

ENTWURF

Die berufsbildenden Schulen im Land Bremen

Berufliches Gymnasium

Rahmenplan

Fachrichtung Gestaltung

Leistungsfächer

Gestaltung und Multimedia

Praxisfach

Gestaltungspraxis



Herausgegeben von der Senatorin für Bildung, Wissenschaft und Gesundheit
Rembertiring 8 – 12, 28195 Bremen,

2012

Curriculumentwicklung:
Landesinstitut für Schule, Abteilung 2 – Qualitätssicherung und
Innovationsförderung, Am Weidedamm 20, 28215 Bremen
Redaktion: Jürgen Uhlig-Schoenian, Margret Reder, Wolfgang Schulte-Sasse

Nachdruck ist zulässig

Bezugsadresse: <http://www.lis.bremen.de>

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| 1. Ziele des Fachs | 4 |
| 1.1 Fachpräambel | 4 |
| 1.2 Zielsetzung der Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia | 7 |
| 1.3 Praxisfach | 8 |
| 2. Themen und Inhalte | 9 |
| 2.1 Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia | 10 |
| 2.2 Praxisfach (Gestaltungspraxis) | 15 |
| 2.3 Schulinterne Curricula | 17 |
| 3. Bildungsstandards | 18 |
| 3.1 Fachkompetenz | 18 |
| 3.2 Methodenkompetenz | 19 |
| 3.3 Personal- und Sozialkompetenz | 21 |
| 4. Leistungsbeurteilung | 22 |
| Anhang | 24 |
| Liste der Operatoren | 24 |

1. Ziele des Fachs

1.1 Fachpräambel

In der „Vereinbarung zur Gestaltung der gymnasialen Oberstufe in der Sekundarstufe II (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 07.07.1972 i. d. F. vom 28.05.2003)“ werden Anforderungen an die Zielsetzung der gymnasialen Oberstufe formuliert. Darin heißt es unter anderem: „Verbindendes Merkmal des Unterrichts in der gymnasialen Oberstufe ist das wissenschaftspropädeutische Arbeiten, das exemplarisch in wissenschaftliche Fragestellungen, Kategorien und Methoden einführt. Dabei geht es um die Beherrschung eines fachlichen Grundlagenwissens als Voraussetzung für das Erschließen von Zusammenhängen zwischen Wissensbereichen, von Arbeitsweisen zur systematischen Beschaffung, Strukturierung und Nutzung von Informationen und Materialien, um Lernstrategien, die Selbstständigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie Team- und Kommunikationsfähigkeit zu unterstützen.“

Im Hinblick auf die Berufs- und Studierfähigkeit wird dem Erwerb folgender Fähigkeiten besondere Bedeutung beigemessen:

- Verständnis sozialer, ökonomischer, politischer und technischer Zusammenhänge,
- Denken in übergreifenden, komplexen Strukturen,
- Fähigkeit, Wissen in unterschiedlichen Kontexten anzuwenden,
- Fähigkeit zur Selbststeuerung des Lernens und der Informationsbeschaffung,
- Fähigkeit zur realistischen Einschätzung der eigenen Kompetenz und Möglichkeiten,
- Kommunikations- und Teamfähigkeit,
- Entscheidungsfähigkeit.

Zur Vermittlung und Einübung der vorgenannten Fähigkeiten sind die Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia hervorragend geeignet, insbesondere durch das im Zentrum dieser Fächer stehende projektorientierte Arbeiten.

Gestaltung im Sinne eines zeitgemäßen, breiten Profils am Beruflichen Gymnasium für Gestaltung und Multimedia ist in Bezug auf die verwendeten Mittel sowohl experimentell als auch anwendungsbezogen und medientechnisch orientiert. Gestaltung

hat mit Ästhetik, Technik sowie Marketing und Verständnis für gesellschaftliche Zusammenhänge zu tun. Dies bedeutet, dass gestaltungstechnisches und künstlerisches Wissen und Handeln vermittelt, die Ganzheitlichkeit gestalterischer Prozesse sowie deren kritische Reflexion beachtet und in diesem komplexen Zusammenspiel zum Ausbildungsgegenstand wird. Dabei werden stets emotionale Aspekte im komplexen Wechselspiel mit technischen und wissenschaftlichen Aspekten gesehen. Diese Ziele bedingen Kenntnisse und Fertigkeiten von Visualisierungstechniken:

- Manuelle Techniken, wie Freihandzeichnen, Malerei, Skulptur und Modellbau, die auf der Grundlage von Naturbetrachtung und -analyse erworben werden (Schwerpunkt im Leistungskurs Gestaltung).
- Darauf aufbauend Techniken der computergestützten audiovisuellen Medienproduktion, die in einer intensiven, permanenten praxisnahen Auseinandersetzung erworben werden (Schwerpunkt im Leistungskurs Multimedia).

Im kreativen Umgang mit diesen Visualisierungstechniken wird die Fähigkeit zu ihrer kompetenten Anwendung entwickelt.

Die Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia fördern damit die Studierfähigkeit für alle Fachrichtungen sowie den Einstieg in eine Berufsausbildung. Darüber hinaus vermittelt der Unterricht dieser Fächer in besonderer Weise Grundlagen für Studiengänge mit gestalterischen und medientechnischen Fachrichtungen.

