die Schule das schulinterne Curriculum als ein prozessorientiertes Steuerungsinstrument im Rahmen von Qualitätsentwicklung und Qualitätssicherung. Im schulinternen Curriculum werden überprüfbare Ziele formuliert, die die Grundlage für eine effektive Evaluation des Lernens und des Unterrichts in der Qualifikationsphase bilden.

3.2 Lernen und Unterricht

Lernen und Lehren in der Qualifikationsphase müssen dem besonderen Entwicklungsabschnitt Rechnung tragen, in dem die Jugendlichen zu jungen Erwachsenen werden. Dies geschieht vor allem dadurch, dass die Lernenden Verantwortung für den Lernprozess und den Lernerfolg übernehmen und sowohl den Unterricht als auch das eigene Lernen aktiv selbst gestalten.

Beim Lernen konstruiert jede/jeder Einzelne ein für sich selbst bedeutsames Abbild der Wirklichkeit auf der Grundlage ihres/seines individuellen Wissens und Könnens sowie ihrer/seiner Erfahrungen und Einstellungen.

Dieser Tatsache wird durch eine Lernkultur Rechnung getragen, in der sich die Schülerinnen und Schüler ihrer eigenen Lernwege bewusst werden, diese weiterentwickeln sowie unterschiedliche Lösungen reflektieren und selbstständig Entscheidungen treffen. So wird lebenslanges Lernen angebahnt und die Grundlage für motiviertes, durch Neugier und Interesse geprägtes Handeln ermöglicht. Fehler und Umwege werden dabei als bedeutsame Bestandteile von Erfahrungs- und Lernprozessen angesehen. Neben der Auseinandersetzung mit dem Neuen sind Phasen des Anwendens, des Übens, des Systematisierens sowie des Vertiefens und Festigens für erfolgreiches Lernen von großer Bedeutung. Solche Lernphasen ermöglichen auch die gemeinsame Suche nach Anwendungen für neu erworbenes Wissen und verlangen eine variantenreiche Gestaltung im Hinblick auf Übungssituationen, in denen vielfältige Methoden und Medien zum Einsatz gelangen.

Lernumgebungen werden so gestaltet, dass sie das selbst gesteuerte Lernen von Schülerinnen und Schülern fördern. Sie unterstützen durch den Einsatz von Medien sowie zeitgemäßer Kommunikations- und Informationstechnik sowohl die Differenzierung individueller Lernprozesse als auch das kooperative Lernen. Dies trifft sowohl auf die Nutzung von multimedialen und netzbasierten Lernarrangements als auch auf den produktiven Umgang mit Medien zu. Moderne Lernumgebungen ermöglichen es den Lernenden, eigene Lern- und Arbeitsziele zu formulieren und zu verwirklichen sowie eigene Arbeitsergebnisse auszuwerten und zu nutzen.

Die Integration geschlechtsspezifischer Perspektiven in den Unterricht fördert die Wahrnehmung und Stärkung der Lernenden in ihrer Unterschiedlichkeit und Individualität. Sie unterstützt die Verwirklichung von gleichberechtigten Lebensperspektiven. Die Schülerinnen und Schüler werden bestärkt, unabhängig von tradierten Rollenfestlegungen Entscheidungen über ihre berufliche und persönliche Lebensplanung zu treffen.

Durch fachübergreifendes Lernen werden Inhalte und Themenfelder in größerem Kontext erfasst, außerfachliche Bezüge hergestellt und gesellschaftlich relevante Aufgaben verdeutlicht. Die Vorbereitung und Durchführung von fächerverbindenden Unterrichtsvorhaben und Projekten fördern die Zusammenarbeit der Lehrkräfte und ermöglichen allen Beteiligten eine multiperspektivische Wahrnehmung.

Im Rahmen von Projekten, an deren Planung und Organisation sich die Schülerinnen und Schüler aktiv beteiligen, werden über Fächergrenzen hinaus Lernprozesse vollzogen und Lernprodukte erstellt. Dabei nutzen Lernende überfachliche Fähigkeiten und Fertigkeiten auch zum Dokumentieren und Präsentieren. Auf diese Weise bereiten sie sich auf das Studium und ihre spätere Berufstätigkeit vor.

Außerhalb der Schule gesammelte Erfahrungen, Kenntnisse und erworbene Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler werden in die Unterrichtsarbeit einbezogen. Zur Vermittlung solcher Erfahrungen werden ebenso die Angebote außerschulischer Lernorte, kultureller oder wissenschaftlicher Einrichtungen sowie staatlicher und privater Institutionen genutzt. Die Teilnahme an Projekten und Wettbewerben, an Auslandsaufenthalten und internationalen Begegnungen hat ebenfalls eine wichtige Funktion; sie erweitert den Erfahrungshorizont der Schülerinnen und Schüler und trägt zur Stärkung ihrer interkulturellen Handlungsfähigkeit bei.

3.3 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

Wichtig für die persönliche Entwicklung der Schülerinnen und Schüler ist eine individuelle Beratung, die die Stärken der Lernenden aufgreift und Lernergebnisse nutzt, um Lernfortschritte auf der Grundlage nachvollziehbarer Anforderungs- und Bewertungskriterien zu beschreiben und zu fördern. So lernen die Schülerinnen und Schüler, ihre eigenen Stärken und Schwächen sowie die Qualität ihrer Leistungen realistisch einzuschätzen und kritische Rückmeldungen und Beratung als Chance für die persönliche Weiterentwicklung zu verstehen. Sie lernen au-

ßerdem, anderen Menschen faire und sachliche Rückmeldungen zu geben, die für eine produktive Zusammenarbeit und erfolgreiches Handeln unerlässlich sind.

