

Lehrplan

für die Berufsfachschule III

Fachrichtung Gestaltungstechnik

Schwerpunkt Screendesign

Ausbildungsgang zur Staatlich geprüften Gestaltungstechnischen Assistentin / zum Staatlich geprüften Gestaltungstechnischen Assistent

Zweijähriger Ausbildungsgang



Inhaltsverzeichnis

1	Leitgedanken.....	4
2	Voraussetzungen und Ausbildungsziel	5
2.1	Zielsetzung aus Sicht der jungen Menschen.....	5
2.2	Zielsetzung aus Sicht der Wirtschaft.....	7
2.3	Zielsetzung aus Sicht der Schule.....	7
3	Deutscher Qualifikationsrahmen.....	8
4	Fachliches Lernen als Erwerb von Kompetenzen	10
5	Struktur des Ausbildungsganges	15
6	Berufsbezogener Lernbereich.....	17
6.1	Lernfeld 1	18
6.2	Lernfeld 2	19
6.3	Lernfeld 3	20
6.4	Lernfeld 4	21
6.5	Lernfeld 5	22
6.6	Lernfeld 6	24
6.7	Lernfeld 7	25
6.8	Lernfeld 8	26
7	Berufsübergreifender Lernbereich	27
8	Leistungsbewertung	28
8.1	Bewertungskriterien.....	28
8.2	Bewertungsbereiche.....	28
8.3	Notenfindung.....	29

1 Leitgedanken

Die Zielsetzung der beruflichen Ausbildung erfordert es, den Unterricht handlungsorientiert zu gestalten und junge Menschen zu selbstständigem Planen, Durchführen und Beurteilen von Arbeitsaufgaben im Rahmen ihrer Berufstätigkeit zu befähigen.

Lernen in der berufsbildenden Schule vollzieht sich in Beziehung auf konkretes berufliches Handeln sowie in vielfältigen gedanklichen Operationen, auch gedanklichem Nachvollziehen von Handlungen anderer. Dieses Lernen ist vor allem an die Reflexion der Vollzüge des Handelns (des Handlungsplans, des Ablaufs, der Ergebnisse) gebunden. Mit dieser gedanklichen Durchdringung beruflicher Arbeit werden die Voraussetzungen für das Lernen in und aus der Arbeit geschaffen. Dies bedeutet für diesen Lehrplan, dass die Beschreibung der Kompetenzen und die Auswahl der Inhalte auf die Geschäfts- und Arbeitsprozesse bezogen erfolgen.

Auf der Grundlage lerntheoretischer und didaktischer Erkenntnisse werden in einem pragmatischen Ansatz für die Gestaltung handlungsorientierten Unterrichts folgende Orientierungspunkte genannt:

- Didaktische Bezugspunkte sind Situationen, die für die Berufsausübung bedeutsam sind (Lernen für Handeln).
- Den Ausgangspunkt des Lernens bilden Handlungen, möglichst selbst ausgeführt oder aber gedanklich nachvollzogen (Lernen durch Handeln).
- Handlungen müssen von den Lernenden möglichst selbstständig geplant, durchgeführt, überprüft, gegebenenfalls korrigiert und schließlich bewertet werden.
- Handlungen sollten ein ganzheitliches Erfassen der beruflichen Wirklichkeit fördern, zum Beispiel technische, sicherheitstechnische, ökonomische, rechtliche, ökologische, soziale Aspekte einbeziehen.
- Handlungen müssen in die Erfahrungen der Lernenden integriert und in Bezug auf ihre gesellschaftlichen Auswirkungen reflektiert werden.
- Handlungen sollen auch soziale Prozesse, zum Beispiel der Interessenerklärung oder der Konfliktbewältigung, einbeziehen.

Handlungsorientierter Unterricht ist ein Konzept, das fach- und handlungssystematische Strukturen miteinander verschränkt. Es lässt sich durch unterschiedliche Unterrichtsmethoden verwirklichen.

Vor dem Hintergrund, dass sich Jugendliche und junge Erwachsene nach Vorbildung, kulturellem Hintergrund und lebensweltlichen Erfahrungen unterscheiden, fördert der handlungsorientierte Unterricht Schülerinnen und Schüler – auch benachteiligte oder besonders begabte – ihren individuellen Möglichkeiten entsprechend.

2 Voraussetzungen und Ausbildungsziel

Aufnahmevoraussetzung für die Berufsfachschule der Fachrichtung Gestaltungstechnik mit dem Schwerpunkt Screendesign ist der Mittlere Schulabschluss, ein diesem gleichwertiger Schulabschluss oder die Versetzung in die Oberstufe des achtjährigen gymnasialen Bildungsganges.

Es handelt sich um einen Bildungsgang der Berufsfachschule III, der zwei Jahre ausschließlich über den Besuch der Schule zum Berufsausbildungsabschluss führt. Die derzeitige Entwicklung am Arbeitsmarkt zeigt deutlich, dass die Wirtschaft eine kürzere Verweildauer der jungen Menschen im Bildungssystem fordert. Der Arbeitsmarkt verzeichnet einen Fachkräftemangel und verlangt von jungen Menschen ein erhöhtes Maß an Flexibilität und Vielseitigkeit.

2.1 Zielsetzung aus Sicht der jungen Menschen

Die Schülerinnen und Schüler erreichen nach der zweijährigen Ausbildung im oben genannten Bildungsgang einen Berufsabschluss als „Gestaltungstechnische Assistentin“ bzw. „Gestaltungstechnischer Assistent“. Im Rahmen des Bildungsganges können die Schülerinnen und Schüler neben einer berufsqualifizierenden Erstausbildung auch den schulischen Teil der Fachhochschulreife erwerben.

In Analogie zu den europäischen Prozessen in den Bildungs- und Hochschulsystemen strebt die berufsbildende Schule mit diesem Bildungsgang eine verringerte Verweildauer im Bildungssystem an. Ein inhaltlich breites, ausdifferenziertes Bildungsangebot in den Bereichen Design, Gestaltung und Fotografie und an berufsübergreifenden Inhalten (siehe folgende Studententafel S. 6) ermöglicht einen an der Berufswelt orientierten Kompetenzerwerb und bietet den Schülerinnen und Schülern eine gute Basis für ihr zukünftiges, berufliches Handeln. Schülerinnen und Schüler, die sich für diesen Bildungsgang entscheiden, profitieren von der Kombination der Schwerpunkte Gestaltung und immersive Medien unter didaktischer Einbeziehung der berufsfeldübergreifenden Fächer.

B 3 Berufsfachschule - Berufsfachschule gem. § 1 Absatz 3 BFSVO (Typ III)

Stundentafel Berufsbildende Schulen	B 3
	1.8.2024

Berufsfachschule gem. § 1 Absatz 3 BFSVO (Typ III) Fachrichtung Gestaltung mit Schwerpunkt Screendesign	
	Unterrichtsstunden bezogen auf den 2-jährigen Bildungsgang
Berufsbezogener Bereich mit den Lernfeldern	
LF 1: Gestaltung/Design und Kunstgeschichte	320
LF 2: Technologische Verfahren erkunden und anwenden	200
LF 3: Marketingstrategien entwickeln, Projekte planen und durchführen	160
LF 4: Objekte flächig und räumlich darstellen	400
LF 5: Audiovisuelle Produkte planen, gestalten und herstellen	280
LF 6: Objekte künstlerisch darstellen und gestalten	160
LF 7: Objekte fotografisch darstellen und gestalten	160
LF 8: Multimediaprodukte gestalten	400
Praxiszeiten	160
Berufsübergreifender Bereich mit den Fächern	
Deutsch/Kommunikation	160
Englisch	160
Mathematik ¹	160
Wirtschaft/Politik ²	40
Religion oder Philosophie	80
Sport	40
	2.880
Wahlfach³	
2. Fremdsprache zum Erwerb der Allgemeinen Hochschulreife in der Berufsoberschule	160

¹ Weitere 80 Unterrichtsstunden des mathematisch-naturwissenschaftlich-technischen Bereichs werden integrativ in den Lernfeldern 3 und 5 unterrichtet.

