

# Rahmenlehrplan

Sekundarstufe II  
Gymnasiale Oberstufe  
mit berufsorientiertem Schwerpunkt Technik

Kursfach Gestaltungs- und Medientechnik

## Impressum

Dieser Rahmenlehrplan dient als inhaltliche Richtlinie für den Grund- und Leistungskurs Gestaltungs- und Medientechnik/Gymnasiale Oberstufe im Rahmen der EPA Technik und wurde von der Arbeitsgruppe „Gestaltungs- und Medientechnik“ der OSZ I Cottbus, OSZ Palmnicken und OSZ Ostprignitz-Ruppin erarbeitet.

### An der Erarbeitung des Rahmenlehrplanes haben mitgewirkt:

Cornelia Czarnowsky	OSZ I Cottbus; Fachlehrer Informatik, Mathematik, Kommunikation und Technik
Bernd Starick	OSZ I Cottbus; Fachlehrer Elektrotechnik, Kommunikation und Technik
Fred Pötschke	OSZ I Cottbus; Fachlehrer Mediengestaltung
Claus Schindler	OSZ Ostprignitz-Ruppin; Fachlehrer Informatik, Elektrotechnik
Karin Neumann	OSZ Ostprignitz-Ruppin; Fachlehrer Kunst, Deutsch
Helmut Urbach	OSZ Palmnicken; Fachlehrer Kunst, Deutsch
Martina Hebold	OSZ Palmnicken; Fachlehrer Informatik, Mediengestaltung

## Inhalt

Zielsetzung .....	4	
1. Didaktisch – methodische Konzeption .....	5	
2. Thematisch – inhaltliche Schwerpunkte .....	6	
Lehrplanübersicht .....	7	
Jahrgangstufe	Inhalt	
11	Thema 1 <b>Medien als Kommunikationsmittel</b> .....	11
	Thema 2 <b>Grundlagen der Wahrnehmung</b> .....	12
	Thema 3 <b>Typographie</b> .....	14
	Thema 4 <b>Dokumentieren und Präsentieren</b> .....	15
12/1	Thema 5 <b>Gestaltung mit Form und Farbe</b> .....	16
	Thema 6 <b>Medien- und Produktkonzeption</b> .....	18
12/2	Thema 7 <b>Bildbearbeitung</b> .....	19
	Thema 8.1 <b>Bewegtbildgestaltung</b> .....	20
	Thema 8.2 <b>Audiogestaltung</b> .....	21
	Thema 8.3 <b>Produktgestaltung</b> .....	22
13/1	Thema 9 <b>Medien- und Produktdesign</b> .....	23
13/2	Thema 10 <b>Komplexaufgabe</b> .....	24
3.	Empfehlungen zu Formen der Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung .....	25

## Zielsetzung

Ziel des Leistungskurses Gestaltungs- und Medientechnik ist die Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten, die in der Gestaltung von Produkten und Medien eine wesentliche Rolle spielen. Damit einher geht vor allem die Förderung projektbezogener und lösungsorientierter Denk-, Kombinations- und Gestaltungsfähigkeiten. Auf diese Art und Weise wird eine Ausprägung von Qualifikationen zur Förderung der Studierfähigkeit erreicht. Durch ein verstärktes Gewicht auf produkt- und medienbezogene Inhalte des weiten Bereiches Gestaltung sind die Absolventen auf die Lebenspraxis mit ihren immer stärker werdenden Anforderungen in medientechnischer Hinsicht vorbereitet.

Die Schülerinnen und Schüler bewältigen Gestaltungsaufgaben unter Einsatz medientechnischer Mittel. Sie kennen Rahmenbedingungen der Gestaltung, können deren Bedeutung beurteilen und die Ergebnisse begründen. Damit sind sie in der Lage, Gestaltung von einer dem individuellen Geschmack unterworfenen Beliebigkeit und dem modischen Styling zu unterscheiden. Sie sind zu kritischer Stellungnahme und zur strukturierten Bearbeitung komplexer Aufgabenstellungen selbstständig und im Team befähigt. Die sowohl bei der Erarbeitung als auch für die Darstellung der Ergebnisse verwendeten elektronischen Medien verlangen Kenntnisse im Umgang mit Computertechnik, die zum Teil im Grundkurs Informatik/Kommunikation und Technik vermittelt und eingeübt werden. Kritikfähigkeit und Selbstbewusstsein im Umgang mit Medien, ihre Wirkung auf die Umwelt und rechtliche Aspekte werden mit Inhalten im Grundkurs Recht verknüpft.