Die Einsicht in Gestaltungsprozesse und -kriterien dient im freien und im angewandten Bereich sowohl im Studium als auch im Beruf, dazu

- Prinzipien, Verfahren und Werkzeuge sinnvoll und zielgerichtet zum Entwurf zwei- und dreidimensionaler Produkte einzusetzen und
- Produkte, Sachverhalte und Informationen zu analysieren, zu strukturieren, zu visualisieren und zu präsentieren.

Die Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia leisten damit einen wichtigen Beitrag für Studium und Beruf, da der selbstbestimmte, kompetente und verantwortungsvolle Umgang mit Medien in unserer Gesellschaft zu einer Schlüsselqualifikation geworden ist.

Die Unterrichtsprozesse der Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia erfordern überwiegend problem-, handlungs- und projektorientiertes Arbeiten. Die Aufgabenbereiche sind so vielfältig und so innovationsabhängig, dass es zunehmend mehr dar-

auf ankommt, sie erforschend zu bearbeiten. Dabei hat die Lehrerin bzw. der Lehrer in erster Linie die Arbeitsmethoden bereitzustellen, mit deren Hilfe die Schüler/innen die Inhalte selbstständig erarbeiten können. Damit wird eine Kompetenz erworben, die es ermöglicht, auch Probleme völlig anderer Fachgebiete eigenständig und strukturiert anzugehen. Die Lösung komplexer gestalterischer Probleme erfordert interdisziplinäres Denken und Arbeiten. Dabei sind Teamorientierung und arbeitsteiliges Vorgehen erforderlich.

1.2 Zielsetzung der Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia

Ziel beider Leistungsfächer am Beruflichen Gymnasium für Gestaltung ist die Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten, die im Bereich der Gestaltung zwei- und dreidimensionaler Objekte und in der Medienanwendung eine wesentliche Rolle spielen. Die dabei im Mittelpunkt stehende Förderung problem-, sach- oder projektbezogener Denk- und Gestaltungsfähigkeiten wird in den beiden Leistungsfächern mit speziellen Zielsetzungen initiiert.

Das Leistungsfach Gestaltung bezieht sich hauptsächlich auf freie (künstlerische) Gestaltung und Produktgestaltung. Das Leistungsfach Multimedia bezieht sich hauptsächlich auf Medien- und Produktgestaltung.

Die Produktgestaltung wird im Leistungsfach Gestaltung mehr aus der künstlerischen Perspektive betrachtet, während sie im Leistungsfach Multimedia mehr aus der technischen Perspektive der Konstruktion und der multimedialen Darstellung gesehen wird. Es können aber in beiden Leistungsfächern sowohl künstlerische als auch technische Aspekte vermittelt werden.

Grundlegend für die Unterrichtsinhalte beider Leistungsfächer ist die Auseinandersetzung mit Fragestellungen der visuellen Kommunikation einschließlich künstlerischer Zielsetzungen und ihren technischen Grundlagen.

In den Bereichen der freien Gestaltung sowie der Produktgestaltung ermöglicht und fördert das Leistungsfach Gestaltung den Erwerb einer umfassenden studiums- und berufsorientierten Gestaltungskompetenz. Erreicht wird dies durch die vermittelten Fähigkeiten und Kenntnisse zur Gestaltung und deren kritischen Beurteilung anhand konkreter Kriterien.

Das Leistungsfach Multimedia ermöglicht und fördert eine umfassende Medienkompetenz im Bereich der Mediengestaltung und Medientechnik.

1.3 Praxisfach

Das Praxisfach ergänzt mit vielfältigen Praxisthemen die Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia. Die Praxisthemen stellen entweder Vertiefungen praktischer Realisationen der in den Leistungsfächern behandelten Themen dar oder alternative Themen, die in ihrer Ergänzung zu den Leistungsfachthemen die Perspektive auf die berufliche Praxis erweitern und durch die Vielfalt des zum Teil wahlfreien Angebots die Möglichkeit zur Berufsorientierung bieten.

Das Praxisfach (Gestaltungspraxis) ist in der Einführungs- und Qualifikationsphase mit jeweils zwei Wochenstunden angesetzt. Die Inhalte sind mit den Profil-Leistungsfächern so zu verknüpfen, dass der Praxisbezug deutlich wird. Außerdem müssen die Praxisfachstunden inhaltlich und zeitlich zumindest teilweise in den Unterricht zur Steigerung der Methoden- und Sozialkompetenz sowie des Projektunterrichts eingebunden werden. Pro Halbjahr sollen verschiedene Praxis-Themen angeboten werden, sodass in Einführungs- und Qualifikationsphase insgesamt sechs unterschiedliche gestaltungspraktische Themen bzw. Techniken vermittelt werden.

Die Themen sind u. a. den Bereichen Zeichnung, Malerei, Skulptur/Plastik, Druckgrafik, Grafikdesign, Textildesign, Produktdesign, Architektur, Animation, Fotografie und Film zugeordnet. Die strukturelle, prozessorientierte Aufbereitung dieser Themen folgt einer Linie von primären Ideenskizzen (Scribble, Exposé, ...) über Entwurfsformen (Entwurfsskizze, Planungsskizze, Treatment, ...) und präzisen Darstellungsformen (Konstruktionszeichnung, Modell, Storyboard, Drehbuch) bis zum ausgestalteten Endprodukt. Die Halbjahre schließen in der Regel mit einer Ausstellung der Gestaltungsergebnisse ab, die es ermöglicht, die verschiedenen Gestaltungsprozesse und -produkte im diskursiven Vergleich evaluieren zu können.