² Weitere 40 Unterrichtsstunden des gesellschaftswissenschaftlichen Bereichs werden integrativ im Lernfeld 1 unterrichtet.

³ Das Wahlfach kann nach den Möglichkeiten der Schule angeboten werden.

2.2 Zielsetzung aus Sicht der Wirtschaft

Der in der Wirtschaft deutlich zu verzeichnende Fachkräftemangel macht eine intensive und zielorientierte Qualifizierung der jungen Menschen notwendig. Der Bildungsgang verbindet die fachlichen Schwerpunkte Design und Gestaltung, 3-D-Foto- und Videotechnik und qualifiziert die jungen Menschen für vielfältige Tätigkeiten. Die jungen Menschen können von diesem Ausbildungsgang in doppelter Hinsicht profitieren. Zum einen ermöglicht diese Form der Ausbildung einen frühen Einstieg ins Berufsleben und zum anderen stellt sie die schulischen Voraussetzungen für die Erlangung eines akademischen Abschlusses an einer Fachhochschule dar. Das in diesem Bildungsgang integrierte Fachpraktikum ermöglicht den Schülerinnen und Schülern vielfältige Zugänge zur Arbeitswelt. Das Ziel ist die frühzeitige praxisorientierte Begleitung der Schülerinnen und Schüler in den Betrieben, um von Beginn an die arbeitsweltliche Nähe zu den künftigen Tätigkeitsfeldern herzustellen

2.3 Zielsetzung aus Sicht der Schule

Vorrangiges Interesse einer berufsbildenden Schule in der Region ist es, ein vielfältiges Angebot für junge Menschen zu schaffen. Hierfür ist es erforderlich, die Interessen der Wirtschaft mit den Perspektiven der Schülerinnen und Schüler zusammenzuführen. Daraus resultiert ein Bildungsgang, der den Schülerinnen und Schülern in zweijähriger Ausbildung zusätzlich den Erwerb der Fachhochschulreife als weitere Qualifikation ermöglicht.

3 Deutscher Qualifikationsrahmen

Der Deutsche Qualifikationsrahmen (DQR) weist acht Niveaus aus, die denjenigen des Europäischen Qualifikationsrahmen (EQR) zugeordnet werden können. Damit wird die notwendige Transparenz und Durchlässigkeit gegenüber anderen europäischen Bildungssystemen hergestellt.

Jedes DQR-Niveau wird dazu durch den Niveauindikator zusammenfassend charakterisiert. Er beschreibt die Anforderungsstruktur in einem Lern- oder Arbeitsbereich, in einem wissenschaftlichen Fach oder einem beruflichen Tätigkeitsfeld. Darüber hinaus werden fachliche und personale Kompetenzen, an denen sich die Einordnung der Qualifikation orientiert, dargestellt (siehe Struktur der DQR-Niveaus auf der folgenden Seite⁴). Der Aufbau der gesamten DQR-Matrix macht deutlich, dass im deutschen Bildungssystem ein ganzheitliches Kompetenzverständnis von zentraler Bedeutung ist.

Die Qualifikation an der Berufsfachschule der Fachrichtung Gestaltungstechnik mit dem Schwerpunkt Screendesign ist dem DQR-Niveau 4 zugeordnet.

⁴ Vgl. Bund-Länder-Koordinierungsstelle für den Deutschen Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (Hrsg.) (01.08.2013): Handbuch zum Deutschen Qualifikationsrahmen, S. 14

Struktur der DQR-Niveaus⁵

Niveauindikator	
Der Niveauindikator charakterisiert zusammenfassend die Anforderungsstruktur in einem Lern- oder Arbeitsbereich, in einem wissenschaftlichen Fach oder beruflichen Tätigkeitsfeld.	
Fachkompetenz	
Fachkompetenz umfasst Wissen und Fertigkeiten. Sie ist die Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen eigenständig, fachlich angemessen, methodengeleitet zu bearbeiten und das Ergebnis zu beurteilen.	Personale Kompetenz
	Personale Kompetenz – auch Personale/Humankompetenz – umfasst Sozialkompetenz und Selbstständigkeit. Sie bezeichnet die Fähigkeit und Bereitschaft, sich weiterzuentwickeln und das eigene Leben eigenständig und verantwortlich im jeweiligen sozialen, kulturellen beziehungsweise beruflichen Kontext zu gestalten.
Wissen	
Wissen bezeichnet die Gesamtheit der Fakten, Grundsätze, Theorien und Praxis in einem Lern- oder Arbeitsbereich als Ergebnis von Lernen und Verstehen. Der Begriff Wissen wird synonym zu „Kenntnisse“ verwendet.	Fertigkeiten
	Fertigkeiten bezeichnen die Fähigkeit, Wissen anzuwenden und Knowhow einzusetzen, um Aufgaben auszuführen und Probleme zu lösen. Wie im Europäischen Qualifikationsrahmen werden Fertigkeiten als kognitive Fertigkeiten (logisches, intuitives und kreatives Denken) und als praktische Fertigkeiten (Geschicklichkeit und Verwendung von Methoden, Materialien, Werkzeugen und Instrumenten) beschrieben.
	Sozialkompetenz
	Sozialkompetenz bezeichnet die Fähigkeit und Bereitschaft, zielorientiert mit anderen zusammenzuarbeiten, ihre Interessen und sozialen Situationen zu erfassen, sich mit ihnen rational und verantwortungsbewusst auseinanderzusetzen und zu verständigen sowie die Arbeits- und Lebenswelt mitzugestalten.
	Selbstständigkeit
	Selbstständigkeit bezeichnet die Fähigkeit und Bereitschaft, eigenständig und verantwortlich zu handeln, eigenes und das Handeln anderer zu reflektieren und die eigene Handlungsfähigkeit weiterzuentwickeln.

⁵ Vgl. Bund-Länder-Koordinierungsstelle für den Deutschen Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (Hrsg.) (01.08.2013): Handbuch zum Deutschen Qualifikationsrahmen, S. 14.

4 Fachliches Lernen als Erwerb von Kompetenzen

Der Kompetenzbegriff, der im Zentrum des DQR steht, bezeichnet die Fähigkeit und Bereitschaft des Einzelnen, Kenntnisse und Fertigkeiten sowie persönliche, soziale und methodische Fähigkeiten zu nutzen und sich durchdacht sowie individuell und sozial verantwortlich zu verhalten. Kompetenz wird in diesem Sinne als umfassende Handlungskompetenz verstanden.⁶

Der DQR unterscheidet zwei Kategorien: Fachkompetenz, unterteilt in Wissen und Fertigkeiten, sowie Personale Kompetenz, unterteilt in Sozialkompetenz und Selbstständigkeit (Vier-Säulen-Struktur).