Der Schwerpunkt des Leistungskurses Gestaltungs- und Medientechnik liegt im kritischen gestalterischen und technischen Umgang mit Produkten und Medien, in der Ausprägung und Stärkung von Teamfähigkeit in projektbezogener Arbeit und der Beherrschung von Methoden des Projektmanagements, der Dokumentations- und der Präsentationsmittel.

Allgemeine Ziele<sup>1</sup>:

- Ausbildung der Fähigkeiten und Fertigkeiten im Projektmanagement,
- Stärkung der Teamfähigkeit,
- Ausprägung von kommunikativen Fähigkeiten,
- Fähigkeiten in der Analyse und Beurteilung von Produkten und Medien,
- Kennen, beurteilen und kritisches Anwenden unterschiedlicher Stil- und Gestaltungsmittel.

### 1. Didaktisch – methodische Konzeption

#### 1.1. Allgemeine didaktische Ausrichtung des Unterrichts

Auch für dieses Fach gelten die allgemeinen Leitideen der Vorbereitung und Gestaltung des Unterrichts. Diese sind gekennzeichnet durch Schülerorientierung, Handlungs-, Projekt- und Problemorientierung, Offenheit, Exemplität, Wissenschaftsbezug, Differenzierung.

---

<sup>1</sup> Im Abschnitt 3 erfolgt die Aufschlüsselung der Themen auf die Jahrgangsstufen. Dort werden die allgemeinen Zielsetzungen themenbezogen spezifiziert.

## 1.2. Fachspezifische didaktische Leitidee des Unterrichts

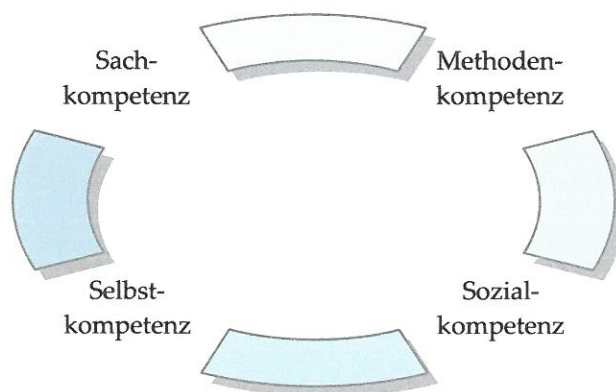
Die allgemeinen didaktischen Leitideen erfahren in diesem Fach eine zukunftsorientierte Akzentuierung und Gewichtung. Hauptaugenmerk gilt der vielfältigen Nutzung von Medien, Informations- und Kommunikationstechnologien als Lern- und Arbeitsmittel in der Schule, im Studium sowie in der weiteren Lebensgestaltung. Damit leistet das Fach eine wichtige Voraussetzung für ein lebenslanges Lernen in der Wissensgesellschaft, in der selbstständige und vielfältige Nutzung von Medien ein immanenter Bestandteil ist.

Vorrangiges Ziel ist die Entwicklung von Aufgabenstellungen, die ein handlungs- und lösungsorientiertes Lernen ermöglichen. Voraussetzung hierfür ist die Gestaltung einer neuen Lernkultur, die durch selbstbestimmtes, selbstorganisiertes und entdeckendes Lernen gekennzeichnet ist.

## 1.3. Neustrukturierung der Lehrmethoden

Die Realisierung der Unterrichtsvorhaben setzt eine innovative Umstrukturierung traditioneller Lehr- und Lernmethoden voraus:

- Entwickeln und Arrangieren neuer Lernsituationen, die vor allem problem- und prozessorientiert sind.
- Lernorganisation so gestalten, dass von einer stärker vom Lehrer dominierten zu einer deutlichen schülerzentrierten Form übergegangen wird. Der Prozesscharakter ist hierbei zu beachten. Während in der Einführungsphase stärker lehrerzentrierte Lernphasen charakteristisch sind, werden in der Qualifikationsphase Selbstlernphasen überwiegen.
- Veränderte Position des Lehrenden: Neben der Wissensvermittlung vor allem Organisation problemorientierter Lernprozesse und Beratung der Schüler.
- Neue und komplexere Anforderungen werden an die Leistungsbewertung in der Projektarbeit gestellt. Bei der Bewertung dieser relativ offenen Lernform sind im Wesentlichen vier Bereiche zu berücksichtigen:



## 1.4. Neue Lernformen

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Sachkompetenz durch die Fähigkeiten zur Nutzung aktueller Kommunikations- und Informationssysteme sowie durch selbstständige Informationsbeschaffung und –sicherung.

