

Fachcurriculum Fachoberschule für Wirtschaft, Grafik und Kommunikation

Fach: **Fachspezifischer Praxisunterricht 3 und 4 Klasse**

		Lerninhalte		Querverweise zu anderen Fächern	Bezug zu fachspezifischen Kompetenzen	Bezug zu übergreifenden Kompetenzen	Methodisch-didaktische Hinweise
Fertigkeiten	Kenntnisse	3. Klasse	4. Klasse				
Druckfertige Dateien erstellen	Geräte und Programme zum Einlesen und Verarbeiten von Texten und Bildern für grafische Produkte Typografie und Lettering	Grundfunktionen sowie die Werkzeuge der Adobe-Programme Illustrator vertiefen, InDesign und Photoshop erlernen Zeichen, Piktogramme und Leitsysteme Digitalfotografie, Bildtechnik	Die Kenntnisse in den Programmen werden vertieft. Broschüren, Zeitungen, Plakate Zeitschriftgestaltung mit Schwerpunkt Gestaltungsraster für ein mehrseitiges Dokument Typografie, Kerning, typografische Regeln in Bezug auf spezifische Produkte (Print, Bildschirm)	Multimediale Entwürfe Technologie der Produktionprozesse Deutsch, Italienisch und Englisch Theorie der Kommunikation	b) c)	1., 2., 3., 4. und 5.	Die Inhalte der Programme werden im Frontalunterricht erklärt und anhand von praktischen Übungen geübt. Die sinnvolle Handhabung der Fotokamera wird bei den einzelnen Arbeitsaufträgen geübt. Typografische Regeln werden anhand praktischer Beispiele erarbeitet. Korrekte Anwendung der Typografie wird bei allen Arbeitsaufträgen berücksichtigt, Peers und Lehrpersonen geben Rückmeldungen
Druckdateien überprüfen und optimieren auf unterschiedlichen Druckträgern und Materialien drucken	Druckmaschinen, Mittel und Techniken der Weiterverarbeitung		Sich mit unterschiedlichen Druckträgern und Materialien auseinandersetzen und deren gestalterische Möglichkeiten kennen lernen und ausschöpfen.	Technologie der Produktionprozesse	d) f)	1., 3. und 5.	Im Rahmen von Projektarbeit haben Schüler immer wieder die Gelegenheit eigene Arbeiten drucken zu lassen. Unterschiedliche Papiersorten und Sonder- bzw. Schmuckfarben können hier zum Einsatz kommen. Aus Mangel an technischen Geräten werden Lehrausgänge und Betriebsbesichtigungen von Druckereien geplant
Kommunikationssysteme online nutzen	Kommunikationsmittel im Internet	Internet als Informations- und Datenquelle nutzen Internetrecherche betreiben, Kriterien der Recherche in Hinblick auf Nutzungsrechte kennenlernen.	Erlernen von systematischen Recherchetechniken, Lesezeichen, Verwaltung von Informationen und Filter Kriterien der Recherche in Hinblick auf Nutzungsrechte und Internetsicherheit vertiefen.	Multimediale Medien Theorie der Kommunikation	c)	5. und 6.	Auf sinnvolle und sparsame Nutzung des Internets als Quelle wird hingewiesen. Eigene Grafiken und Fotos werden bevorzugt. Lehrerinput und selbständiges Üben