Das DQR-Niveau 4 wird bezüglich der beruflichen Tätigkeit wie folgt beschrieben.⁷

DQR-Niveau 4			
Über Kompetenzen zur selbstständigen Planung und Bearbeitung fachlicher Aufgabenstellungen in einem umfassenden, sich verändernden Lernbereich oder beruflichen Tätigkeitsfeld verfügen.			
Fachkompetenz		Personale Kompetenz	
Wissen	Fertigkeiten	Sozialkompetenz	Selbstständigkeit
Über vertieftes allgemeines Wissen oder über fachliches theoretisches Wissen in einem Lernbereich oder beruflichen Tätigkeitsfeld verfügen.	Über ein breites Spektrum kognitiver und praktischer Fertigkeiten verfügen, die selbstständige Aufgabenbearbeitung und Problemlösung sowie die Beurteilung von Arbeitsergebnissen und -prozessen unter Einbeziehung von Handlungsalternativen und Wechselwirkungen mit benachbarten Bereichen ermöglichen, Transferleistungen einbringen.	Die Arbeit in einer Gruppe und deren Lern- oder Arbeitsumgebung mitgestalten und kontinuierlich Unterstützung anbieten. Abläufe und Ergebnisse begründen. Über Sachverhalte umfassend kommunizieren.	Sich Lern- und Arbeitsziele setzen, sie reflektieren, realisieren und verantworten.

⁶ Vgl. Arbeitskreis Deutscher Qualifikationsrahmen (2011): Deutscher Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen, S. 4.

⁷ Vgl. Bund-Länder-Koordinierungsstelle für den Deutschen Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (Hrsg.) (01.08.2013): Handbuch zum Deutschen Qualifikationsrahmen, S. 18.

Beschreibung des Qualifikationstyps Berufsfachschule⁸

Anspruch dieser Berufsfachschule ist es, die zur Berufsqualifizierung, zur Höherqualifizierung und die zu einer weiteren Persönlichkeitsbildung notwendigen beruflichen und allgemeinen Kompetenzen zu fördern. Hierzu werden berufsübergreifende mit berufsbezogenen Kompetenzen zur Entwicklung einer beruflichen Handlungsfähigkeit mit einem eigenständigen Profil als staatlich geprüfter Gestalter verbunden. Staatlich geprüfte Gestalter verfügen über Qualifikationen, die eine Berufsfähigkeit beinhalten, Fachkompetenz, Personalkompetenz und Sozialkompetenz zur Handlungskompetenz verbinden und die Voraussetzung für Methoden- und Lernkompetenz schaffen. Berufliche Flexibilität sowie die Fähigkeit und Bereitschaft zur Fort- und Weiterbildung sind vorhanden. Verantwortungsbewusstsein für die Teilnahme am öffentlichen Leben und für die Gestaltung des eigenen Lebensweges ist weiterentwickelt. Die an dieser Berufsfachschule angebotene Gestalterausbildung führt zu einem Berufsabschluss, der nur über den Besuch dieser Schule erreichbar ist. Die Dauer der Ausbildung beträgt zwei Jahre. In der Abschlussprüfung wird der Erwerb vorgegebener Kompetenzen in Theorie und Praxis nachgewiesen.

Staatlich geprüfte Assistentinnen und Assistenten verfügen

Wissen	<ul style="list-style-type: none"> über die Bereitschaft und Befähigung, auf der Grundlage vertieften fachlichen Wissens und Könnens Aufgaben und Probleme zielorientiert, sachgerecht, methodengeleitet und selbständig zu lösen und das Ergebnis zu beurteilen;
Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> über ein breites Spektrum von Kompetenzen zu selbständigem Planen, Durchführen und Beurteilen von Arbeitssituationen im Rahmen ihrer Berufstätigkeit unter Einbeziehung von Handlungsalternativen und Wechselwirkungen mit benachbarten Bereichen;
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> über die Bereitschaft und Befähigung, soziale Beziehungen zu leben und zu gestalten, Zuwendungen und Spannungen zu erfassen und zu verstehen sowie sich mit Anderen rational und verantwortungsbewusst auseinanderzusetzen und zu verständigen; über Eigenschaften wie soziale Verantwortung und Solidarität; über die Bereitschaft und Befähigung, kommunikative Situationen zu verstehen und zu gestalten; über Kompetenzen, eigene Absichten und Bedürfnisse sowie die der Partner wahrzunehmen, zu verstehen, darzustellen sowie kontinuierlich Unterstützung anzubieten; über die Bereitschaft und Befähigung zu zielgerichtetem, planmäßigem Vorgehen bei der Bearbeitung von Aufgaben und Problemen (zum Beispiel bei der Planung der Arbeitsschritte);

⁸ Vgl. Anlage zum gemeinsamen Beschluss der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland, des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, der Wirtschaftsministerkonferenz und des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie zur Einführung des Deutschen Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (DQR) – Übersicht der Zuordnungen, S. 39, aktualisierter Stand: 1. August 2013

Selbstständigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • über die Bereitschaft und Befähigung, sich in beruflichen, gesellschaftlichen und privaten Situationen sachgerecht durchdacht sowie individuell und sozial verantwortlich zu verhalten; • über die Bereitschaft und Befähigung, als individuelle Persönlichkeit die Entwicklungschancen, Anforderungen und Einschränkungen in Familie, Beruf und öffentlichem Leben zu klären, zu durchdenken und zu beurteilen, eigene Begabungen zu entfalten sowie Lebenspläne zu fassen und fortzuentwickeln; • über Eigenschaften wie Eigenständigkeit, Kritikfähigkeit, Selbstvertrauen, Zuverlässigkeit, Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein sowie durchdachte Wertvorstellungen und die selbstbestimmte Bindung an Werte; • über die Bereitschaft und Befähigung, Informationen über Sachverhalte und Zusammenhänge selbständig und gemeinsam mit anderen zu verstehen, auszuwerten, in gedankliche Strukturen einzuordnen und zu verantworten; • über die Bereitschaft und Befähigung, im Beruf und über den Berufsbereich hinaus Lerntechniken und Lernstrategien zu entwickeln und diese für lebenslanges Lernen zu nutzen.
-------------------	---

Handlungsorientierung

Die Zielsetzung der beruflichen Ausbildung erfordert es, den Unterricht handlungsorientiert zu gestalten und zu selbstständigem Planen, Durchführen, Beurteilen und Verbessern von Arbeitsaufgaben im Rahmen der eigenen Berufstätigkeit zu befähigen.

Lernen in der berufsbildenden Schule vollzieht sich in Bezug auf konkretes berufliches Handeln sowie in vielfältigen gedanklichen Operationen, auch gedanklichem Nachvollziehen von Handlungen anderer. Dieses Lernen ist vor allem an die Reflexion der Vollzüge des Handelns gebunden (des Handlungsplans, des Ablaufs, der Ergebnisse). Mit dieser gedanklichen Durchdringung beruflicher Arbeit werden die Voraussetzungen für das Lernen in und aus der Arbeit geschaffen. Dies bedeutet, dass die Beschreibung der Kompetenzen und die Auswahl der Inhalte in den Lernfeldern auf die Geschäfts- und Arbeitsprozesse bezogen erfolgen. Somit wird die bereits erworbene berufliche Handlungskompetenz erweitert.

Die zu erreichenden Inhalte, die für den Erwerb der beruflichen Handlungskompetenz erforderlich sind, orientieren sich an den Anforderungen des Berufs. Damit werden Fachwissenschaften in den beruflichen Kontext eingebettet.