Fördern der Selbstkompetenz durch eigenaktives Lernen - zu bearbeitende Aufgaben werden zunehmend selbstbestimmt und selbstorganisiert bewältigt - sowie die Entwicklung von Fähigkeiten zur Selbstbeobachtung und Selbstkritik entwickeln, auch im Hinblick auf die Eigenbewertung der Arbeit in der Projektgruppe.

Die Methodenkompetenz bezieht sich auf Entwicklung und Rezeption von Produkten und Medien. Das Erlernen von Strategien der Ideen- und Lösungsfindung (z.B. Brainstorming, Mindmapping) und Präsentationstechniken setzt flexibles und schöpferisches Denken voraus. Aufgaben werden in einen realitätsnahen und informationsreichen Kontext gebettet. Die Arbeitsergebnisse sind unter Verwendung geeigneter Medien zu präsentieren.

Das Lernen in Gruppen fördert die Sozialkompetenz und dient dem Entwickeln arbeitsteiliger Problemlösungsstrategien.

Voraussetzungen für die Interaktion in der Gruppe im Hinblick auf Diskutieren, Planen und Handeln sind folgende Indikatoren:

aktiv,	selbstständig,
zielgerichtet,	kooperativ,
integrativ,	innovativ,
kommunikativ,	konfliktfähig,
strukturiert,	sorgfältig.
selbstkritisch,	

## 2. Thematisch – inhaltliche Schwerpunkte

Die Schülerinnen und Schüler bringen zum Zeitpunkt des Eintritts in die Jahrgangsstufe 11 die unterschiedlichsten Voraussetzungen - sowohl in gestalterischer als auch in medientechnischer Hinsicht - mit. Der Schwerpunkt in der Flächengestaltung in Jahrgangsstufe 11 dient der Sensibilisierung und der Einführung in die gestalterische Sicht-, Denk- und Handlungsweisen.

Damit schafft der Unterricht Grundlagen, um in den Kursen der Jahrgangsstufen 12 und 13 erweiterte fachliche, d.h. gestaltungs- und medientechnische Kenntnisse vermitteln zu können. Konzeptionelles, strukturelles Denken und lösungsorientiertes Handeln unter Berücksichtigung technischer, ökonomischer und ökologischer Zusammenhänge sind für den Unterricht ebenso selbstverständliche Elemente wie die Dokumentation und Präsentation der Zwischen- und Endergebnisse von Projektarbeiten.

Ein wesentliches Kennzeichen des Kurses Gestaltung- und Medientechnik ist die Verknüpfung mehrerer Fachgebiete und die Verbindung theoretischer Fundierung mit praktischer Durchführung. Die einzelnen Lehrplaneinheiten basieren auf dem dreigeteilten Grundsatz: Rahmenbedingungen verstehen, Verfahren kennen und Werkzeuge anwenden.

In der Einführungsphase beginnt der Kurs mit der Einordnung der Print und Nonprint-Medien als wichtige Kommunikationsmittel und deren Bedeutung in der Vergangenheit und heute. Anschließend folgen Lernplaneinheiten, die durch Methoden und Arbeitsformen in Einzel- und Gruppenarbeit zur Ideenentwicklung und Lösungsfindung beitragen.

In der Qualifizierungsphase vertiefen die Schülerinnen und Schüler ihr Wissen. Die Lösung komplexer gestalterischer Probleme steht im Mittelpunkt. Zur Bewältigung der Aufgaben müssen die Schülerinnen und Schüler arbeitsteilig vorgehen und teamorientiert denken.

Je nach pädagogisch-didaktischer Intention, vorhandener technischer Ressourcen oder schulischer Interessen wählt die Schule in der Qualifikationsphase I optional eines der drei Themen (8.1 bis 8.3) Bewegtbildgestaltung (Animationen, Video), Audiogestaltung oder Produktgestaltung.

## Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrichtwert	
Einführungsphase	1	Medien als Kommunikationsmittel	30
	2	Grundlagen der Wahrnehmung	70
	3	Typographie	30
	4	Dokumentieren und Präsentieren	30
		160	
Qualifikationsphase I	5	Gestaltung mit Form und Farbe	60
	6	Medien- und Produktkonzeption	40
	7	Bildbearbeitung	40
	8.1	Bewegtbildgestaltung	
	8.2	Audiogestaltung	60
	8.3	Produktgestaltung	
		200	
Qualifikationsphase II	9	Medien- und Produktdesign	100
	10	Komplexaufgabe	60
		160	

### Thema 1 – Medien als Kommunikationsmittel

Die Schülerinnen und Schüler können den historischen Entwicklungsprozess der Medien analysieren, strukturieren und ihn in den gesellschaftlichen Kontext einordnen. Sie erkennen den Einfluss der technologischen Entwicklung auf die Informationssysteme.

Die Schülerinnen und Schüler erlernen und erkennen Grundtechniken der Internetrecherche. Sie wenden grundlegende Methoden und Strategien der Beschaffung, Vermittlung, Speicherung, Veröffentlichung und Interpretation von Informationen an. Sie sind in der Lage, den Unterschied zwischen Daten und Informationen zu erfassen und können zwischen digitalen und analogen Medien unterscheiden.

Die Schülerinnen und Schüler nutzen unterschiedliche Kommunikationssysteme zur Reflexion der Kommunikationsprozesse. Ferner organisieren und koordinieren sie Teamarbeit und verwenden dabei die Fachsprache.

## **Thema 2 – Grundlagen der Wahrnehmung**

Die Schülerinnen und Schüler erkennen die psychologischen Aspekte der Wahrnehmung. Durch verschiedene analytische und praktische Tätigkeiten gewinnen sie Einblicke in die Spezifik der Welt der Farben, Formen und Töne.

Die Schülerinnen und Schüler lernen zu Skizzieren und wenden damit elementare Gestaltungsmöglichkeiten an. Dabei gewinnen bzw. erweitern sie Erfahrungen im Umgang mit verschiedenen Materialien wie Bleistift, Fineliner, Kugelschreiber, Kohle, Tusche und Farben (produktiv) und lernen visuelle Grundelemente nach Wahrnehmungsstrukturen zu analysieren und zu beurteilen (rezeptiv).

## **Thema 3 – Typographie**

Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Bereiche für die Verwendung von Schrift kennen. Dabei erklären sie Begriffe und typische Merkmale von Schrift. Sie unterscheiden Buchstabe, Schrift, Wort und Text als Gestaltungs- und Informationsmittel und beurteilen Ihren Einsatz in unterschiedlichen Bereichen.

Die Schülerinnen und Schüler erlernen Methoden und Techniken die zu Lösungsansätzen führen (Mindmapping, Zettelkasten, Blitzlicht u.a.) und wenden diese in Gruppen- und Partnerarbeit an. Sie lernen Rollen-, Team- und Konfliktlösungskompetenz und reflektieren deren Möglichkeiten kritisch.

## **Thema 4 – Dokumentieren und Präsentieren**

Die Schülerinnen und Schüler erlernen Grundlagen wissenschaftspropädeutischen Arbeitens sowie Methoden, um ihre Arbeitsergebnisse angemessen zu dokumentieren und zu präsentieren. Sie planen ein Projekt und erstellen eine Projektdokumentation bzw. fertigen eine Facharbeit zu einem fächerverbindenden Thema an.

Dabei entwickeln und strukturieren sie ihre Ideen, finden selbständige und sachangemessene Lösungen und setzen Problemlösungstechniken in den verschiedenen Phasen des Arbeitsprozesses zielorientiert ein. Schließlich präsentieren die Schülerinnen und Schüler ihre Arbeitsergebnisse unter Anwendung geeigneter Medien (Flipchart, Plakat, OH-Folien usw.).

## **Thema 5 – Gestaltung mit Form und Farbe**

Die Schülerinnen und Schüler erstellen sowohl manuell als auch computergestützt Entwürfe. Dabei vertiefen sie ihre Erkenntnisse bezüglich der optischen Wahrnehmungsgesetze und berücksichtigen bewusst Rahmenbedingungen der Flächengestaltung und Farbenlehre an (produktiv). Sie analysieren unter formalen und semantischen Aspekten verschiedene Medienprodukte wie z. B. Zeitschriften, Flyer, Websites (rezeptiv).

