

Fach: **Fachspezifischer Praxisunterricht 5. Klasse**

Das Fach Fachrichtungsspezifischer Praxisunterricht trägt dazu bei, dass die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit technischen Mitteln unter Beachtung der geltenden Sicherheitsnormen für Produktionsprozesse beherrschen und im eigenen Tätigkeitsfeld Techniken anwenden, um innovative und effiziente Lösungen vorzuschlagen und kommunikative Inhalte mit den technischen Mitteln der Netzwerkkommunikation verantwortungsvoll zu nutzen.

Sie verstehen und realisieren Organisationsprinzipien, -führung und -kontrolle der unterschiedlichen Produktionsprozesse in den verschiedenen Phasen vom Konzept bis zur Realisierung des Produktes und wenden Entwurfstechniken, Methoden der Dokumentation und Kontrolle an. Dabei achten sie, unter Berücksichtigung der rechtlichen Normen, sowohl auf die Sicherheit am Arbeitsplatz als auch auf den Schutz der Personen, der Umwelt und des Lebensraums. In diesem Fach bietet es sich an, Techniken des Projektmanagements zu trainieren.

		Lerninhalte	Querverweise zu anderen Fächern	Bezug zu fach-spezifischen Kompetenzen	Bezug zu über-greifenden Kompetenzen	Methodisch-didaktische Hinweise
Fertigkeiten	Kenntnisse	5. Klasse				
Webseiten mit eingebundenem Code und Programmiersprache erstellen	Software und Programmiersprache zum Erstellen von Webseiten	Einstieg mit einfacher Internet-Software z.B. Weebly oder Wordpress Einführung in das HTML und CSS Inhalte für das Web entwerfen, realisieren und online stellen	Multimediale Entwürfe	b) und e)	1., 3. und 5.	HTML wird im Frontalunterricht erklärt und anhand von Übungen gefestigt. Lehrerinput und selbstständiges Erstellen von einfachen Webseiten mit gängiger Onlinesoftware.
Audiovisuelle Aufnahmen ausführen	audiovisuelle Aufnahmetechniken und -mittel sowie Schnitt	Mit Final Cut Pro X (Videoschnittprogramm) Projekte planen und ausführen. Audacity (Tonschneideprogramm) vertiefen, Projekte planen und ausführen, bzw. Tondateien in Webseiten einbetten oder zu Videoarbeiten hinzufügen bzw. entnehmen. Werbemittel entwerfen und geeignete Kommunikationskanäle wählen und Mittel sowie Materialien auf den Zweck zugeschnitten ausführen können.	Multimediale Entwürfe Organisation und Führung der Produktionsprozesse	a), c) und f)	1., 2., 3., 4., 5. und 6.	Projektarbeit für Auftragsarbeiten in eigener Sache oder außenstehende Körperschaften, bzw. Vereine. Evaluation anhand von Peer-Correction (eigene oder andere Klassen).

Fachcurriculum Fachoberschule für Wirtschaft, Grafik und Kommunikation

2D- und 3D-Animationen mit der geeigneten Software erstellen	Animationstechniken und –mittel sowie Schnitt	Animationsprogramme Cinema 4D oder Blender kennenlernen, einfache Projekte erstellen und damit Werbemittel oder ein Ambiente (Messestand oder Ausstellung) erstellen können.	Multimediale Entwürfe	a), c), d) und f)	1., 2., 3., 4., 5. und 6.	Methoden und Techniken der Projektumsetzung erkennen und anwenden anhand praktischer Übungen.
Mit Eingabegeräten und deren Software, Archivierung und Ausgabe korrekt umgehen	Professionelle Software zur Herstellung von grafischen und multimedialen Produkten kennen- und unterscheiden lernen.	Filmen mit Video- und Spiegelreflexkameras	Technologie der Produktionsprozesse	b)	1., 3. und 5.	Lehrerimput In Einzel- und Gruppenarbeiten Projekte planen und durchführen.
Ein multimediales Produkt selbstständig oder im Team ausführen	Arten von multimedialen Autorensystemen Mittel, Vorgehensweisen und Sprache für die Umsetzung von Crossmedia-Produkten Planung und Kompositionen von multimedialen Inhalten kennen und sinnvoll einsetzen.	Visuelle und multimediale Kommunikationsformen verwenden und erstellen, auch in Hinblick auf die kommunikative Aussage und die technischen Mittel der Netzwerkkommunikation und den Zweck und die Produktionstechnik abstimmen Anhand unterschiedlicher Informationsträger grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen Unterschiedliche Verfahren der Produktionsprozesse planen und ausführen	Multimediale Entwürfe Organisation und Führung der Produktionsprozesse	a), b), c), d), e), f) und e)	2., 3. und 4.	Projektarbeit eventuell mit Vereinen oder Körperschaften, bei denen die Verantwortlichen eingeladen werden um die Arbeitsaufträgen vorstellen, besprechen und Rückmeldung geben.
Digitale Archive	Indexierung von Inhalten und digitalen Archivierungssystemen	Dateien übertragen, anhand von Bridge ordnen, katalogisieren und verwalten. Das Auffinden digitalisierter Dokumente mit einem Index versehenen elektronischen Archivs. Über Suchbegriffe und Ablagedaten bestimmte Dokumente zugreifen. Nach Maßgaben individuelle Suchmaske erstellen für Lesesoftware verwendet wird. Suchbegriffe festlegen nach der die Indizierung erfolgen soll	Technologie der Produktionsprozesse	b) und g)	1., 3. und 5.	Lehrerimput Partnerarbeiten oder selbstständiges Erstellen von Archiven.

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