Kompetenzerwerb

Der Erwerb der Kompetenzen schafft die Voraussetzungen für ein beständiges, erfolgreiches Weiterlernen und eröffnet somit die Möglichkeit, sich ein Leben lang und in allen Lebenszusammenhängen unter anderem lernend zu verhalten. Dabei sind Kompetenzen auf das Handeln gerichtet, das heißt, sie schließen die Fähigkeit des Einzelnen ein, sich in gesellschaftlichen, beruflichen und privaten Kontexten verantwortlich zu verhalten.

Übergeordneter Kompetenzerwerb, wie das Einbinden und Übertragen des Gelernten und der Erkenntnisse in neue Lernsituationen aus dem gesamten Lernbereich, lässt die Schülerinnen und Schüler neue Problemlösungsstrategien entwickeln und anwenden. Sie entwickeln dabei auch eine Bereitschaft zum selbstständigen Lernen und setzen verschiedene Methoden des Selbstlernens ein. Hierbei nutzen sie alle Möglichkeiten der Informationsbeschaffung, -aufbereitung und -verwertung, wodurch sie eine individuelle Lernstrategie erlangen. Die Schülerinnen und Schüler erreichen über die Lernmethoden verstärkt Kompetenzen im Bereich Teamfähigkeit, die eine Selbstorganisation, Kommunikation und das Einfügen in soziale Kontexte beinhaltet. Hierbei erfahren sie Möglichkeiten und Grenzen verschiedener Lernstrategien, reflektieren diese und entwickeln eigene individuelle Lernwege, um den Herausforderungen einer sich ständig verändernden Arbeitswelt, aber auch denen eines eventuellen Anschlussstudiums, gewachsen zu sein.

Die zu erreichenden Kompetenzen sind verbindlich und kennzeichnen grundlegende Anforderungen in den Bereichen Wissenserwerb, Kompetenzentwicklung und Werteorientierung. Im Sinne der Vergleichbarkeit von Lernprozessen erfolgt die Beschreibung des Kompetenzerwerbs in der Regel unter Verwendung einheitlicher Begriffe. Diese verdeutlichen bei zunehmendem Umfang und steigender Komplexität der Lernanforderungen didaktische Schwerpunktsetzungen für die unterrichtliche Erarbeitung der Lerninhalte in den verschiedenen Lernsituationen.

Hierfür sind die Kompetenzen und Lerninhalte unter Berücksichtigung der fachlichen Ziele und der Ausgangsvoraussetzungen der Absolventinnen und Absolventen an den zur Verfügung stehenden Gesamtstundenzahlen auszurichten.

Bildung

Bildung erweitert sich so im Aufbau berufsrelevanten Wissens und Könnens, das ein reflektiertes Verständnis von Zusammenhängen beruflicher Praxis, Technik, Wissenschaft, Wirtschaft, Politik und Kultur und individuellen Handlungsmöglichkeiten einschließt.

Die bisher erworbene Bildung wird dabei unter den folgenden Gesichtspunkten vertieft:

- vielseitige Entwicklung von Interessen und Fähigkeiten in möglichst vielen Bereichen menschlichen Lebens,
- Einsicht in allgemeine Zusammenhänge und in die alle Menschen gemeinsam angehenden Problemstellungen,
- Orientierung und Verständigung innerhalb des Gemeinwesens und Sicherung der verantwortlichen Teilhabe am öffentlichen Leben.

Zur Bildung gehört die Einsicht in die gesellschaftliche Bedeutung des Erlernten und in seine ökonomische Relevanz.

Wissenschaftspropädeutisches Arbeiten

Wissenschaftspropädeutisches Lernen erzieht zu folgenden Einstellungen, Arbeits- und Verhaltensweisen:

- zum Erwerb gesicherten fachlichen Wissens zur Verwendung auch in fachübergreifenden Zusammenhängen,
- zum Erwerb von Methoden der Gegenstandserschließung, zur selbstständigen Anwendung dieser Methoden sowie zur Einhaltung rationaler Standards bei der Erkenntnisbe-gründung und Erkenntnisvermittlung,
- zur Offenheit gegenüber dem Gegenstand, zur Reflexions- und Urteilsfähigkeit, zur Selbstkritik,
- zu verlässlicher sach- und problembezogener Kooperation und Kommunikation.

Wissenschaftspropädeutisches Arbeiten basiert auf den bisher erworbenen Kulturtechniken. Es stärkt auch den sachorientierten Umgang mit der Informationstechnik, geeigneter Software und den Neuen Medien und eröffnet Nutzungsmöglichkeiten, an die im Studium oder in der Berufstätigkeit angeknüpft werden kann.

5 Struktur des Ausbildungsganges

Die Lernfelder stellen insgesamt einen beruflichen Qualifikationsprozess dar. In den Kern der Ausbildung werden berufliche Ausgangssituationen im Bereich Gestaltung gestellt, die von immersiven Inhalten flankiert werden. Die Planung von gestalterischen Inhalten mit dem Schwerpunkt Screendesign und deren Umsetzung sind entsprechend der beruflichen Realität nur umsetzbar, wenn die Rahmenbedingungen der Medientechnik eine Kommunikations- und Produktionsebene über Hard- und Software im Background bereitstellen. Sie lassen sich aus den beruflichen Handlungssituationen ableiten. Innerhalb dieser Lernfelder können für den Unterricht Lernsituationen geschaffen werden, in denen Fachinhalte aus der Designbranche mit den Inhalten der Medientechnik sachlich und zeitlich im Zusammenhang geordnet werden.

Die Schule entscheidet deshalb im Rahmen ihrer Möglichkeiten eigenständig über die inhaltliche Ausgestaltung der Lernfelder.

	Lernfelder	Unterrichtsstunden bezogen auf den 2-jährigen Bildungsgang
LF 1	Gestaltung/Design und Kunstgeschichte	320
LF 2	Technologische Verfahren erkunden und anwenden	200
LF 3	Marketingstrategien entwickeln, Projekte planen und durchführen	160
LF 4	Objekte flächig und räumlich darstellen	400
LF 5	Audiovisuelle Produkte planen, gestalten und herstellen	280
LF 6	Objekte künstlerisch darstellen und gestalten	160
LF 7	Objekte fotografisch darstellen und gestalten	160
LF 8	Multimediaprodukte gestalten	400
Praxiszeiten		160

Vernetzung Lernort Schule und Praxis

Im Bildungsgang der Berufsfachschule der Fachrichtung Gestaltung mit dem Schwerpunkt Screendesign werden die Praxiswochen im Umfang von vier Wochen in Einrichtungen der Berufsfelder audiovisuelle/immersive Medien, Fotografie und Grafikdesign durchgeführt. Die Praxiswochen werden von Lehrkräften, die den Unterricht in den betreffenden Klassen erteilen, begleitet. Die Bewertung erfolgt über

- einen strukturierten, von den Schülerinnen und Schülern organisierten und von den Lehrkräften durchgeführten Praktikumsbesuch,
- einen schriftlichen und visuellen Praktikumsbericht
- sowie über eine Präsentation unter Berücksichtigung von Teamwork, Kreativität, Leistungsbereitschaft und Kommunikation.

Die Organisation der zeitlichen Lage und Ausweitung des Praktikums liegt im Ermessen der Schule und dient der Vertiefung der fotografischen, audiovisuellen oder designrelevanten Lernfeldinhalte.