Das Unterrichtsfach ist zu benoten und gemäß Belegungsverpflichtung der Abiturverordnung in allen Schulhalbjahren im Zeugnis auszuweisen. Es kann mit maximal zwei Halbjahren in die Gesamtqualifikation eingebracht werden.

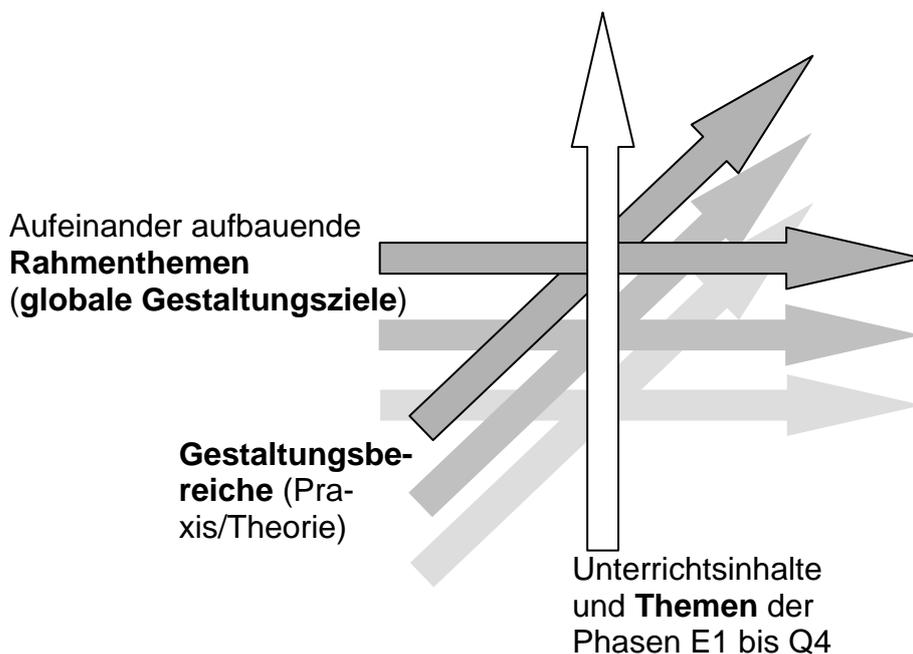
Die Beschreibung des Faches enthält exemplarische Anregungen zur inhaltlichen Ausgestaltung. Die inhaltliche Konkretisierung wird entsprechend den o. g. Vorgaben schuleinheitlich entwickelt und festgelegt. Für den Unterricht bieten sich fächerübergreifende Inhalte zur Steigerung der Methoden- und Sozialkompetenz und zum Projektmanagement an.

2. Themen und Inhalte

Die Themen der Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia ergeben sich aus den Perspektiven der globalen Gestaltungsziele (siehe Tabelle Seite 10 Rahmenthemen) und der sieben Gestaltungsbereiche (siehe Tabelle Seite 11 Gestaltungsbereiche).

Die globalen Gestaltungsziele bilden aufeinander aufbauende Rahmenthemen für die einzelnen Halbjahresphasen. Sie bestimmen, wie umfassend bzw. komplex die einzelnen Gestaltungsbereiche unterrichtet werden.

Aus einem konkreten Gestaltungsbereich und einem angestrebten globalen Gestaltungsziel ergibt sich damit jeweils ein Gestaltungsthema für eine bestimmte Lernphase. Dabei kann jeder Gestaltungsbereich (z. B. Architektur) in jedem Halbjahr thematisiert werden, allerdings mit unterschiedlicher Zielsetzung. Dies soll folgende Grafik veranschaulichen:



2.1 Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia

Jede Halbjahrgangsstufe hat ein zentrales Rahmenthema, das in den Leistungsfächern Gestaltung und Multimedia identisch ist.

| Halb-jahr | Rahmenthemen (globale Gestaltungsziele) |
|-----------|---|
| E1 | Thema 1: Analyse und Gestaltung |
| E2 | Thema 2: Funktionen der Gestaltung |
| Q1 | Thema 3: Gestaltung von Identität, Einheit und Charakter Thema 4: Methoden kreativen Denkens und gestalterischen Handelns |
| Q2 | Thema 5: Gestaltung in ihrer Entwicklungsgeschichte bzw. kunstgeschichtliche und gestaltungspraktische Aneignung traditioneller Kunstformen |
| Q3 | Thema 6: Gestaltung von Stil im Spannungsfeld von Ordnung und Irritation – Errungenschaften und Ansichten der „Moderne“ |
| Q4 | Thema 7: Selbstständig planen, gestalten, dokumentieren |

Der Unterschied zwischen den Leistungsfächern Gestaltung und Multimedia besteht in den beiden Hauptorientierungen Künstlerische Gestaltung (Leistungsfach Gestaltung) und Designgestaltung (Leistungsfach Multimedia).

Gegenstände beider Leistungsfächer sind gestaltungstheoretische und gestaltungspraktische Themenstellungen aus den fachlichen Schwerpunkten Architektur, Design/Medien, Bildende Kunst (Malerei, Plastik, Grafik, Design, Objektkunst, Installationen, Performance etc.).