Fachcurriculum Fachoberschule für Wirtschaft, Grafik und Kommunikation

Den Herstellungsfluss von grafischen Produkten überprüfen und optimieren	Mittel und Techniken zum Erstellen von Fotografien (Digitale Medien sind Unterrichtsinhalte der 5. Klasse)	In praktischen Arbeitsaufträgen werden die theoretischen Unterrichtsinhalte umgesetzt und aufgearbeitet.	Kriterien bezüglich der Gestaltung entwickeln Verbesserungsvorschläge entwickeln und durchführen	Technologie der Produktionsprozesse	a) f) g)	1., 2., 3., 4. und 5.	Rückmeldungen von Peers und Lehrern sowie von anderen Klassen Projektarbeit mit Vereinigungen oder Körperschaften, bei denen die Verantwortlichen eingeladen werden um die Aufträge vorzustellen.
<i>Mit Proofgeräten und/oder am Drucker proofen (Diese Inhalte werden im Fach Technologie der Produktionsprozesse behandelt und somit ausgelagert)</i>	<i>Programme und Geräte zur Ausgabe von digitalen grafischen und audiovisuellen Produkten</i>	<i>In der 3. Klasse wird mit dem Drucker geprooft, die Ergebnisse werden auch auf Papier gedruckt überprüft. Layouttechniken werden überprüft</i>	<i>Printprodukte</i>	<i>Technologie der Produktionsprozesse</i>	b) d) f)	1. und 5.	<i>Die Ausdrücke dienen zur Reflexion, zur Präsentation vor einer Gruppe oder Klasse. Qualitative Mängel in der Gestaltung oder der Anwendung der Programme kommen zur Geltung</i>
Variablen in Hinblick auf unterschiedliche Druckmöglichkeiten erkennen und lösen	Variablen im Produktionsprozess	Falzarten einsetzen	Papierarten und buchbinderische Weiterverarbeitung vertiefen	Technologie der Produktionsprozesse	a) b) d)	1., 3. und 5.	Durch systematische Analyse von Anschauungsmaterial, fertigen Drucksachen und Papier- und Farbkatalogen eignen sich die Schüler Kriterien bezüglich der Druckmöglichkeiten an.
die Qualität eines Produkts aufgrund von Messdaten beurteilen	Mittel und Methoden der Messung und Bewertung der Ein- und Ausgabegeräte aufgrund von Standards		Farbmanagement Einscannen und Aufnahme von Fotokameras mit den passenden Einstellungen üben	Multimediale Entwürfe Technologie der Produktionsprozesse	a) g)	1., 3. und 5.	Lehrer-Input und Überprüfung der eigenen Arbeiten anhand der Messgeräte.
Aufnahme von Schnitt von Audio- und Video ausführen	Aufnahmetechniken und bewegte Kamera Audacity einführen, einfache Aufgaben zum Schneiden von Audiomaterials	Kurzfilm erstellen Storyboard Trickfilm (Stop Motion)	Durch einfache Aufgabenstellungen und kurze Videosequenzen werden die Aufnahme- und Schnitt-Techniken erlernt.	Multimediale Entwürfe	a) b) c) d) e) f) g)	1. und 5.	Lehrer weist die Schüler in den Umgang mit der Kamera ein. Grundlegende Kenntnisse mit Final-Cut werden im Frontalunterricht vermittelt.
Lichttechnik für Filmaufnahmen, Fotostudios und Aufnahmestudios verwenden	Techniken und Geräte zur Ausstattung eines Sets	Im Fotostudio anhand der Projektoren unterschiedliche Art der Beleuchtung kennenlernen.		Multimediale Entwürfe	c) d) f)	1., 3. und 5.	Das benötigte Bildmaterial für die gestalterischen Projekte mit den zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten selbst produzieren.
grundlegende Normen der Arbeitssicherheit anwenden	Normen der Arbeitssicherheit Übungen, welche die Augen entlasten und Haltungsschäden entgegenwirken.	Sachgerechter Umgang mit den Geräten		Leibeserziehung	d)	4.	Bewusster Umgang mit den eigenen Ressourcen und Möglichkeiten sowie Einübung von Körperübungen. Funktionsprinzipien der Geräte erklären und diese richtig bedienen.

Fachcurriculum Fachoberschule für Wirtschaft, Grafik und Kommunikation

Übergreifende Kompetenzen:

1. Lern- und Planungskompetenz
2. Kommunikations- und Kooperationskompetenz
3. Vernetztes Denken und Problemlösungskompetenz
4. Soziale Kompetenz und Bürgerkompetenz
5. Informations- und Medienkompetenz
6. Kulturelle Kompetenz und Interkulturelle Kompetenz

Fachkompetenzen

- a) Werbemittel entwerfen und geeignete Kommunikationskanäle wählen und Mittel sowie Materialien auf den Zweck und die Produktionstechnik abstimmen
- b) Geeignete Software anwenden
- c) Anhand unterschiedlicher Informationsträger grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen
- d) Unterschiedliche Verfahren der Produktionsprozesse planen und ausführen
- e) Inhalte für das Web entwerfen, realisieren und online stellen
- f) Visuelle und multimediale Kommunikationsformen verwenden und erstellen, auch in Hinblick auf die kommunikative Aussage und die technischen Mitteln der Netzwerkkommunikation
- g) Methoden und Techniken der Projektumsetzung erkennen und anwenden