Sie unterscheiden Schnittstellen informations- und kommunikationstechnischer Systeme und deren unterschiedlichen Datenformate. Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Vektor- und Pixelgrafik und erlernen ein vektororientiertes Programm zur Umsetzung ihrer Entwürfe.



## **Thema 6 – Medien- und Produktkonzeption**

Die Schülerinnen und Schüler kennen den Begriffsinhalt Corporate Identity und können ihre Kenntnisse über Corporate Design anwenden. Sie konzipieren ein dreidimensionales Produkt. Die Erstellung der entsprechenden Konzeption sollte dabei Fächer verbindenden (in Kooperation mit den Fächern Kunst, Geschichte, Deutsch) Charakter aufweisen.

Die Schülerinnen und Schüler kennen die Möglichkeiten einer medialen Präsentation und sind in der Lage, diese bei der Konzeptionspräsentation einzusetzen.

Internationale Designtendenzen können sie entsprechend der Intentionen der jeweiligen Designer und derer Produkte unterscheiden.

Sie setzen bei den komplexen Arbeitsprozessen der Medien- und Produktkonzeptionen ihre Kenntnisse und Fähigkeiten ein, verwenden Medien als Kommunikationsmittel und wenden Problemlösungsmethoden und -techniken in Gruppen- und Partnerarbeit an.

## **Thema 7 – Bildbearbeitung**

Die Schülerinnen und Schüler charakterisieren und strukturieren Bilder nach geeigneten Gesichtspunkten. Sie erstellen und bearbeiten Bilder für Digital- und Printmedien. Dabei erkennen und analysieren Sie den Einfluss von Bildmanipulation auf die Bilddeutung.

Sie unterscheiden Datenformate und wenden sie für unterschiedliche Ausgabemedien an.

In einem Bildbearbeitungsprojekt erstellen die Schülerinnen und Schüler präsentationsreife Darstellungen. Dabei wenden sie unterschiedliche Kommunikationsformen zu ausgewählten Medienarten und verschiedene Techniken an.

## **Thema 8.1 – Bewegtbildgestaltung**

Die Schülerinnen und Schüler kennen die Prinzipien der Wiedergabe und deren technischen Möglichkeiten. Sie gestalten bewegte Bilder nach inhaltlichen Vorgaben.

Die Schülerinnen und Schüler kennen Datenformate und können anhand der Eigenschaften auf technische Anwendungen schließen. Sie erweitern ihre instrumentellen Fähigkeiten bei der Handhabung der entsprechenden Technik.

Als Ergebnis entstehen verschiedene Animationen oder Videoprodukte. Dabei werden Unterrichtsgegenstände projektorientiert aufbereitet und präsentiert.

## **Thema 8.2 – Audiogestaltung**

Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundbegriffe der Audiotechnik und sind in der Lage, den Zusammenhang zu physikalischen Größen abzuleiten. Dabei sollte der fachübergreifende Charakter deutlich werden. Sie erkennen die Bedeutung der Hardware und der technischen Hilfsmittel, um die Qualität der Tonaufzeichnung zu beeinflussen. Die Schülerinnen und Schüler kennen die Wirkung und Bedeutung verschiedener auditiver Elemente, können deren Qualität und Einsetzbarkeit beurteilen und diese angemessen kombinieren.

In der Projektarbeit dokumentieren sie ihre theoretischen und praktischen Erfahrungen. Schul- bzw. lebensnahe Handlungsprodukte sind dabei in den Mittelpunkt zu stellen.

### **Thema 8.3 – Produktgestaltung**

Die Schülerinnen und Schüler kennen Gestaltungskategorien und –kriterien im Produktdesign und wenden sie bei der Analyse von Produkten an. Sie wenden die Prinzipien und Verfahren der Gestaltung von Produkten an und nutzen diese für die eigenständige Entwicklung eines Produktes.

In Projektarbeiten entwickeln sie Gestaltungskonzepte, erkennen die damit zusammenhängenden Probleme und lösen diese. Sie führen die Projekte selbstständig durch, dokumentieren den Projektverlauf, präsentieren und analysieren kritisch ihre Ergebnisse.

Die Umsetzung der Inhalte berücksichtigt konzeptionelles, strukturelles Denken sowie zielgerichtetes Handeln unter Berücksichtigung technischer, ökonomischer, sozialer und ökologischer Aspekte.