Die folgende Schwerpunktsetzung in sieben Gestaltungsbereiche bestimmt die Zuordnung zu den beiden Leistungsfächern Gestaltung und Multimedia.

| Gestaltungsbereiche | Gestaltung | Multi-media |
|--|-------------------|--------------------|
| 1. Visuelle Kommunikation (Farb- und Zeichenlehre, Visualisierungsformen, Collage-/Montageformen) | XX | XXX |
| 2. Werkanalyse und -interpretation | XXX | XX |
| 3. Produkt-, Architektur- und Medienanalyse | XX | XXX |
| 4. Künstlerische Gestaltung (analoge Fotografie, Zeichnung, Malerei, plastisches Gestalten) | XXX | X |
| 5. Mediengestaltung oder Gestaltungstechnik (digitale Fotografie, Printdesign, Webdesign, Video, 2D- und 3D-Animationstechniken) | XX | XXX |
| 6. Produktgestaltung (Produktdesign, Entwurf, Modell, Animation) | | |
| • mit künstlerischen Mitteln | XXX | X |
| • mit Mitteln der neuen Technologien | X | XXX |
| 7. Architektur (Entwurf, Modell, Animation) | | |
| • mit analogen Mitteln | XXX X | X XXX |
| • mit digitalen Mitteln | | |

Die Anzahl des Buchstaben X weist auf die Relevanz des Gestaltungsbereichs für das jeweilige Leistungsfach hin.

Im Leistungsfach Gestaltung werden vorrangig die Bereiche Künstlerische Gestaltung (4.), Werkanalyse und Werkinterpretation (2.) thematisiert, während im Leistungsfach Multimedia die Bereiche Visuelle Kommunikation (1.), Medienanalyse (3.) und Mediengestaltung (5.) überwiegen.

Inhalte zu Dokumentation und Präsentation werden in den sieben Gestaltungsbereichen übergreifend vermittelt. Auch die Grundlagen der Eingangsstufe wie Gestal-

tungselemente und -verfahren, Farbwirkungen, Typografie und Darstellungstechniken finden dort ihre übergreifenden Anwendungen.

Zu Beginn durchlaufen die Schülerinnen und Schüler eine Orientierungsphase. Deren wesentliche Bestandteile sind gleichermaßen

- die Einführung in die Grundlagen von Theorie und Praxis der künstlerischen und designerischen Gestaltung und
- die Einführung in den Umgang mit den gestalterischen Mitteln des Computers.

Den Schülern soll ein Überblick ermöglicht und insbesondere die geeigneten Methoden zur selbstständigen Aneignung von digitalen Gestaltungsmitteln vermittelt werden. Im Mittelpunkt stehen Fragestellungen, die zum selbstständigen Erforschen und Ermitteln der gestalterischen Möglichkeiten von analogen und digitalen Gestaltungsmitteln anregen. Dies schließt auch die wissenschaftspropädeutische Herangehensweise der gymnasialen Oberstufe mit ein.

| Halb-jahr | Themen |
|------------------|---|
| E 1 | Thema 1: Analyse und Gestaltung <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Wahrnehmungsgesetze 1.2 Analyse und Gestaltung von Bildmedien 1.3 Gestalten von Texten und Kombination von Text und Bild 1.4 Aufgaben zur Gestaltungsordnung |
| E 2 | Thema 2: Funktionen der Gestaltung <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Erfassung von Realität mit zeichnerischen Mitteln 2.2 Funktionen der Farbe 2.3 Typografie / Layout 2.4 Analyse, Planung, Entwurf, Realisierung und Evaluation von Kunst-, Design- oder Architektur-Produkten 2.5 Analyse, Gestaltung und Theorie von audiovisuellen Medien |

| Halb- jahr | Themen |
|---------------|---|
| Q 1 | <p>Thema 3: Gestaltung von Identität, Einheit und Charakter</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Bildkomposition 3.2 Symbolbildung der Form 3.3 Corporate Design entwickeln 3.4 Dreidimensionalität: Körper- und Raumdarstellung 3.5 Collage-, Montage- und Assemblage-Techniken <p>Thema 4: Methoden kreativen Denkens und gestalterischen Handelns</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Reproduktion, Assoziation, Ikonografie, Symbolik 4.2 Architektur als Skulptur 4.3 Begriff als Zeichen / Zeichen als Begriff |
| Q 2 | <p>Thema 5: Gestaltung einer Entwicklungsgeschichte</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Geschichte und Praxis der Figurendarstellung und/oder des Porträts 5.2 Alternative Kunstformen: experimenteller Siebdruck, Copy-Art, Mixed Media, Street.Art, Videokunst, VJing oder Videoclips 5.3 Bildgestaltung und bildsprachliche Verfahren bei unterschiedlichen Bildformen – Fest- und Bewegtbild 5.4 Experimentelle und anwendungsbezogene Entwicklung von Bildformen in Grafik, Fotografie, Animationsfilm oder Video und Computergrafik sowie deren Verbindung und audiovisuelle Erweiterung |
| Q 3 | <p>Thema 6: Gestaltung von Stil im Spannungsfeld von Ordnung und Irritation – Errungenschaften und Ansichten der „Moderne“</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.1 Medienwirtschaft und Medienmanagement 6.2 Gestaltung nach Gestaltungsregeln oder individuellem Geschmack 6.3 Formkultur und sozialer Status 6.4 Stilwandel durch die Computertechnologie |

| Halb- jahr | Themen |
|-----------------------|---|
| | 6.5 Manifeste der „Klassischen Moderne“ 6.6 Bezüge und Hintergründe der Gegenwartskunst 6.7 Der neue Umgang mit den Materialien: analog und digital |
| Q 4 | Thema 7: Selbstständig planen, gestalten, dokumentieren Entwicklung von Projekten mit integrativer Anwendung aller Inhalte und Techniken, welche in den bisherigen Lernphasen vermittelt wurden. |