Die Anforderungen in Aufgabenstellungen orientieren sich im Verlauf der Qualifikationsphase zunehmend an der Vertiefung von Kompetenzen und den im Rahmenlehrplan beschriebenen abschlussorientierten Standards sowie an den Aufgabenformen und der Dauer der Abiturprüfung. Die Aufgabenstellungen sind so offen, dass sie von den Lernenden eine eigene Gestaltungsleistung verlangen. Die von den Schülerinnen und Schülern geforderten Leistungen orientieren sich an lebens- und arbeitsweltbezogenen Textformaten und Aufgabenstellungen, die einen Beitrag zur Vorbereitung der Lernenden auf ihr Studium und ihre spätere berufliche Tätigkeit liefern.

Neben den Klassenarbeiten fördern umfangreichere schriftliche Arbeiten in besonderer Weise bewusstes methodisches Vorgehen und motivieren zu eigenständigem Lernen und Forschen.

Auch den mündlichen Leistungen kommt eine große Bedeutung zu. In Gruppen und einzeln erhalten die Schülerinnen und Schüler Gelegenheit, ihre Fähigkeit sowohl zum reflektierten als auch sachlichen Diskurs und Vortrag sowie zum mediengestützten Präsentieren von Ergebnissen unter Beweis zu stellen.

Praktische Leistungen können in allen Fächern eigenständig oder im Zusammenhang mit mündlichen oder schriftlichen Leistungen erbracht werden. Die Schülerinnen und Schüler erhalten so die Gelegenheit, Lernprodukte selbstständig allein und in Gruppen herzustellen und wertvolle Erfahrungen zu sammeln.

4 Beitrag des Fachs Gestaltungs- und Medientechnik zum Kompetenzerwerb

4.1 Fachprofil

Das Wesensmerkmal der gegenwärtigen Gesellschaft ist ihre Diversität; der moderne Mensch lebt in einer Wissens-, Risiko-, Arbeits-, Zivil- und Einwanderungsgesellschaft. Dieser Pluralismus stellt das Individuum vor die Aufgabe, seine eigene Lebenswelt im sozialen Kontext zu verstehen, zu reflektieren, aktiv zu gestalten und in ihm zu bestehen. Der Unterricht am beruflichen Gymnasium bereitet auf berufliches Handeln, wissenschaftliches Arbeiten und die Mitgestaltung der Arbeitswelt und Gesellschaft in sozialer und ökologischer Verantwortung vor.

In einer stark durch Medien geprägten individuellen wie globalen Weltsicht stellt das Fach Gestaltungs- und Medientechnik einen Beitrag zur Grundbildung auf dem Weg zur allgemeinen Hochschulreife, sowie eine Orientierung auf dem Weg in die berufliche Bildung dar. Damit leistet das Fach einen spezifischen Beitrag zum Erwerb von Medienkompetenz in einer immer stärker medienorientierten Kommunikation von Individuum und Gesellschaft.

Das Fach Gestaltungs- und Medientechnik befähigt die Schülerinnen und Schüler zu einer systematischen und kritischen Auseinandersetzung mit Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher Mediensparten und Medienarten und deren Funktion als Mittler in unserer modernen Industriegesellschaft. Dabei ist das wesentliche Ziel des Fachs die Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten, die in der Wahrnehmung, Rezeption und Gestaltung von medialen Prozessen und Produkten eine wesentliche Rolle spielen. In entsprechenden projekt- und handlungsorientierten Konzepten werden lösungsorientierte Denk-, Kombinations- und Gestaltungsfähigkeiten mit Hilfe eines gestaltungs- und medientechnischen Vokabulars untersucht und erprobt.

Der Schwerpunkt des Fachs liegt also zum einen auf der kritischen Auseinandersetzung mit verschiedenen Aspekten der Medientheorie, zum anderen auf dem gestalterischen und technischen Umgang mit der Medienproduktion. Die Schülerinnen und Schüler bewältigen gestaltungstechnische Aufgaben unter Einsatz medientechnischer Mittel. Sie kennen Rahmenbedingungen medientechnischer Produktionsprozesse und können deren Bedeutung für die Herstellung von Medien beurteilen und die Ergebnisse bewerten. Die Entwicklung und Stärkung von Teamfähigkeit, die projektbezogene Arbeit, sowie die Beherrschung von Projektmanagement, Dokumentations- und Präsentationsmitteln stellen wesentliche Zielsetzungen dar.

Die Ausprägung des Fachprofils differenziert sich nach Pflichtthemenfeldern, die für die augenblickliche Medienlandschaft allgemeine Gültigkeit haben und nach Wahlthemenfeldern, die exemplarisch aus der Vielfalt der Medienkultur und entsprechend der aktuellen Berufsorientierung der Schulen besondere Medien (AV Medien, Print- und Digitalmedien, Produktdesign) in den Fokus stellen. In den Pflichtthemenfeldern erwerben die Schülerinnen und Schüler grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten, in den Wahlthemenfeldern vertiefen sie diese Kenntnisse praxisorientiert und erwerben medienspezifische Fähigkeiten und Fertigkeiten in handlungsorientierten und medientypischen Lernprozessen.

Neben dem wissenschaftspropädeutischen Arbeiten ist der gestaltungspropädeutische Ansatz eine Besonderheit dieses Fachs. Gestaltung ist erlebter und gelebter Bestandteil menschlichen Lebens. In der kritischen Auseinandersetzung mit Medienwelten lassen sich alle Schülerinnen und Schüler auf einen Lern- und Kommunikationsprozess ein, der Voraussetzungen für einen verantwortungsbewussten und reflektierten Umgang mit Medien schafft.

4.2 Fachbezogene Kompetenzen

Das Fach Gestaltungs- und Medientechnik leistet einen spezifischen Beitrag zum Erwerb von Medienkompetenz in der modernen Mediengesellschaft. Die dabei aufeinander abgestimmten Ausprägungen der vier Kompetenzbereiche (Humankompetenz, Sozialkompetenz, Fachkompetenz, Methodenkompetenz) in allen drei Anforderungsbereichen befähigen die Schülerinnen und Schüler zu selbstbestimmtem, verantwortungsbewusstem und selbstreflektiertem Handeln.