Fachcurriculum

Der Erwerb der formulierten Kompetenzen ist die verbindliche Zielperspektive des Lernens. Die in den einzelnen Lernfeldern gegebenenfalls aufgezählten, möglichen Inhalte stellen eine beispielhafte Auswahl dar. Die Gestaltung der Lernfelder orientiert sich an den Arbeits- und Produktionsprozessen in der betrieblichen Realität. Sie sind didaktisch-methodisch so umzusetzen, dass sie zur beruflichen Handlungskompetenz führen. Die Lernsituationen und die dazugehörigen Inhalte werden in den entsprechenden Gremien abgestimmt, um sie der spezifischen Struktur und dem Profil der jeweiligen Schule anzupassen. Dabei sind entsprechende didaktische und methodische Überlegungen anzustellen und gegebenenfalls besondere Schwerpunkte zu setzen. Die Schule entscheidet deshalb im Rahmen ihrer Möglichkeiten eigenständig über die inhaltliche Ausgestaltung der Lernfelder.

Die Fachlehrpläne sind für den wesentlichen Teil der zu unterrichtenden Zeit ausgelegt. Die Planung der gesamten Lernzeit wird in den entsprechenden Gremien abgestimmt und in schulinternen Fachcurricula dokumentiert. Die Gremien verständigen sich außerdem über die Evaluation sowie die gegebenenfalls notwendige Überarbeitung der Fachcurricula.

6 Berufsbezogener Lernbereich

Ausgangspunkt für das Lernen und die didaktisch-methodische Gestaltung der Lernsituationen in den einzelnen Lernfeldern sind die konkreten berufsspezifischen Handlungen. In den Kompetenzbeschreibungen der Lernfelder werden Handlungen beschrieben, die von den Lernenden im Sinne vollständiger Arbeitsprozesse selbst geplant, durchgeführt und bewertet werden.

Die Lernfeldanteile des zweiten Ausbildungsjahres berücksichtigen insbesondere die beruflichen Einsatzgebiete in ihrer ganzheitlichen Aufgabenstellung. Komplexe Aufgabenstellungen ermöglichen es einerseits, bereits vermittelte Kompetenzen und Qualifikationen zusammenfassend und projektorientiert zu nutzen und zu vertiefen, und andererseits zusätzliche spezifische Ziele und Inhalte in Abstimmung mit der betrieblichen Praxis zu erschließen.

Der fachpraktische Unterricht des beruflichen Lernbereiches ist wesentlicher Bestandteil des Lernfeldunterrichts. Die Praxisphasen in den Werkstätten und Laboren der Schule sind Teil der jeweiligen Lernsituation. Der Stundenanteil wird von den entsprechenden Gremien der Schule festgelegt.

Die aufgeführten fachlichen Inhalte der einzelnen Lernfelder erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit; es handelt sich hierbei um eine didaktisch legitimierte Auswahl von Lerninhalten.

6.1 Lernfeld 1

Lernfeld 1	Gestaltung/Design und Kunstgeschichte
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Designobjekte und visuelle Kreationen als Auseinandersetzung der Schaffenden mit ihrer Zeit und Umwelt zu erkennen. Sie besitzen die Fähigkeit, menschliche Schöpfungen als Ausdruck persönlicher Bedürfnisse, regionaler, historischer kultureller und ökonomischer Bedingungen und des Zeitgeistes zu erkennen. Sie erkennen die Kunst- und Designkultur Europas und der Welt und entwickeln daraus originäre Problemlösungen, Designobjekte oder Visualisierungen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren Aufträge und Werke in Bezug auf deren Zielgruppenorientierung, dabei berücksichtigen sie sozioökonomische, weltanschauliche Bedingungen und die geopolitische Lage.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über verschiedene Darstellungsformen visueller Kreationen in ihren Ausführungen. Dazu gehören Bilder und Fotos, Objekte, Filme und Animationen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler definieren Fragestellungen in Bezug auf die Kundenaufträge. Sie setzen sich mit religiösen und politischen Einflüssen, die zur Entwicklung von visuellen Objekten führen, kritisch auseinander.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler wählen Gestaltungsmittel und führen entsprechend der Kundenaufträge Designprozesse unterschiedlicher Komplexität aus. Sie setzen die Aufträge nach Methoden der kreativen, auftragengebundenen Arbeit um und wenden die gewonnenen Gestaltungsgrundsätze in eigenen Konzeptionen an. Sie arbeiten arbeitsteilig und entwickeln Spezialgebiete, die ihren Neigungen und Fähigkeiten entsprechen. Sie setzen die Designaufträge auch unter Einhaltung zeitlicher Vorgaben um.</p> <p>Sie beurteilen die eigene und fremde Umsetzung der Designaufträge unter ökonomischen, ökologischen und soziokulturellen Kriterien.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler optimieren ihre Arbeitsergebnisse und -abläufe unter Berücksichtigung ihres Erkenntnisgewinns in Bezug auf ihre Kommunikationsfähigkeit, Methodenkompetenz und Kreativität in Bezug auf Designprozesse und deren Umsetzung.</p>	
<p>Mögliche Inhalte (Handlungsprodukte/Lernsituationen):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung einer Übersicht über die europäische Kunstgeschichte und die anderer Erdteile • Visuelle und virtuelle Darstellungen verschiedener Designepochen, Designobjekte und Kunstwerke zur Analyse verschiedener Gestaltungsgrundlagen • Aktive Auseinandersetzung mit musealen Angeboten 	

6.2 Lernfeld 2

Lernfeld 2	Technologische Verfahren erkunden und anwenden
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Kompetenz, Medienprodukte für digitale Realitäten auftragsbezogen auszuwählen, zu bearbeiten und bereitzustellen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren die medientechnischen und gestalterischen Anforderungen des Auftrages.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich auch mithilfe fremdsprachiger Dokumente über die technischen Eigenschaften der Hard- und Software in einer audiovisuellen Produktionsumgebung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler verschaffen sich einen Überblick über die typographischen Grundlagen des Print- und Screen-Designs, sie planen die Visualisierung von Kundenaufträgen und erstellen die dazugehörigen Medienprodukte auch unter Berücksichtigung der Nachhaltigkeit.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Methoden der digitalen Bearbeitung von Bildern an und archivieren die Ergebnisse in passenden Dateiformaten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren die Ergebnisse, dabei reflektieren sie ihr Vorgehen und leiten Handlungsalternativen ein.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren konstruktiv und optimieren die Medienprodukte im Bedarfsfall in Abstimmung mit den Auftraggebenden.</p>	
<p>Mögliche Inhalte (Handlungsprodukte/Lernsituationen):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Typographie • Grundlagen Bildbearbeitung • Grundlagen Screendesign • Farbmanagement • Dateiformate • Anwendungsspezifische Hard- und Software 	