2.2 Praxisfach (Gestaltungspraxis)

| Halb- jahr | Themen |
|-----------------------|--|
| E 1 | <p>Thema 1: Zeichnung</p> <p>1.1 Technisch, perspektivisch, kalligrafisch, illustrativ, frei oder aquarelliert</p> <p>1.2 Porträt, Figur, Architektur, Landschaft, Verfremdung oder Piktogramme</p> <p>Thema 2: Malerei</p> <p>2.1 Maltechniken, Schichtenaufbau</p> <p>2.2 Komposition</p> <p>2.3 Abstraktion</p> |
| E 2 | <p>Thema 3: Architektur</p> <p>3.1 Modellbau</p> <p>3.2 Proportion</p> <p>3.3 Stilbildung</p> <p>3.4 Ästhetische, technische, ökonomische, ökologische und politische Implikationen</p> <p>3.5 Analoges und digitaler Entwurf oder</p> <p>Thema 4: Skulptur/Plastik</p> <p>4.1 Relief</p> <p>4.2 Subtraktive und additive Verfahren</p> <p>4.3 Collageartige Rauminstallation/Assemblage</p> |

| Halb-jahr | Themen |
|------------|---|
| Q 1 | <p>Thema 5: Druckgrafik Hochdruck, Flachdruck, Tiefdruck, Siebdruck oder/und Monotypie oder</p> <p>Thema 6: Textildesign 6.1 Modeillustration 6.2 Textile Fertigung 6.3 Bekleidungs- und Objekttextilien 6.4 Computer Aided Design</p> |
| Q 2 | <p>Thema 7: Planung und Realisation eines selbstständig durchzuführenden Projekts oder</p> <p>Thema 8: Grafikdesign 8.1 Typografie 8.2 Screendesign, Webdesign oder Printdesign</p> |
| Q 3 | <p>Thema 9: Produktdesign 9.1 Möbel, Haushaltsgeräte, Fahrzeuge oder Spielzeuge 9.2 Ergonomiestudien 9.3 CAD-Konstruktion, Morphologische Entwicklung 9.4 Modelle, Prototyping oder</p> <p>Thema 10: Fotografie 10.1 Analog oder/und digital 10.2 Ausschnitt, Perspektive, Komposition 10.3 Fototechnik</p> |

| Halb-jahr | Themen |
|-----------|--|
| Q 4 | Thema 11: Animation und/oder Film/Video 11.1 2d-/3d-Animation 11.2 Storyboard 11.3 Kameraeinstellungen 11.4 Kameraperspektiven 11.5 Lichtgestaltung 11.6 Bildgestaltung 11.7 Filmschnitt 11.8 Filmmontage 11.9 Effekte 11.10 Tonbearbeitung 11.11 Kommentierung |

Die Themen im Praxisfach sind Beispiele, die im Rahmen der Entwicklung dieses Bildungsgangs verändert werden können. Die Themen der Grund- und Leistungsfächer sind verbindlich. Die Reihenfolge der Themen ist im Rahmen fachwissenschaftlicher Vertretbarkeit schulintern und schuleinheitlich variierbar.

2.3 Schulinterne Curricula

Bildungsstandards und Themen bilden den Rahmen für die konkrete Unterrichtsarbeit. In den Schulen müssen schulinterne Curricula und Stoffverteilungspläne erstellt werden, die die Umsetzung wie die Gleichwertigkeit von Parallelkursen sicherstellen. Dazu gehören auch regelmäßige Vergleichsarbeiten, die mindestens einmal pro Jahr stattfinden sollen. Gibt es mehrere Standorte im Land Bremen, ist die Vergleichbarkeit durch regelmäßige Absprachen sicherzustellen.

3. Bildungsstandards

Die Schülerinnen und Schüler erwerben und vertiefen in den Leistungsfächern Gestaltung und Multimedia eine umfassende Handlungskompetenz mit den Dimensionen der fachlichen, methodischen, sozialen und personalen Kompetenz, die als ein Bündel von teilweise sich überlappenden Befähigungen zu verstehen sind. Bereits vorhandene Kompetenzen müssen erkannt und weiter entwickelt werden. Im Sinne lebensbegleitenden Lernens ist ein Prozess der Kompetenzentwicklung einzuleiten, der über die Schulzeit und Berufsausbildung hinausreicht. Schülerinnen und Schüler bringen schon Einstellungen zum gestalterisch-multimedialen Umgang mit Text-Bild-Materialien mit und beurteilen deren medialen Einsatz auf der Grundlage ihrer Einstellungen und ihres Vorwissens. Im Unterricht wird dieses Wissen vertieft und systematisiert sowie die methodische und ästhetische Urteils- und Handlungskompetenz weiter entwickelt. Die Schülerinnen und Schüler erlangen eine umfassende gestalterisch-künstlerische Bildung, die sie insbesondere zu lebenslangem Lernen qualifiziert.