Die vier Kompetenzbereiche werden in den folgenden unterrichtsrelevanten Themenfeldern entwickelt:

- **Medientheoretisches, medien- und designgeschichtliches Themenfeld**
- **Medientechnisches und produktionsorganisatorisches Themenfeld**
- **Gestaltungstechnisches Themenfeld**

Die allgemeine Beschreibung der Kompetenzbereiche folgt den Festlegungen in den Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung Technik (EPA-Technik, vgl. S. 6-9).

Sachkompetenz

Zur Sachkompetenz gehört:

Technische und gestalterische Probleme analysieren, Wirkungszusammenhänge ermitteln, Lösungen entwickeln und deren Wirksamkeit beurteilen.

Technische und gestalterische Aufgabenstellungen und Lösungen unter den Aspekten ihrer Zweckbestimmung, Funktionalität und Übertragbarkeit analysieren und die Folgen unter Beachtung humaner, ökonomischer und ökologischer Aspekte bewerten.

Optimieren von Lösungen für technische und gestalterische Aufgabenstellungen durch Strukturieren von Lösungswegen, Feststellen möglicher Lösungsvarianten, Vergleichen der Lösungsvarianten, Auswählen einer Variante und Darstellen des Kompromisscharakters der bevorzugten Lösung.

Theorien und Gesetzmäßigkeiten sowie mögliche Analyse- und Syntheseverfahren auf technische und gestalterische Sachverhalte anwenden.

Methodenkompetenz

Zur Methodenkompetenz gehört:

Erkenntnismethoden der Gestaltung und Technik beschreiben und situationsgerecht nutzen.

Mit technischen Geräten und medienspezifischen Programmanwendungen umgehen.

Informationen selbstständig unter Nutzung zeitgemäßer informationstechnischer Möglichkeiten beschaffen, verarbeiten und präsentieren sowie den Gültigkeitsbereich von modellbezogenen Aussagen kritisch abwägen und deren Aktualität beurteilen.

Fachbezogene Kommunikationstechniken anwenden und technische und gestalterische Komponenten planen und konstruieren.

Medienspezifische Lösungsverfahren erfassen, auswählen, anwenden und bewerten.

Ergebnisse in Form von medienspezifischen Produkten und Präsentationen darstellen.

Gestaltungskonzepte und Modellvorstellungen entwickeln, simulieren, darstellen und gegebenenfalls modifizieren.

Sozialkompetenz

Zur Sozialkompetenz gehört:

Im interdisziplinären und im gesellschaftspolitischen Raum medienspezifische Fragestellungen kommunizieren und dabei die Fachsprache anwenden.

Übergreifende Zusammenhänge und deren Berücksichtigung bei der Bearbeitung gestalterischer und technischer Fragestellungen erkennen und berücksichtigen.

Die Abhängigkeit des Spielraums für Alternativen in Gestaltung und Technik von den ökonomischen, ökologischen und gesellschaftspolitischen Bedingungsrahmen untersuchen, darstellen und bewerten.

Medien als ambivalentes Mittel zur Gestaltung menschlicher Lebensbedingungen aus historischer und gegenwärtiger Perspektive untersuchen, darstellen und beurteilen.

Selbstkompetenz

Zur Selbstkompetenz gehört:

Persönliche Bezüge zu Gestaltung, Medien und Technik reflektieren.

Eigenes Mediennutzungsverhalten kritisch hinterfragen.

Zugänge zur eigenen Kreativität öffnen.

Eine persönliche Bildsprache entwickeln.

Vertrauen in die Qualität des eigenen gestalterischen Handelns entwickeln.

Individuelles Handeln als Teil der kulturellen Identität begreifen.

Die Anforderungsprofile der Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung Technik (EPA-Technik) werden im Fach Gestaltungs- und Medientechnik um die gestaltungspropädeutischen Anforderungen erweitert.

In diesem Zusammenhang leistet der gestaltungstechnische Schwerpunkt des Fachs einen besonderen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung in einer zunehmend medial geprägten individuellen biografischen Entwicklung.

Darüber hinaus ergeben sich Handlungssituationen, die die Schülerinnen und Schüler in gestaltungs- und medientechnische Sachverhalte sowie in die Denk- und Arbeitsweisen von Mediengestaltern und Designern einführen.

5 Eingangsvoraussetzungen und abschlussorientierte Standards

5.1 Eingangsvoraussetzungen

Für einen erfolgreichen Kompetenzerwerb sollten die Schülerinnen und Schüler zu Beginn der Qualifikationsphase bestimmte fachliche Anforderungen bewältigen. Diese sind in den Eingangsvoraussetzungen dargestellt. Sie ermöglichen den Schülerinnen und Schülern sich ihres Leistungsstandes zu vergewissern. Lehrkräfte nutzen sie für differenzierte Lernarrangements sowie zur individuellen Lernberatung.

Das Land Berlin bietet das Fach Gestaltungs- und Medientechnik ausschließlich an Beruflichen Gymnasien in der Gymnasialen Oberstufe an, so dass nur bei Zuzug eines Lernenden aus einem anderen Bundesland auf fachspezifische Eingangsvoraussetzungen zurückgegriffen werden kann.

Die Schülerinnen und Schüler verfügen im Fach Gestaltungs- und Medientechnik über folgende Kompetenzen:

Humankompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- zeigen Neugier und Offenheit für gestaltungs- und medientechnische Prozesse.
- reflektieren ihr eigenes Handeln.
- denken multiperspektivisch.
- reflektieren ihre individuelle Gestaltungserfahrung vor dem Hintergrund gestaltungstheoretischer Ansätze.

Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- kommunizieren und arbeiten gemeinsam im Team.
- können verschiedene Meinungen bezogen auf eigene Arbeiten und die anderer respektieren.
- erkennen den Anderen in seiner Individualität als gleichwertiges Subjekt an.
- differenzieren das eigene Wahrnehmungsspektrum und setzen sich mit konstruktiver Kritik auseinander.

Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erschließen sich Fachtexte und andere Medien, geben adäquat Zusammenhänge wieder und argumentieren sachlich.
- besitzen die Fähigkeit, Informationen fachspezifisch in unterschiedlichen Medien zu recherchieren und aufzubereiten.
- sind bereit, medientheoretisch akzeptierte Paradigmen, Erklärungsansätze und Methoden kennen zu lernen und kontextbezogen anzuwenden.
- besitzen Vorstellungen von gestaltungs- und medientechnischen Zusammenhängen.
- sind in der Lage, fachspezifische Terminologien zu erlernen und anzuwenden.
- besitzen die Fähigkeit, Kriterien zur Analyse medialer Gestaltungsprodukte anzuwenden.
- besitzen die Fertigkeit, einfache Gestaltungsaufgaben zielgerichtet zu lösen.
- besitzen die Bereitschaft, ihre Medien- und Methodenkompetenz in Bezug auf Präsentationstechniken sukzessive zu erweitern.

5.2 Abschlussorientierte Standards

Am Ende der Qualifikationsphase verfügen die Schülerinnen und Schüler über eine grundlegende gestalterische Urteils- und Handlungskompetenz im Sinne einer Bündelung der oben genannten Kompetenzbereiche. Diese äußert sich in ihrer Befähigung zur gestalterischen Analyse und gestalterischen Intervention unter Berücksichtigung des gesellschaftlichen und medientechnischen Kontextes.

Die Schwerpunktsetzungen erfolgen hierbei insbesondere im Hinblick auf die drei Wahlthemenfelder Mediengestaltung AV-Medien, Produktgestaltung und Mediengestaltung Print und Digital.

Es ergeben sich folgende abschlussorientierte Standards:

5.2.1 Medientheoretische, medien- und designgeschichtliche Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- bestimmen und analysieren zentrale historische Aspekte der technischen und ästhetischen Entwicklung im Bereich von Medien und Design und beschreiben exemplarisch stilbildende Merkmale und Tendenzen.
- werten Zusammenhänge medialer und ökonomischer Konzentration und deren Auswirkungen auf die Entwicklung gesellschaftlicher und ästhetischer Werte aus und bewerten diese kritisch.
- berücksichtigen den aktuellen rechtlichen Rahmen medialer Projekte und die Konventionen des Nutzerverhaltens in der öffentlichen Kommunikation.

5.2.2 Medientechnische und produktionsorganisatorische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- wenden die technischen Standards ausgewählter medialer Produktionsprozesse an.
- entwickeln Projekte mit Handlungswissen über medienspezifische Gerätetechnik und Software.
- strukturieren, dokumentieren und bewerten den Produktionsprozess.

5.2.3 Gestaltungstechnische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren und beurteilen Konzepte der Bildgestaltung.
- analysieren und beurteilen die technische und gestalterische Qualität unterschiedlicher Medienprodukte.
- erschließen sich durch exemplarische Analyse von Kampagnen und Konzepten grundlegende Wirkungsmechanismen der zielgruppengerechten Kommunikation.
- wenden bildsprachliche Kenntnisse in eigenen Entwürfen an.
- nutzen Kenntnisse und Fertigkeiten im ausgewählten Wahlthemenfeld zur gestalterischen Lösung medienspezifischer Aufgabenstellungen und Herstellung von Medienprodukten.
- dokumentieren den Gestaltungsprozess und begründen die getroffenen Entscheidungen.
- bestimmen angemessene Dokumentations- und Präsentationsformen und -strategien zur Darstellung eigener Projektergebnisse.
- werten Kritik zu eigenen und fremden Entwürfen und Gestaltungsergebnissen zur Optimierung von Gestaltungslösungen aus.

6 Themenfelder, Inhalte und Kompetenzen

Das Fach Gestaltungs- und Medientechnik soll einen kritisch-reflektierenden Umgang mit Medien, Gestaltungsprozessen und Technik ermöglichen.

Die Aufgabe des Fachs besteht in der Herausbildung und Weiterentwicklung von Urteils- und Handlungskompetenzen, die im Rahmen komplexer praxisorientierter Projekte und anhand medientheoretischer und gestaltungspraktischer Fragestellungen entwickelt werden. Hierbei spielt der Bezug zur aktuellen beruflichen Praxis eine zentrale Rolle.

Nicht alle Kompetenzen können sich gleichermaßen in jedem der folgenden Themenfelder entwickeln, sie stellen aber eine Richtschnur für die gesamte Unterrichtsgestaltung dar und sollen von den Lernenden am Ende der Qualifikationsphase auf dem Niveau des Abschlussprofils angemessen realisiert werden.

- Grundlagen der Medientheorie in unserer Gesellschaft
- Historische und aktuelle Tendenzen in Medien und Design
- Theorie und Praxis der Gestaltungs- und Medientechnik
- Kommunikationsstrategien in medialen Prozessen
- Konzeption, Planung, Realisation und Reflexion von Medienprojekten

Diese Themenfelder und deren Inhalte sind in Pflichtthemenfelder und Wahlthemenfelder unterteilt, so dass eine einheitliche Vorbereitung für zentrale Prüfungen und die Berücksichtigung der Lerninteressen einzelner Gruppen miteinander koordiniert werden können. Die Pflichtthemen sind im Grundkurs und im Leistungskurs unabhängig vom Schulprofil im Rahmen des gegebenen Stundenvolumens zu unterrichten.

Auswahl und Unterricht der Wahlthemenfelder – im Rahmen des gegebenen Stundenvolumens – richten sich nach dem jeweiligen medienspezifischen Schwerpunkt der Schule.

6.1 Kurzübersicht

Gestaltungs- und Medientechnik	Jahrgangsstufe/ Halbjahr	Zeitrichtwerte in Unterrichtsstunden
Grundlagen medialer Gestaltung	11/1	100
Grundlagen medialer Gestaltung	11/2	100
Medien- und Designprozesse	12/1	100
Medien- und Designprodukte	12/2	100
Medien- und Designprojekte	13/1	100
Medien- und Designpräsentationen	13/2	60
Summe insgesamt:		560

6.2 Einführungs- und Qualifikationsphase

Einführungsphase	Grundlagen medialer Gestaltung
Jahrgangsstufe 11, 1. Halbjahr	
Zeitrictwert 100 Std.	Pflichtthemenfeld: 40 h/Wahlthemenfeld: 60 h

Kompetenzerwerb im Pflichtthemenfeld:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- beschreiben aktuelle Medienarten im Überblick und untersuchen sie auf ihre Funktionalität und Wirkung.
- beschreiben wahrnehmungstheoretische und psychologische Modelle des Medienkonsums sowie den Einfluss der Medien auf die Wahrnehmung.
- untersuchen Grundlagen und Gesetzmäßigkeiten von Gestaltung.