6.3 Lernfeld 3

Lernfeld 3	Marketingstrategien entwickeln, Projekte planen und durchführen
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Kompetenz, eigene Marketingprojekte im Medienbereich zu entwickeln und umzusetzen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über Betriebe im Medienbereich im Hinblick auf deren ökonomische, ökologische und soziale Zielsetzung. Sie verschaffen sich einerseits einen Überblick über die Bedeutung immersiver Medien in technologischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen und deren Anwendung. Andererseits finden sie heraus, welche produkt-, preis-, distributions- und kommunikationspolitischen Maßnahmen verwendet werden und verstehen die Bedeutung des Marketings als Kernpunkt einer Unternehmensstrategie.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren die Bedingungen am Markt und leiten daraus Werbeziele ab. Sie überprüfen Konzepte hinsichtlich werbe- und medienrechtlicher Regelungen und klären aktuelle vertragsrechtliche Vorschriften, die zu beachten sind.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein Briefing, werten es aus und bearbeiten es. Sie wenden Methoden des Projektmanagements für eine strukturierte Vorgehensweise auftragsgerecht an.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln aufgrund unternehmensspezifischer Daten ein Marketingkonzept. Sie dokumentieren ihre Ergebnisse und bereiten diese mit ausgewählten Techniken in einer Präsentation auf. Sie beachten dabei die Vorschriften zum Datenschutz und Urheberrecht.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse strukturiert und zielgruppenorientiert unter Einsatz verschiedener Medien. Sie achten auf situationsangemessenes Auftreten, übernehmen Verantwortung und halten getroffene Absprachen ein.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler beurteilen die Präsentationen in wertschätzender Weise, reflektieren ihr Auftreten und gehen konstruktiv mit Kritik um. Sie bewerten den Handlungsprozess und das Handlungsobjekt unter arbeitsorganisatorischen, technischen, ökonomischen und ökologischen Aspekten.</p>	
<p>Mögliche Inhalte (Handlungsprodukte/Lernsituationen):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Wettbewerben • Marketingprojekte für Unternehmen durchführen • Erstellung von Onlineshops für materielle und immateriellen Güter (u. a. Medien als Download) • Suchmaschinenmarketing (SEO und SEA) • Social-Media-Marketing und Strategien entwickeln für selbst erstellte Medien • Display-Advertising (z. B. Entwürfe für interaktive Werbebanner erstellen) • E-Mail-Marketing-Kampagnen entwickeln (u. a. Newsletter erstellen) • Guerilla-Marketing-Kampagnen analysieren und Ideen entwickeln • Auswertung von Onlinemarketing-Kampagnen (z. B. mit Google Analytics) 	

6.4 Lernfeld 4

Lernfeld 4	Objekte flächig und räumlich darstellen
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Kompetenz, 3-D-Objekte zu erstellen, zu bearbeiten, zu animieren, bereitzustellen und auszudrucken.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren die technischen, gestalterischen und zeitlichen Anforderungen des Auftrages und leiten daraus in Absprache mit den Beteiligten ihre Handlungsschritte ab.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über verschiedene Herstellungsmöglichkeiten von 3-D-Elementen und beraten die Auftraggeber bezüglich der Gestaltung (Moodboard, 3-D-Skizze).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen die Umsetzung und wählen dazu Werkzeuge aus. Sie kommunizieren auch in einer Fremdsprache mit allen Beteiligten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler beziehen und erstellen für die Durchführung 3-D-Daten und Hintergründe und bereiten diese in enger Absprache mit den Auftraggebern und unter Beachtung von rechtlichen und konzeptionellen Vorgaben auf. Sie modellieren und skulpturieren 3-D-Körper und passen die entstandenen 3-D-Daten an. Sie erstellen manuell Texturen für unterschiedliche Materialien und Oberflächen und wenden diese auf die Objekte an. Sie beleuchten und schattieren die 3-D-Objekte und speichern sie unter Berücksichtigung der späteren Anwendung in einem entsprechenden Dateiformat. Die Schülerinnen und Schüler bereiten 3-D-Objekte für Animationen vor und führen Anpassungen durch. Sie generieren notwendige Animationsdaten und bereiten diese auftragsbezogen auf.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler kontrollieren das Endergebnis in Bezug auf die Kundenvorgaben und präsentieren dieses.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler optimieren das Ergebnis und die Arbeitsabläufe in Rücksprache mit den Auftraggebenden, dokumentieren und archivieren die Endprodukte für die Wiederverwendung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler reflektieren im Team den gesamten Arbeitsprozess und das Produkt im Hinblick auf die Einhaltung der technischen, gestalterischen und zeitlichen Vorgaben des Auftrages.</p>	
<p>Mögliche Inhalte (Handlungsprodukte/Lernsituationen):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3-D-Modelle entwerfen • 3-D-Modelle in bestehende Bilder integrieren (CGI) • Skulpturen entwerfen • Konkrete Gegenstände nachbauen • Werbliche Inszenierungen • Animierte 3-D-Grafik (redaktionell, werblich) 	

6.5 Lernfeld 5

Lernfeld 5	Audiovisuelle Produkte planen, gestalten und herstellen
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Bild- und Tonaufnahmen nach Kundenvorgabe zu planen, durchzuführen und zu bewerten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren den Auftrag für Bild- und Tonaufnahmen. Sie beurteilen gestalterische Kriterien, technische Anforderungen sowie rechtlichen Vorgaben.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über die technischen Eigenschaften der erforderlichen Geräte und deren Komponenten, auch mithilfe fremdsprachiger Dokumente. Sie wählen entsprechend des Auftrages das Kamera-, Ton- und Lichtequipment aus und berücksichtigen die Eigenschaften unterschiedlicher Produktionsgeräte. Sie unterscheiden branchenübliche Signalarten sowie Dateiformate.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren, auch in einer Fremdsprache, mit Auftraggebern über den Produktionsablauf sowie die Verwertung des Produktes und formulieren eigene Vorstellungen. Sie planen ihre Handlungsschritte unter Beachtung gestalterischer, ökologischer und ökonomischer Aspekte.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler führen die Bild- und Tonaufnahmen im Team unter Berücksichtigung der Vorgaben durch. Sie gestalten ihre Aufnahmen mit bild-, ton- und lichttechnischen Mitteln (Schärfentiefe, Fokus, Brennweite, Blende, Belichtung, Kamerabewegung, Audio Pegel, Ausleuchtung) und beachten dabei die Erfordernisse der anschließenden Postproduktion.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler richten das Postproduktionssystem bedarfsgerecht ein und importieren das aufgezeichnete Material sowie erforderliches Archivmaterial unter Berücksichtigung der technischen Vorgaben. Sie überprüfen das importierte Material auf Fehler und auf Übereinstimmung mit dem Kundenauftrag, wählen Aufnahmen aus und sortieren diese. Sie gestalten das Produkt gemäß Kundenwunsch (Montage, Schnitt).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler kontrollieren mit ausgewählten Methoden die Bild- und Tonaufnahmen und sichern diese unter Einhaltung der betrieblichen Regelungen (Datensicherung, Datensicherheit). Im Team thematisieren sie auftretende Konflikte und zeigen Lösungsansätze auf.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler legen den Kunden und Kundinnen das Produkt zur Abnahme vor, präsentieren das Ergebnis nehmen Verbesserungsvorschläge an und optimieren im Bedarfsfall das Produkt. Sie exportieren das Produkt unter Einhaltung der technischen Vorgaben für die vom Kundenauftrag vorgegebenen Verwendungs- und Verbreitungswege. Sie sichern und archivieren notwendige Projektdaten und berücksichtigen dabei die wirtschaftlichen und organisatorischen Rahmenbedingungen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Herstellung der Bild- und Tonaufnahmen und entwickeln Vorschläge für die Optimierung des Vorgehens. Sie beurteilen dabei den Lernprozess im Hinblick auf Nachhaltigkeit.</p>	