3.1 Fachkompetenz

- Künstlerische und multimediale Gestaltungsaufgaben sind praktisch umzusetzen. Mithilfe geeigneter analoger und multimedialer Mittel werden ihre Realisationen geplant, mit verschiedenen Entwurfstechniken konzipiert und mit verschiedenen Realisationstechniken umgesetzt. Die Lösungen reichen dabei vom Modell bis zum fertigen Produkt.
- Die Gestaltungsprodukte können sich an gesellschaftlichen bzw. politischen Zielvorgaben orientieren, sie sind aber auch aus individueller künstlerischer Absicht zu entwickeln, die gesellschaftliche Situationen in kritischen Perspektiven widerspiegelt.
- Gestaltungsformen sind an inhaltlichen Zielsetzungen und an strukturellen Gegebenheiten anzupassen, bei extremer Ausschöpfung der kreativen Spielräume bzw. Auslotung der Machbarkeitsgrenzen.

- Auf der Grundlage breiter Kenntnisse historischer Zusammenhänge von Kunst, Design bzw. Gestaltung allgemein werden zu gestaltende Gegenstände, Räume, Sujets bzw. Themen analysiert, um Gestaltungsziele bzw. die Gestaltungsmittel, die Gestaltungsordnung, die Gestaltungslogik, die Gestaltungsstrategien, die Gestaltungswerkzeuge, das Gestaltungsmaterial und die anwendbaren Gestaltungsprinzipien zu optimieren.

3.2 Methodenkompetenz

Die fachlich relevanten Methoden sind konkret anzuwenden und kreativ zu erweitern. Hierzu zählen insbesondere:

- Methoden der Gestaltanalyse: gestaltpsychologische Analyse-Methoden (Anwendung von Gestaltgesetzen), empirische Methoden der Ordnungsanalyse, Strukturerofassung
- Methoden der gestalterischen Kreation bzw. Innovation: Methoden der Ideenfindung, Konzeptionsmethoden, Skizzierungen, Entwurfsmethoden
- Methoden der Komposition: Collage, Montage, Sequenzbildung, usw. in Bild und Ton, gestalterische Modellierungen, Top-Down-Verfahren, Methoden der Reduktion, Methoden der Verfeinerung
- Methoden der Realisation: Kreisläufe der Produktentwicklung, Ideensammlung, Konzeption, Entwurf, Modellierung, Realisierung, Evaluation; gestaltungstechnische Methoden (Zeichnen, Malerei, Grafik, Plastik, Architektur, Fotografie, Film, usw.)
- Animations- und Simulationsmethoden
- Methoden der Reflexion: Kontemplation, sekundäre bzw. retrospektive Abbildungsverfahren, Produkt-Analyse, Evaluation.

Weiterhin sind allgemeine Methoden anzuwenden, die nicht spezielle Gestaltungsmethoden sind. Dazugehören:

- Beherrschen der Methoden der Informationsbeschaffung, -aufbereitung, -auswertung und Präsentation der Ergebnisse: Zur Analyse und Beurteilung von Produkten aus Kunst, Design, Architektur, usw. werden Informationen zielgerichtet re-

cherchiert, in ihrer Analogie und Widersprüchlichkeit ausgewertet und gewichtet sowie aufbereitet und problem- und zieladäquat präsentiert.

- Elektronische Informations- und Kommunikationstechniken, aber auch klassische Medien werden sachgerecht zur Recherche, zur Gestaltung und Präsentation von Arbeitsergebnissen genutzt, aber auch in ihren Grenzen kritisch betrachtet.
- Um auf der Basis fundierten Fachwissens unterschiedliche Standpunkte zu Gestaltungsideen und Gestaltungslösungen schriftlich und mündlich sprachlich angemessen und überzeugend vertreten und vermitteln zu können, werden unterschiedliche Gesprächs- und Darstellungsformen benutzt, stringente Argumentationszusammenhänge entwickelt sowie adäquate Präsentations- und Visualisierungstechniken angewendet.
- Fächerübergreifende und fächerverbindende Bezüge werden erkannt und im Sinne eines vernetzten Denkens umgesetzt. Dabei wird Gestaltung sowohl in ihrer dienenden als auch in ihrer innovativen bzw. progressiven Funktion angewandt.
- In projektorientierten Arbeitsprozessen werden Methoden der Selbstorganisation angewandt: Arbeitsplanung, Zeitmanagement, Projektmanagement, Expertenbildung, Lösungsstrategien, Konzentrationsmethoden.

Unabhängig von der inhaltlichen und methodischen Ausgestaltung der einzelnen Teildisziplinen bzw. Teildisziplincombinationen müssen über die bereits genannten fachlichen Kompetenzen hinaus die folgenden elementaren gestaltungsberuflichen Methoden erarbeitet werden:

- Gestaltungsprojekte im Sinne von fremdbestimmten Aufträgen planen und durchführen
- Kommunikative Verfahren initiieren bzgl. der Abnahmen von (bzw. Diskussionen über) Konzeptionen und Produkten der Gestaltung
- Gestalterische Aufträge mit dem Ziel der angemessenen und effizienten Umsetzung analysieren und bewerten
- Dem Gestaltungsauftrag angemessene Auswahlverfahren bei mehreren Produktvorschlägen anwenden

- Grenzüberschreitende Aspekte bei gestalterischen Entscheidungen einbeziehen
- Aktualitäts- und Zukunftsbezogenheit gestalterischer Produktion beachten
- Ziele, Zielsysteme und Zielbeziehungen betrachten und bewerten
- Produkt- und Prozessorientierung sowie Denken in Regelkreisen und Wirkungszusammenhängen
- Unterschiedliche Perspektiven und Interessen analysieren und beurteilen.