Kompetenzerwerb in den Wahlthemenfeldern:

In den Wahlthemenfeldern werden die Inhalte medienspezifisch aufgegriffen und vertieft.

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erläutern Zusammenhänge der Flächen-, Raumgestaltung und der visuellen Wahrnehmung und übertragen diese auf eigene Gestaltungsvorhaben.
- nennen spezifische Gestaltungselemente und realisieren diese in einfachen Gestaltungsübungen.
- entwickeln Kriterien zur Analyse medialer Gestaltungsprodukte und wenden sie an.
- nutzen Techniken zur Darstellung von spezifischen Medienprodukten und Gestaltungsprozessen und erproben Varianten visueller und/oder auditiver Kompositionen in ausgewählten Wahlthemenfeldern.
- nutzen Grundlagen technischer Bearbeitung von ausgewählten Medien.

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Pflichtthemenfeld</p> <p>Grundlagen der Medientheorie Medienarten im Überblick Medien- und Bildkommunikation</p> <p>Gestaltungsgrundlagen Grundlagen visueller Wahrnehmung Gestaltungsgesetze Gestaltungselemente: Linie, Form, Fläche, Raum, Körper, Komposition Einführung Wirkungsanalyse Grundlagen Zeichentechnik</p>	<p>Begriffsbestimmung Tätigkeitsbereiche und Berufsbilder Kommunikationsmodelle</p> <p>Portfolios Präsentationen und Lernplakate Analysetechniken, Entwurfstechniken z. B. Skizzen, grafische Übungen, visuelle Reduktionen und Abstraktion</p>

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Wahlthemenfelder</p> <p>Mediengestaltung AV-Medien Produktgestaltung Mediengestaltung Print und Digital</p> <p>Schwerpunkte aus den Bereichen:</p> <p>Bild: Bildbearbeitung, Grafik, Fotografie Raum: Raumdarstellung Ton: Ton, Klang, Geräusch, Sprache</p>	<p>Übungen zur Produkt- und Mediengestaltung</p> <p>grafische Abstraktionen</p> <p>Erprobung fotografischer Techniken</p> <p>grafische und fotografische Experimente</p> <p>Bild- und Textmontagen</p> <p>Klangexperimente</p> <p>Layoutsoftware, Bildbearbeitungssoftware Grafiksoftware, digitale Fototechnik</p>

Einführungsphase

Grundlagen medialer Gestaltung

Jahrgangsstufe 11, 2. Halbjahr

Zeitrichtwert 100 Std.

Pflichtthemenfeld: 40 h/Wahlthemenfeld: 60 h

Kompetenzerwerb im Pflichtthemenfeld:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- überprüfen kritisch das eigene Mediennutzungsverhalten und reflektieren die Auswirkungen auf den eigenen Lebensbereich.
- interpretieren mediale Informationen, erkennen den Einfluss von technologischer Entwicklung der Medien und beziehen diesen auf den gesellschaftlichen Kontext.
- bestimmen die gestalterische Wirkung medialer Produkte.

Kompetenzerwerb in den Wahlthemenfeldern:

In den Wahlthemenfeldern werden die Inhalte medienspezifisch aufgegriffen und vertieft.

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erproben Kreativitätstechniken zur Entwicklung von Gestaltungsideen.
- setzen Visualisierungstechniken zur Darstellung eigener Gestaltungsansätze ein.
- erläutern Zusammenhänge der Farbgestaltung und -wahrnehmung und setzen sie für eigene Gestaltungsvorhaben ein.
- nutzen Materialien, Schrift und Techniken zur Realisierung von Gestaltungsaufgaben.
- wenden Grundlagen technischer Bearbeitung von ausgewählten Medien an.

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Pflichtthemenfeld</p> <p>Grundlagen der Medientheorie Mediennutzung und Medienkritik Medien, Individuum und Gesellschaft</p> <p>Aspekte der Gestaltungs- und Medientechnik Grundlagen Farbe, Schrift, Collage, Montage, Material Wirkungsanalysen Kreativitätstechniken Grundlagen der Darstellungstechnik</p>	<p>Meilensteine der Entwicklung des Internets, Verhaltensregeln im Internet, Soziale Netzwerke, Umgang mit Suchmaschinen</p> <p>Portfolios (analog und digital) Präsentationen und Lernplakate Wirkung und Empfindung von Farbe, Schrift, Material in Grafik und Design Analyseskizzen, Entwurfstechniken, Visualisierungstechniken</p>

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Wahlthemenfelder</p> <p>Mediengestaltung AV-Medien Produktgestaltung Mediengestaltung Print und Digital</p> <p>Schwerpunkte aus den Bereichen:</p> <p>Bild: Bildbearbeitung, Grafik, Fotografie Raum: Raumdarstellung Ton: Ton, Klang, Geräusch, Sprache</p>	<p>projektorientierte Übungen zur Produkt- und Mediengestaltung</p> <p>grafische und produktorientierte Gestaltungslösungen, Bausteine der digitalen Foto- und Gestaltungstechnik,</p> <p>Foto-, Bild- und Textmontagen</p> <p>Klangcollagen und Klangexperimente, Wirkungsanalysen zum Ton</p> <p>Layout- und Bildbearbeitungssoftware, Grafiksoftware</p>

Qualifizierungsphase	Medien- und Designprozesse
Jahrgangsstufe 12, 1. Halbjahr	
Zeitrictwert 100 Std.	Pflichtthemenfeld: 40 h/Wahlthemenfeld: 60 h

Kompetenzerwerb im Pflichtthemenfeld:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- beschreiben und analysieren zentrale historische Aspekte der technischen und ästhetischen Entwicklung im Bereich von Medien und Design.
- nennen technische Standards medialer Produktionsprozesse.
- setzen sich mit bildsprachlichen Phänomenen auseinander, analysieren verschiedene Konzepte der Bildgestaltung und wenden sie in eigenen Entwürfen an.