Mögliche Inhalte (Handlungsprodukte/Lernsituationen):

Audio

- Projektthema „Mit Sounds eine Geschichte erzählen“
- Podcasts

Video

- Imagefilm
- Filmprojekt

6.6 Lernfeld 6

Lernfeld 6	Objekte künstlerisch darstellen und gestalten
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, komplexe Objekte und abstrakte Daten und Zusammenhänge in verschiedenen visuell erfassbaren Form darzustellen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren die im Auftrag gegebene reale oder virtuelle Umwelt. Dabei erfassen sie grundlegende Strukturen der Objekte und charakteristische Merkmale. (semiotische Analyse; Archetypen).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich mithilfe digitaler Medien über gestaltungstechnische Grundlagen und Darstellungsmöglichkeiten und beziehen auch Texte in einer Fremdsprache ein.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen einzeln oder im Team die gestalterische und technische Umsetzung der künstlerischen Darstellung oder Visualisierung auch unter den Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit. Sie legen den Arbeitsablauf zur Umsetzung des Entwurfes fest. Sie definieren Beurteilungskriterien.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Darstellungstechniken und Produktionstechniken an. Sie passen die Darstellungsform dem Kommunikationsziel an. Sie präsentieren die Ergebnisse einzeln oder im Team.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler beurteilen unter Berücksichtigung der festgelegten Kriterien die Produkte und analysieren deren Wirkung auf die Zielgruppe. Sie äußern sich konstruktiv, akzeptieren Kritik und korrigieren gegebenenfalls ihre Entwürfe.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler reflektieren und bewerten die Umsetzung der Darstellung oder Visualisierung und die Teamarbeit. Sie beurteilen ihre Arbeitsabläufe, analysieren entstandene Probleme und diskutieren alternative Umsetzungsvarianten.</p>	
<p>Mögliche Inhalte (Handlungsprodukte/Lernsituationen):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeichnerische Abstraktion/Reduktion von Wirklichkeit • Illustration • Logo entwickeln • Produktdesign entwickeln und umsetzen • 3-D-Modelle drucken/entwerfen • Testen von KI-Software für Gestaltungsaufgaben 	

6.7 Lernfeld 7

Lernfeld 7	Objekte fotografisch darstellen und gestalten
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Kompetenz, Bild- und Videoaufnahmen sowie 3-D-Scans nach Kundenvorgabe zu planen, durchzuführen und zu bewerten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren die technischen Voraussetzungen für die Nutzung von 3-D-Scans, Bild- und Videoaufnahmen und ihren Einfluss auf die Gestaltung. Sie beurteilen die gestalterischen Kriterien und ziehen Rückschlüsse auf die technischen Anforderungen der Aufträge sowie rechtliche Vorgaben (Persönlichkeitsrechte, Aufnahmegenehmigungen).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erwerben die nötigen Kenntnisse, um die für den Auftrag nötigen Aufnahmegeräte und Leuchten sicher in Betrieb zu nehmen. Dazu verbinden sie benötigte Komponenten und beachten Maßnahmen zum Gesundheitsschutz (Unfallverhütung, Schutzmaßnahmen) sowie einen sorgfältigen Umgang mit den Geräten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen ihre Handlungsschritte unter Beachtung von technischen und gestalterischen Aspekten. Sie erwerben Kenntnisse über die zur Bearbeitung notwendige Software.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler führen die Bild- und Tonaufnahmen im Team unter Berücksichtigung der technischen Vorgaben (Bildformat, Videoformat, 3-D-Format, 360°-Video, immersiver Ton, Streaming) durch. Sie gestalten ihre Aufnahmen mit bild-, ton- und lichttechnischen Mitteln (Dateigröße, Schärfentiefe, Fokus, Brennweite, Blende, Belichtung, Kamerabewegung, Ausleuchtung). Anschließend bereiten sie die aufgenommenen Dateien in der zugehörigen Software auf. Im Team thematisieren sie auftretende Konflikte und zeigen Lösungsansätze auf.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler kontrollieren mit ausgewählten Methoden die Scan-, Bild- und Tonaufnahmen (Histogramm, Wellenformmonitor) und sichern diese unter Einhaltung der betrieblichen Regelungen (Datensicherung, Datensicherheit). Bereits während der Aufnahme auftretende Fehler erkennen und korrigieren sie selbstständig.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Herstellung der 3-D-Scans, Bild- und Videoaufnahmen und entwickeln Vorschläge für die Optimierung des Vorgehens. Sie beurteilen dabei den Lernprozess im Hinblick auf die Anwendung in größeren Projekten.</p>	
<p>Mögliche Inhalte (Handlungsprodukte/Lernsituationen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der digitalen Fotografie, Video undameratechnik • Grundlagen der Optik und Lichttechnik • Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Foto- und Videotechnik • Besonderheiten der 360°-Aufnahmetechnik im Foto- und Videobereich • Einbindung von 3-D-Scans in Foto- und Videoprojekte 	

6.8 Lernfeld 8

Lernfeld 8	Multimediaprodukte gestalten
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Kompetenz, in Entwicklungsumgebungen immersive digitale Realitäten zu konzipieren und zu produzieren.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren einen Kundenauftrag unter inhaltlichen, gestalterischen, technischen und distributiven Gesichtspunkten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über Dramaturgie in immersiven Umgebungen (User-Experience-Design). Sie kommunizieren unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe auch in einer Fremdsprache und entwickeln ein Gestaltungskonzept unter Berücksichtigung der virtuellen Beleuchtung, der visuellen Effekte sowie des akustischen Erlebnisses für die Nutzer.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler organisieren das Projekt mithilfe einer ausgewählten Methode des Projektmanagements. Sie planen gemeinsam den Arbeitsablauf für die Erstellung der Produkte und legen Teilaufgaben und Termine fest. Im Team weisen sie sich Rollen und Aufgaben zu.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen für das Projekt und für die Dokumentation digitale und analoge Unterstützungswerkzeuge. Sie skizzieren die Gestaltung aller Inhalte entsprechend der konzeptionellen Vorgaben. Sie ergänzen das Gestaltungskonzept im Hinblick auf die Benutzerführung und die Interaktionsmöglichkeiten. Sie erstellen digitale Realitäten mit Objekten aus Textur und Objektdatenbanken. Sie wenden Texturen auf die 3-D-Objekte an (UV-Koordinatensystem). Sie achten auf korrekt platzierte Texturen, prüfen die Größenverhältnisse der verwendeten Objekte zueinander und berücksichtigen eine natürliche Kollisionsabfrage (Physiksystem). Sie setzen Beleuchtungskonzepte um und verwenden visuelle Effekte mithilfe von Lichtquellen und Schattierungsmethoden. Mit interaktiven Elementen erschaffen sie eine Dramaturgie und führen alle 3-D-Darstellungen sowie Bild-, Ton- und Interaktionsebenen zu einem immersiven Erlebnis zusammen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler kompilieren die immersive Anwendung. Sie testen die kundenspezifischen Anforderungen in einem Probedurchlauf und kontrollieren sie auf Vollständigkeit sowie auf Funktionalität.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler nehmen unter Berücksichtigung der gegebenen Anforderungen fortlaufend erforderliche Anpassungen vor und begründen Abweichungen vom Konzept. Sie stellen die Anwendung den Auftraggebern bereit und nehmen die Archivierung der Projektdaten und Rohmaterialien vor.</p>	
<p>Mögliche Inhalte (Handlungsprodukte/Lernsituationen):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaktive Räume • Interaktive Kulissen • 360-Grad: Bild und Video • Bild mit QR-Code-Zugang in VR-Welt (Ergänzung des Bildes) • Erstellen von Objekten für AR-Anwendungen 	

7 Berufsübergreifender Lernbereich

Entsprechend der Vereinbarung über den Erwerb der Fachhochschulreife in beruflichen Bildungsgängen (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 05.06.1998 in der Fassung vom 09.03.2001), wird in Verbindung mit dem erfolgreichen Abschluss der Berufsfachschule die Studierfähigkeit erlangt, die zur Aufnahme eines Studiums an einer Fachhochschule beziehungsweise eines Bachelor-Studiengangs berechtigt.