3.3 Personal- und Sozialkompetenz

- Aufträge und auch selbst entwickelte Aufgaben werden aktiv, strukturiert und organisiert, aber auch kreativ in Angriff genommen.
- Die eigenen Motivationen, Einstellungen, Erfahrungen, Werthaltungen und die o.a. Kompetenzen werden für die Bewältigung der Aufgabe aktiviert. Das eigene Handeln wird dabei reflektiert und kritisch betrachtet. Gleichzeitig wird eine produktive Einstellung zur Übernahme von ethischer und sozialer Verantwortung für sich und andere deutlich.
- Im persönlichen Auftreten wird die eigene Person mit dem eigenen Selbstbild und den eigenen Werten stimmig zur Geltung gebracht.
- Gemeinsam mit anderen werden Ziele gesetzt und realisiert.
- Das Erreichen der Ziele geschieht kooperativ, konstruktiv und in Kommunikation mit anderen.
- Konflikte werden konsensorientiert unter Wahrnehmung der eigenen Rolle und der Rollen anderer gelöst.
- Dabei werden die Übernahme von Verantwortung und die Fähigkeit, sich empathisch in die Perspektive anderer hineinzusetzen, in unterschiedlichen Dimensionen deutlich.

4. Leistungsbeurteilung

Die Dokumentation und Beurteilung der individuellen Entwicklung des Lern- und Leistungsstandes der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt nicht nur die Produkte, sondern auch die Prozesse schulischen Lernens und Arbeitens. Leistungsbeurteilung dient der Rückmeldung für Lernende, Erziehungsberechtigte und Lehrkräfte. Sie ist eine Grundlage verbindlicher Beratung sowie der Förderung der Schülerinnen und Schüler.

Grundsätze der Leistungswertung:

- Bewertet werden die im Unterricht und für den Unterricht erbrachten Leistungen der Schülerinnen und Schüler
- Die Leistungsbewertung bezieht sich auf die im Unterricht vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, wie sie in den „Anforderungen“ (Standards) beschrieben sind
- Leistungsbewertung muss für Schülerinnen und Schüler sowie Erziehungsberechtigte transparent sein, die Kriterien der Leistungsbewertung müssen zu Beginn des Beurteilungszeitraums bekannt sein
- Die Kriterien für die Leistungsbeurteilung und die Gewichtung zwischen den Beurteilungsbereichen werden in der Fachkonferenz festgelegt.

Die beiden notwendigen Beurteilungsbereiche sind:

- Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht und ihnen gleichgestellte Arbeiten
- Laufende Unterrichtsarbeit.

Bei der Festsetzung der Zeugnisnoten werden zunächst für die beiden Bereiche Noten festgelegt, danach werden beide Bereiche angemessen zusammengefasst.

Die Noten sollen sich nicht überwiegend auf die Ergebnisse des ersten Beurteilungsbereichs stützen.

Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht

Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht dienen der Überprüfung der Lernergebnisse eines Unterrichtsabschnittes. Weiter können sie zur Unterstützung kumulativen Lernens auch der Vergewisserung über die Nachhaltigkeit der Lernergebnisse zurückliegenden Unterrichts dienen. Sie geben Aufschluss über das Erreichen der Ziele des Unterrichts.

Laufende Unterrichtsarbeit

Dieser Beurteilungsbereich umfasst alle von den Schülerinnen und Schülern außerhalb der schriftlichen Arbeiten unter Aufsicht und den ihnen gleichgestellten Arbeiten erbrachten Unterrichtsleistungen wie

- mündliche und schriftliche Mitarbeit
- Arbeitsprodukte aus dem Unterricht wie Lerntagebücher oder Portfolios
- Hausaufgaben
- längerfristig gestellte häusliche Arbeiten (z. B. Referate oder kleinere Facharbeiten)
- Gruppenarbeit
- Mitarbeit in Unterrichtsprojekten (Prozess, Produkt, Präsentation).

Lernkontrollen müssen auch die sprachliche Richtigkeit und Form der mündlichen und schriftlichen Präsentation angemessen berücksichtigen. Um die Urteils- und Kritikfähigkeit der Schülerinnen und Schüler gegenüber ihren eigenen Leistungen zu fördern, sollen sie an der Leistungsbewertung beteiligt werden.

Anhang

Liste der Operatoren

Aufgaben für die Schülerinnen und Schüler müssen eindeutig hinsichtlich des Arbeitsauftrages und der erwarteten Leistung formuliert sein. Die in den schriftlichen Arbeiten verwendeten Operatoren (Arbeitsaufträge) werden in der folgenden Tabelle definiert und inhaltlich gefüllt. Entsprechende Formulierungen in den Klausuren sind ein wichtiger Teil der Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf das Abitur.

