

		Lerninhalte		Querverweise zu anderen Fächern	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 Produktionsprozesse Deutsch, Italienisch und Englisch Theorie der Kommunikation	Die Inhalte der Programme werden erklärt und anhand von praktischen Übungen eingeübt. Die sinnvolle Handhabung der Fotokamera wird bei den einzelnen Arbeitsaufträgen geübt. Typografische Regeln werden 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	Technologie der Produktionsprozesse	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	Multimediale Entwürfe Theorie der Kommunikation	Auf sinnvolle und sparsame Nutzung des Internets als Quelle wird hingewiesen. Eigene Grafiken und Fotos werden bevorzugt. Lehrerinput und selbständiges Üben

			Hinblick auf Nutzungsrechte und Internetsicherheit vertiefen.		
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	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>	<i>Die Ausdrucke 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	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		Farbmanagement Einscannen und Aufnahme von Fotokameras mit den passenden Einstellungen üben	Multimediale Entwürfe Technologie der Produktionsprozesse	Lehrer-Input und Überprüfung der eigenen Arbeiten anhand der Messgeräte.
Aufnahme von Schnitt von Audio- und Video ausführen	Aufnahmetechniken und bewegte Kamera z.B. Audacity einführen, einfache Aufgaben zum Schneiden von Audiomaterial	Kurzfilm erstellen Storyboard Trickfilm (Stop Motion)	Durch einfache Aufgabenstellungen und kurze Videosequenzen werden die Aufnahme- und Schnitt-Techniken erlernt.	Multimediale Entwürfe	Lehrperson weist die Schüler in den Umgang mit der Kamera ein. Grundlegende Kenntnisse mit Schnittprogrammen vermittelt.

Fachcurriculum Fachoberschule für Wirtschaft, Grafik und Kommunikation

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	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		Bewegung und Sport	bewusster Umgang mit den eigenen Ressourcen und Möglichkeiten sowie Einübung von Körperübungen Funktionsprinzipien der Geräte erklären und diese richtig bedienen.

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

BEWERTUNGSKRITERIEN

der Fachgruppe für grafische Fächer

Zusätzlich zu den Fachkompetenzen der einzelnen Curricula fließen folgende Bewertungskriterien in die Bewertung ein:

- Sauberkeit und Genauigkeit in der Ausführung
- Korrekter Umgang mit den Arbeitsmaterialien und Techniken
- Beherrschung der Fachterminologie und der Unterrichtssprache
- Theoretische Lerninhalte selbständig wiedergeben
- Erlerntes flexibel auf neue Situationen anwenden

- Einhaltung der Termine

Für die Abgabe von praktischen Arbeiten gilt folgende Regelung:

Der genaue Abgabetermin bei längerfristigen Arbeitsaufträgen wird schriftlich festgehalten.

Eine verspätete Abgabe wirkt sich auf die Note aus. Das kann auch dazu führen, dass die Arbeit nicht mehr bewertet wird und im digitalen Register eine negative Mitarbeitsnote vermerkt wird.

- Aktive und konstruktive Teamarbeit

- Korrekte und eigenständige Umsetzung der Themenstellung
- Komplexität der Lösung
- Originalität und Kreativität

- Präsentation der eigenen Arbeit
- Gesamteindruck, Form

- Einsatz, Interesse und aktive Mitarbeit

Bewertung der Mitarbeit (Unterricht, EVA, Fernlernphase, Arbeitsprozesse)

jede Nichterfüllung der Haus- und Kontrollübung oder das „Nicht- Mitbringen“ von Arbeitsmaterialien fließt in die Mitarbeit negativ ein.

- Bewertung der Mappe, falls vorgesehen, wird ein- oder zweimal im Schuljahr vorgenommen.
- Theoretische Inhalte werden in Form von Tests oder mündlichen Prüfungen überprüft.