Die angestrebten Kompetenzen der Fächer des berufsübergreifenden Bereichs können abgestimmt mit den Lernfeldern erreicht werden. Dabei müssen die Standards für den Erwerb der Fachhochschulreife erreicht werden, die sich nicht immer in den beruflichen Lernsituationen umsetzen lassen. Der Umfang und die Tiefe der möglichen Verzahnung von berufsübergreifenden Inhalten mit den Lernfeldern, beispielsweise bei der Durchführung von Projekten, hängen von den jeweils konkret geplanten oder zu entwickelnden Lernsituationen ab. Die im Unterricht der berufsübergreifenden Unterrichtsfächer angestrebten Kompetenzen sollen sowohl dem beruflichen Bildungsziel wie der angestrebten Studierfähigkeit dienen. Die entsprechende Unterrichtsgestaltung enthält das schulinterne Fachcurriculum.

8 Leistungsbewertung

Die Förderung von Leistungsbereitschaft und -fähigkeit ist für die individuelle Entwicklung der Schülerinnen und Schüler sowie für die Gesellschaft von großer Bedeutung. Leistungen werden nach fachlichen und pädagogischen Grundsätzen ermittelt und bewertet.

Leistungsbewertung wird verstanden als Beurteilung und Dokumentation der individuellen Lernentwicklung und des jeweils erreichten Leistungsstandes. Sie berücksichtigt sowohl die Ergebnisse als auch die Prozesse schulischen Lernens und Arbeitens. Leistungsbewertung dient als Rückmeldung für Schülerinnen und Schüler, Eltern und Lehrkräfte und ist eine wichtige Grundlage für die Planung und Gestaltung des weiteren Unterrichts sowie die Beratung und Förderung.

Die Anforderungen an die Leistungen sowie deren Beurteilung orientieren sich am vorangegangenen Unterricht und an den Vorgaben dieses Lehrplanes. Die im Ausbildungsgang tätigen Lehrkräfte einigen sich gemeinsam über die verbindliche Ausgestaltung der Leistungsbewertung in den Lernfeldern und Unterrichtsfächern.

8.1 Bewertungskriterien

Die Leistungsbewertung wird als ein kontinuierlicher Prozess verstanden. Um die im Zusammenhang mit dem Unterricht erbrachten Leistungen ganzheitlich zu bewerten, erhalten die Schülerinnen und Schüler im Unterricht die Gelegenheit, die entsprechenden Anforderungen in Umfang und Anspruch kennenzulernen und sich auf diese vorzubereiten.

Neben den Leistungen im Bereich der Sach- und Methodenkompetenz sind auch Stand und Entwicklung der im Unterricht vermittelten Selbst- und Sozialkompetenz zu bewerten. Dazu gehören solche Fähigkeiten und Einstellungen, die für das selbstständige Lernen und das Lernen in Gruppen wichtig sind.

Kriterien und Verfahren der Leistungsbewertung werden am Anfang eines jeden Schulhalbjahres in jedem Fach oder Kurs den Schülerinnen und Schülern offengelegt und erläutert.

Auch die Selbsteinschätzung einer Schülerin beziehungsweise eines Schülers oder die Einschätzung durch Mitschülerinnen und Mitschüler kann in den Beurteilungsprozess einbezogen werden. Dies entbindet die Lehrkraft jedoch nicht von der alleinigen Verantwortung bei der Bewertung der individuellen Leistung.

8.2 Bewertungsbereiche

In der Leistungsbewertung werden zwei Bereiche unterschieden: Unterrichtsbeiträge und Klassenarbeiten.

Unterrichtsbeiträge

Unterrichtsbeiträge umfassen alle Leistungen, die sich auf die Mitarbeit und Mitgestaltung im Unterricht und im unterrichtlichen Kontext beziehen. Zu ihnen gehören

- mündliche Leistungen,
- praktische Leistungen,
- schriftliche Leistungen, soweit es sich nicht um Klassenarbeiten handelt.

Bewertet werden können im Einzelnen zum Beispiel:

- Beiträge in Unterrichts- und Gruppengesprächen,
- Vortragen und Gestalten,
- Beiträge zu Gemeinschaftsarbeiten und zu Projektarbeiten,
- Erledigen von Einzel- und Gruppenaufgaben,
- Hausaufgaben, Arbeitsmappen,
- praktisches Erarbeiten von Unterrichtsinhalten,
- schriftliche Überprüfungen,
- Protokolle, Referate, Arbeitsberichte,
- Projektpräsentationen,
- Medienproduktionen.

Klassenarbeiten

Klassenarbeiten sind alle schriftlichen Leistungsnachweise in den Lernfeldern oder Fächern. Deren Zahl und Dauer wird durch die zuständigen Gremien der Schule festgelegt. Es muss sichergestellt werden, dass in jedem Fach oder Lernfeld pro Schulhalbjahr mindestens ein Leistungsnachweis in Form einer Klassenarbeit erbracht wird.

Weitere Unterrichtsleistungen

Weitere Unterrichtsleistungen sind Lernleistungen, die wissenschaftlichen Kriterien genügen müssen und einer längeren Dauer der Anfertigung bedürfen. Hierzu gehören auch fächerübergreifend angelegte Hausarbeiten beziehungsweise Facharbeiten sowie aus möglichen Projekten oder projektähnlichen Tätigkeiten entwickelte Arbeiten. Mögliche geforderte Leistungen (Produkte, Präsentationen, Kolloquien, schriftliche Ausarbeitungen etc.) und in die Bewertung einfließende Bewertungskriterien sind im Fachcurriculum darzulegen.

8.3 Notenfindung

Die Note in den Lernfeldern oder Fächern wird nach fachlicher und pädagogischer Abwägung aus den Noten für die Unterrichtsbeiträge und den Klassenarbeiten gebildet. Bei der Gesamtbewertung haben Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als Klassenarbeiten.

Impressum

Herausgeber

SHIBB Landesamt

Schleswig-Holsteinisches Institut für Berufliche Bildung

Muhliusstraße 38, 24103 Kiel

https://www.schleswig-holstein.de/DE/landesregierung/ministerien-behoerden/SHIBB/shibb_node.html

Erstellung und Veröffentlichung:

SHIBB Dezernat 4 - Landeseminar Berufliche Bildung (LSBB), Arbeitsfeld Lehrplanentwicklung und Implementation, Muhliusstraße 38, 24103 Kiel, Telefon 0431 988 9793

Lehrpläne im Internet unter: Lehrplanportal Berufliche Bildung



Mai 2024

© SHIBB 2024

Titelbild: flash_concept/stock.adobe.com