Kompetenzerwerb in den Wahlthemenfeldern:

In den Wahlthemenfeldern werden die Inhalte medienspezifisch aufgegriffen und vertieft.

Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren und realisieren Medienprodukte nach medienspezifischen Anforderungen. (Mediengestaltung AV-Medien, Produktgestaltung, Mediengestaltung Print und Digital)
- bestimmen bei der Realisierung von Medienprodukten die Phasen des medienspezifischen Produktionsprozesses. (Mediengestaltung AV-Medien, Produktgestaltung, Mediengestaltung Print und Digital)
- nutzen Erfahrungen und Kenntnisse in der audiovisuellen Mediengestaltung (Fotografie/Audio-Montagen) zur Lösung medienspezifischer Aufgabenstellungen. (Mediengestaltung AV-Medien)
- nutzen ihr Grundlagenwissen über Bildbearbeitung, -sprache und Designtheorie zur Realisierung von designspezifischen Produkten. (Produktgestaltung)
- wenden Techniken der digitalen Fotografie und Bildbearbeitung an. (Mediengestaltung Print und Digital)

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Pflichtthemenfeld</p> <p>Mediengeschichte</p> <p>Zusammenwirken von historischen und technologischen Entwicklungen in Medien und Design</p> <p>Bildtechnik und -bearbeitung</p> <p>Umgang mit Daten</p> <p>Farbtheorie und Farbgestaltung in der digitalen Bildbearbeitung</p> <p>Bildkorrekturen</p>	<p>Umbrüche in der Medien- und Designkultur und deren Auswirkung auf das Rezeptionsverhalten</p> <p>Dateiformate, Speichermedien, Formatwandlung und digitale Archivierung</p> <p>Farbsysteme und Farbmodelle</p> <p>Farbkontraste und Farbharmonien</p>

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Bildgestaltung</p> <p>Bildaufbau</p> <p>Linien- und Blickführung</p> <p>Raumwirkung und Perspektive</p> <p>Licht und Beleuchtung</p> <p>Farbwirkung</p>	<p>Bildanalysen</p> <p>Bildkompositionen</p> <p>Farbanwendung und Farbwirkung</p>
<p>Wahlthemenfelder</p> <p>Mediengestaltung AV-Medien</p> <p>Aspekte der Geschichte der Fotografie/der Animation</p> <p>Technik und Gestaltung der Fotografie/der Animation</p> <p>Bilder, Bildmontagen und Bildfolgen</p> <p>Lichttechnik und Lichtgestaltung</p> <p>Tonaufnahmen, Tonbearbeitung</p> <p>Toncollagen und Soundeffekte</p> <p>Produktgestaltung</p> <p>Aspekte der Designgeschichte</p> <p>Designprozess</p> <p>Objekt im zwei- und dreidimensionalen Raum</p> <p>Grundlagen der Fotografie</p> <p>Mediengestaltung Print und Digital</p> <p>Aspekte der Geschichte der Fotografie und der Grafik</p> <p>Technik und Gestaltung der Fotografie</p> <p>Bilder, Bildmontagen und Bildfolgen</p> <p>Bildbearbeitung</p> <p>Layouttechnik</p> <p>Grundlagen der Fotografie</p>	<p>ausgewählte Fotografen und Animationsfilmer, fotografische Genres und fotografische Welt-sichten, visuelle Erzählstrategien, dramaturgi-sche Spannungsbögen und Dramaturgiekonzepte</p> <p>Bild-, Text-, Objektanimation</p> <p>dramaturgische Wirkung des Tons</p> <p>Werkbund; Bauhaus; HfG Ulm</p> <p>Bilder, Bildmontagen und Bildfolgen</p> <p>Prototypen</p> <p>ausgewählte Beispiele aus der Geschichte des Plakats, der Fotografie und der Grafik</p>

Qualifizierungsphase

Medien- und Designprodukte

Jahrgangsstufe 12, 2. Halbjahr

Zeitrichtwert 100 Std.

Pflichtthemenfeld: 40 h/Wahlthemenfeld: 60 h

Kompetenzerwerb im Pflichtthemenfeld:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- differenzieren stilbildende Merkmale historischer und aktueller Strömungen der Medienproduktion und Mediengestaltung.
- erschließen sich durch exemplarische Analyse von Werbekampagnen und -konzepten grundlegende Wirkungsmechanismen der Werbung und der zielgruppen-gerechten Kommunikation.

Kompetenzerwerb in den Wahlthemenfeldern:

In den Wahlthemenfeldern werden die Inhalte medien-spezifisch aufgegriffen und vertieft.

Die Schülerinnen und Schüler ...

- nutzen Grundlagenwissen über wesentliche Positionen der Medien- und Design-geschichte zur Realisierung eigener Produkte. (Mediengestaltung AV-Medien, Pro-duktgestaltung, Mediengestaltung Print und Digital)
- analysieren filmsprachliche Gestaltungsmittel und wenden sie in der audiovisuellen Mediengestaltung praxisorientiert an. (Mediengestaltung AV-Medien)
- beurteilen Designobjekte nach Verfahren der Designanalyse und entwickeln konzep-tionell eigene Designobjekte. (Produktgestaltung)
- analysieren und entwickeln gestalterische Konzepte und setzen sie bei der Gestal-tung von Print- und Digitalmedien um. (Mediengestaltung Print und Digital)