Neben Definitionen und Beispielen enthält die Tabelle auch Zuordnungen zu den Anforderungsbereichen I, II und III (vgl. dazu die ARI in der jeweils gültigen Fassung), wobei die konkrete Zuordnung auch vom Kontext der Aufgabenstellung abhängen kann und eine scharfe Trennung der Anforderungsbereiche nicht immer möglich ist.

| Operatoren | Definitionen | Beispiele |
|----------------------------|--|--|
| Nennen I | Kenntnisse (Fachbegriffe, Daten, Fakten, Modelle) und Aussagen in komprimierter Form unkommentiert darstellen | Nenne Form- und Farbkontraste. Nenne bekannte Prinzipien, Verfahren und Methoden der Gestaltung/Multimedia. |
| Wiedergeben I | Wesentliche Aspekte eines Sachverhaltes im logischen Zusammenhang unter Verwendung der Fachsprache wiedergeben | Gib Begriffsdefinitionen, Regeln, bekannte Gestaltungsverfahren und Techniken anhand von Gestaltungsbeispielen bzw. -produkten wieder. |
| Beschreiben I | Anwendungsmöglichkeiten der Informations- und Kommunikationstechniken mit eigenen Worten wiedergeben | Beschreibe räumliche Darstellungsmöglichkeiten wie die Raum-/Farb-Perspektive. |
| Berechnen I Ermitteln I | Aufgaben anhand vorgegebener Daten und Sachverhalte mit bekannten Operationen lösen | Berechne die Datenmenge eines Bitmaps mit gegebener Farbtiefe und Bildgröße. |

| Operatoren | Definitionen | Beispiele |
|-----------------------------|---|---|
| Erklären II Erläutern II | Sachverhalte durch Wissen und Einsichten in einen Zusammenhang (Theorie, Modell, Regel, Gesetz, Funktionszusammenhang) einordnen und deuten, ggf. durch zusätzliche Informationen und Beispiele verdeutlichen | Erläutere anhand eines Gestaltungsprodukts die konkret angewandten Methoden und Prinzipien der Gestaltung unter Verwendung von Fachbegriffen. |
| Analysieren II | Gestalterische Sachverhalte aus künstlerischen, medialen, architektonischen und/oder designerischen Vorlagen kriterien- bzw. aspektorientiert beschreiben und erklären | Analysiere ein Plakat nach vorgegebenen Kategorien und Kriterien. |
| Auswerten II | Gesamtgestaltungen in Bezug auf Gestaltungsdetails integrativ analysieren und bewerten | Werte ein Gestaltungskonzept hinsichtlich eines gegebenen Gestaltungsauftrags aus. |
| Vergleichen II | Verschiedene Gestaltungslösungen bzw. -produkte gegenüberstellen, um Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede herauszuarbeiten | Vergleiche verschiedene Ausgaben eines Magazins. Vergleiche verschiedene Epochenstile in Kunst, Architektur oder Design. |
| Herausarbeiten II | Aus Gestaltungszusammenhängen bestimmte Sachverhalte herausfinden, die nicht explizit (offen und einfach) zu erkennen sind, und sie in ihrer integrativen Funktion beschreiben können | Arbeite in einem Nach-Storyboard die Einstellungsfolge eines Filmes hinsichtlich Schnitttechnik und Kameraperspektive heraus. |
| Anwenden II | Grundlegende Gestaltungsformen, Arbeitsweisen und Modelle auf unbekannte Sachverhalte bzw. Zusammenhänge übertragen | Wende adäquate Fachbegriffe bei der Präsentation von Gestaltungsprozessen und -produkten an. |

| Operatoren | Definitionen | Beispiele |
|---|---|--|
| Beurteilen III | Den Stellenwert von Sachverhalten und Prozessen in einem Zusammenhang bestimmen, um theorie- und kriterienorientiert zu einem begründeten Sachurteil zu gelangen | Beurteile ein gegebenes komplexes Designprodukt hinsichtlich des Zusammenhangs von Gestaltung und Funktionalität. |
| Stellung nehmen III | Ausgehend vom Sachurteil unter Einbeziehung individueller Wertmaßstäbe zu einem begründeten eigenen Werturteil kommen | Wende gelernte Gestaltungsanalysemethoden angemessen auf ein Gestaltungsprodukt an und gib auf dieser Grundlage eine eigene Stellungnahme ab. |
| Selbstständiges entwickeln Gestalten III | Zu einem Sachverhalt oder einer Problemstellung ein konkretes Lösungsmodell und Gegenpositionen selbstständig entfalten | Entwickle selbstständig aus einem gegebenen abstrakt formulierten Gestaltungsauftrag ein konkretes Gestaltungsprodukt. Entwickle Problemlösungsstrategien und -techniken zur Lösung neuer Probleme. |
| Präsentieren selbstständig entwickelter Gestaltungsprodukte III | Aufbereiten und adressatenbezogenes, sachlogisch strukturiertes, fachsprachlich korrektes Darstellen selbstständig entwickelter Gestaltungsprodukte | Präsentiere eine Auftragsbearbeitung mit gestaltungstheoretischen Fachbegriffen. |
| Diskutieren III | Zu einer gestalterischen Problemstellung oder zu unterschiedlichen Gestaltungsprodukten verschiedene Lösungswege aufzeigen und dazu eine Pro- und Kontra-Argumentation entwickeln, die zu einer begründeten Bewertung führt | Diskutiere alternative Entwürfe des Plakats für die „Nacht der Jugend“ bezüglich des im Gestaltungsauftrag gegebenen Mottos. |