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Pflichtthemenfeld</p> <p>Medien: Tendenzen und Trends ausgewählte Stile, Strömungen und Szenen in Medien, Gestaltung und Design</p> <p>Mediale Kommunikationsprozesse Medienanalysen Marketing- und Werbestrategien und -konzepte Ziele und Zielgruppen</p>	<p>exemplarische Positionen in Medien, Ge-staltung und Design</p> <p>kommerzielle und nicht kommerzielle Wer-bung, historische und aktuelle Werbekam-pagnen, Strategien z. B. AIDA, GUILIA, USP, KISS, Copy-Strategie und Copy-Analyse, Viral Marketing</p>

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Wahlthemenfelder</p> <p>Mediengestaltung AV-Medien</p> <p>Historische Aspekte und aktuelle Tendenzen der AV-Medien</p> <p>Kameratechnik und Tontechnik</p> <p>Filmtechnische Aufnahme- und Ausgabeformate</p> <p>Filmsprachliche Gestaltungsmittel</p> <p>Prozesse der AV-Medienproduktion</p> <p>Erstellung von AV-Sequenzen, Clips und Audio-Montagen</p> <p>Produktgestaltung</p> <p>Entwicklung der Designgeschichte und aktuelle Tendenzen</p> <p>Funktionen des Produktdesigns</p> <p>Gestaltung eines dreidimensionalen Produktes aus Papier</p> <p>Materialkunde</p> <p>Mediengestaltung Print und Digital</p> <p>Historische Aspekte und aktuelle Tendenzen in Print- und Digitalmedien</p> <p>Schrift für Print- und Digitalmedien, Typografie, Layout</p> <p>Farbe, Farbmanagement</p> <p>Gestaltung und Ausgabe von Bild- und Printmedien</p> <p>Vertiefung Fotografie</p>	<p>Filmgenres und Formate</p> <p>Filmregisseure</p> <p>filmische Übungen zu Bild, Ton, Dramaturgie, Montage, Schnitt, Bewegung, Licht, Grafik-Effekte</p> <p>Workflow: Planung und Produktion z. B. für Werbespot, Kurzfilm, Dokumentation, Bericht, Reportage</p> <p>Ausgewählte Designer</p> <p>z. B. Verpackung</p> <p>Planung und Produktion von ausgewählten Einzelmedien z. B. Broschur, Faltblatt, Plakat, Webbasierte Medien</p> <p>Grafik</p> <p>PDF-Erstellung</p>

Qualifizierungsphase

Medien- und Designprojekte

Jahrgangsstufe 13, 1. Halbjahr

Zeitrichtwert 100 Std.

Pflichtthemenfeld: 40 h/Wahlthemenfeld: 60 h

Kompetenzerwerb im Pflichtthemenfeld:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erkennen Zusammenhänge medialer und ökonomischer Konzentration und deren Auswirkungen auf die Entwicklung gesellschaftlicher und ästhetischer Werte und hinterfragen diese kritisch.
- entwickeln eine eigenständige medienspezifische Projektidee und wenden dabei methodische und technische Kenntnisse sowie kreative und gestalterische Fähigkeiten an.

Kompetenzerwerb in den Wahlthemenfeldern:

In den Wahlthemenfeldern werden die Inhalte medienspezifisch aufgegriffen und vertieft.

Die Schülerinnen und Schüler ...

- konzipieren und gestalten selbstständig medienspezifische Produkte projekt- und prozessorientiert. (Mediengestaltung AV-Medien, Produktgestaltung, Mediengestaltung Print und Digital)
- entwickeln und gestalten ein AV-Medienprojekt von der inhaltlichen Idee über die dramaturgische Planung bis zur medienspezifischen Aufzeichnung. (Mediengestaltung AV-Medien)
- realisieren eine Projektidee in allen Phasen des Designprozesses und berücksichtigen die Designfunktionen im gesellschaftlichen, ökonomischen und ökologischen Kontext. (Produktgestaltung)
- realisieren eine Projektidee in allen Phasen des Print- und Digitalworkflows und berücksichtigen dabei den gesellschaftlichen Kontext und ökonomische und ökologische Aspekte. (Mediengestaltung Print und Digital)

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Pflichtthemenfeld</p> <p>Medien und Gesellschaft</p> <p>Medien und Design im gesellschaftlichen Kontext</p> <p>Aspekte von Nachhaltigkeit und Ethik</p> <p>Konzeption, Planung und Realisation von Medienprojekten</p> <p>Briefing und Rebriefing</p> <p>Recherche, Problemanalyse</p> <p>Ideenentwicklung</p> <p>Kommunikationskonzept</p> <p>Realisation, Dokumentation</p>	<p>ausgewählte Themen zu Spannungsfeldern zwischen gesellschaftlicher Entwicklung, medialer Einflussnahme und individueller Verantwortung</p> <p>Mediale und gestalterische Arbeitsprozesse in ihrer medienspezifischen Abfolge</p> <p>Begleitende Schritte der Dokumentation</p>

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Wahlthemenfelder</p> <p>Mediengestaltung AV-Medien Konzeption, Planung und Produktion eines AV-Medienprojektes im gewählten Genre</p> <p>Produktgestaltung Konzeption, Planung und Gestaltung eines einfachen Designproduktes Formen der Produktinszenierung</p> <p>Mediengestaltung Print und Digital Konzeption, Planung und Gestaltung von Print- und Digitalmedien im Medienverbund</p>	<p>Auswahl des Filmgenres, Ideenentwicklung, Erstellen von Planungsunterlagen, Produktionsphase und Grundlagen Postproduktion für ein eigenes Filmprojekt im Team</p> <p>Produkte z. B. zu Nachhaltigkeit, Redesign, Upcycling</p> <p>Produktinszenierung z. B. mit Plakat, Broschur, Verpackung</p> <p>Pflichten- und Lastenheft</p> <p>Workflow: Planung und Produktionsvorbereitung für einen Medienverbund z. B. Broschur, Faltblatt, Plakat, webbasierte Medien</p>

Qualifizierungsphase

Medien- und Designpräsentationen

Jahrgangsstufe 13, 2. Halbjahr

Zeitrichtwert 60 Std.

Pflichtthemenfeld: 20 h/Wahlthemenfeld: 40 h

Kompetenzerwerb im Pflichtthemenfeld:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- berücksichtigen den aktuellen rechtlichen Rahmen medialer Projekte und die Konventionen des Nutzerverhaltens in der öffentlichen Kommunikation.
- beurteilen die technische, gestalterische und kommunikative Qualität eines Medienproduktes kriterienorientiert.
- dokumentieren den Produktionsprozess und begründen die getroffenen Entscheidungen.
- bestimmen projektangemessene Präsentationsformen und -strategien.

Kompetenzerwerb in den Wahlthemenfeldern:

In den Wahlthemenfeldern werden die Inhalte medienspezifisch aufgegriffen und vertieft.

Die Schülerinnen und Schüler ...

- präsentieren Medienprodukte und -projekte und reflektieren den Prozess der Gestaltung, den Workflow der Produktion und der medialen Inszenierung. (Mediengestaltung AV-Medien, Produktgestaltung, Mediengestaltung Print und Digital)
- optimieren AV-Medien in der Postproduktion im Hinblick auf den Einsatz filmsprachlicher und technischer Gestaltungsmittel. (Mediengestaltung AV-Medien)
- entwickeln und visualisieren für ein Produkt oder eine Produktgruppe ein Gestaltungskonzept für eine Präsentationsfläche oder eine Ausstellung unter Berücksichtigung spezifischer Aspekte von Ausstellungsarchitektur. (Produktgestaltung)
- setzen medienübergreifende Gestaltungsmittel und medienspezifische Technik zur Ausstellung bzw. Präsentation von Print- und Digitalmedien ein. (Mediengestaltung Print und Digital)

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Pflichtthemenfeld</p> <p>Medien und Öffentlichkeit</p> <p>Rechtsgrundlagen und Verhaltensweisen in der öffentlichen Nutzung von Medien</p>	<p>Datenschutz und Konventionen im Internet, Recht am Bild, Recht am Ton, ausgewählte Aspekte des Urheber- und Medienrechts, Pressekodex</p>

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
<p>Medienprodukte, Medienprozesse, Medienprojekte dokumentieren, präsentieren und reflektieren</p> <p>Formen der Dokumentation von Prozess und Produkt</p> <p>Strategien des Präsentierens</p> <p>Reflexion der technischen, gestalterischen und kommunikativen Qualität im gesellschaftlichen Kontext</p>	<p>Präsentationsformen wie z. B. Foto, Film, Text, Grafik, Print, Modell, Ausstellung, Messe, Event, Web</p> <p>ausgewählte Verfahren zur Kritik, Evaluation und Qualitätssicherung</p>
<p>Wahlthemenfelder</p> <p>Mediengestaltung AV-Medien</p> <p>Post-Produktion eines AV-Medienprodukts</p> <p>Technische und künstlerische Abnahme</p> <p>Präsentation und Inszenierung von AV-Medienprodukten</p> <p>Produktgestaltung</p> <p>Planung einer Ausstellungsfläche</p> <p>Produktpräsentation und Produktinszenierung</p> <p>Mediengestaltung Print und Digital</p> <p>Medienübergreifende Realisation, Präsentation und Inszenierung von Print- und Digitalmedien</p>	<p>Mediengestaltung AV-Medien</p> <p>Fertigstellung des Produktes:</p> <p>Arbeitsprozesse des Schnitts</p> <p>Produkterstellung</p> <p>Zeichnung und Modell</p> <p>Produktionsvorbereitung und Produktion für die Präsentation eines Medienverbands in einer realen oder virtuellen Ausstellung</p>

7 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung im Fach

Die Leistungsbewertung dient der Überprüfung des Kompetenzerwerbs der Schülerinnen und Schüler. Die Grundlagen für die Leistungsanforderungen, wie sie in den abschlussorientierten Standards formuliert sind, liefern die Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung Technik (EPA-Technik). In der Einführungs- und Qualifikations-Phase sollen den Schülerinnen und Schülern die abschlussorientierten Standards präsentiert werden, da sie die Leitkriterien des Lernprozesses sind und somit auch Grundlage für die Beurteilung der Gesamtheit der Lernprozesse und -ergebnisse. Den Schülern sind die Anforderungen im Einzelnen und die jeweiligen Bewertungskriterien bekannt zu machen.

Die Überprüfung der von Schülerinnen und Schülern erbrachten Leistung stellt einen regelmäßigen Bestandteil des Unterrichtsgeschehens dar. Grundlage der Überprüfung sind die Unterrichtsbeiträge, die den Kompetenzerwerb in allen Kompetenzbereichen dokumentieren. Die Leistungskontrollen, ihre Korrektur und ihre Bewertung bilden die Grundlage für die Planung, Gestaltung und Durchführung des Unterrichts. Gestaltungsleitendes Prinzip soll dabei die Motivierung der Schülerinnen bzw. der Schüler sein, den eigenen Lernprozess als einen Prozess der Selbstverantwortung anzunehmen und zu durchlaufen.

Grundlagen der Leistungsbeurteilung sind

- mündliche Beiträge während des Unterrichts und zur Strukturierung des Unterrichtsgesprächs,
- schriftliche Unterrichtsbeiträge oder -ergebnisse (z. B. Protokolle, Materialsammlungen, Analysen, Portfolios, Berichte),
- Klassenarbeiten; hierbei ist §14 VO-GO (Verordnung über die gymnasiale Oberstufe) zu beachten,
- in Einzel- oder Gruppenarbeit gestaltete Beiträge, Präsentationen und Medienprodukte.

Fünfte Prüfungskomponente

Die fünfte Prüfungskomponente kann in zwei alternativen Formen durchgeführt werden: als Präsentationsprüfung oder als besondere Lernleistung. Die Aufgabenstellung muss in Absprache mit dem Prüfer und dem Prüfling erfolgen. Die gestellte Aufgabe muss durch fachspezifische und fachübergreifende Bezüge gekennzeichnet sein.

Die Themenstellung soll in beiden Formen den Schülerinnen und Schülern Raum bieten, ihre Individualität, Kreativität und Originalität zum Ausdruck zu bringen.