### **Thema 9 – Medien- und Produktdesign**

Die Schülerinnen und Schüler analysieren die Produktionsschritte von der Aufgabenstellung bis zum fertigen Produkt, führen geeignete Entwicklungsschritte durch und setzen einzelne Fertigungsvorhaben um. Hierbei gehen Sie analysierend, problemlösend und konzeptionell vor.

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Fachkompetenz bezüglich der Gestaltung von Informationen mit Print- und Nonprint-Medien als auch von Produkten unter Einbeziehung fachverbindender Kenntnisse (Kunst, Geschichte, Deutsch, Mathematik, Physik, Chemie). Im Vordergrund bei der Umsetzung der Inhalte stehen die prozessorientierten Kompetenzen (Problem lösen - Kommunizieren – Kooperieren)

Sie erstellen Texte, Bilder, Animationen sowie Modelle und führen diese unter Berücksichtigung der Zielvorgaben zur Herstellung unterschiedlicher Medienprodukte oder dreidimensionaler Produkte zusammen. Die Rahmenbedingungen der Gestaltung von Medien oder dreidimensionaler Produkte werden fachgerecht angewendet.

Im Bereich des Produktdesigns beachten die Schülerinnen und Schüler in ihrer Gestaltung ergonomische, ökonomische und ökologische Aspekte. Ausgangs- und Zielorientierung für diesen Prozess ist hierbei der Mensch in seinen vielfältigen Bedürfnissen.

### **Thema 10 – Komplexaufgabe**

Die Projektarbeit ist eine selbstständig anzufertigende Arbeit, die durch eine Präsentation ergänzt wird. Mit dieser Projektarbeit soll die Fähigkeit nachgewiesen werden, im Sinne von Schlüsselqualifikationen, fächerverbindend denken und arbeiten sowie Arbeitsergebnisse angemessen dokumentieren und präsentieren zu können.

In der Auseinandersetzung mit der Gestaltung von Medien und Produkten werden sie sich ihrer eigenen Lernwege bewusst und treffen selbstständig Entscheidungen über Lösungen. Die Umsetzung der Inhalte ist auf eine systematische Lösung des komplexen Sachverhaltes, die vertiefte Beherrschung des Medien- und Produktdesigns und einer Wissenschaftspropädeutik zu orientieren.

Sie erleben den Wert von Teamarbeit, verständigen sich über Begriffe, Aufgabenteilung und Zeitplanung. Sie beurteilen das Arbeitsergebnis.

Jhg/ Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
11	<b>Thema 1</b>	<b>Medien als Kommunikationsmittel</b>	
	<b>Historische Betrachtungen</b>	Definition des Medienbegriffs Von traditionellen zu modernen Medien	Entwicklungen vom Rauchzeichen zur multimedialen Präsentation hinsichtlich der Kommunikation analysieren
	<b>Kommunikationstheorie</b>	Kommunikationsmodelle  Verbale und nonverbale Kommunikation  Bedeutung der Kommunikation für die Entwicklung der Menschen	Komplexe Beziehungen zwischen Sender und Empfänger erkennen  Formen und Regeln für Feed-back und Kritikgespräch erstellen Selbstreflexion und Eigenbewertung üben  Zusammenhänge zwischen Sprache und Schrift herstellen Presse und Zensur diskutieren
	10 Ustd		
	<b>Technologische Entwicklung der Medientechnik</b>	Grundlagen der Druck- und Medientechnik  Medienarten – erste Einblicke  Grundtechniken der Internetrecherche	Technische Entwicklungen vom Buch zur CD betrachten  Medientechnik der Schule ermitteln und darstellen  Möglichkeiten der Informationsbeschaffung im Internet kennen lernen  Recherchetechniken anwenden  Varianten computergestützter Kommunikation anwenden
10 Ustd.			
<b>Medien heute und morgen</b>	Mediennutzungsverhalten in der Gegenwart  Rechtliche Grundlagen  Szenario / Entwicklungstendenzen	Umfrage zum Medienverhalten in unserer Gesellschaft  Bedeutung von Datenschutz und Datensicherheit beurteilen  Botschaft im Spannungsfeld von intendierter und tatsächlicher Wirkung untersuchen (Manipulation und Polemik, Information und Argumentation)	
10 Ustd.			

Jhg / Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
11	<b>Thema 2 Grundlagen der Wahrnehmung</b>		
	<b>Psychologische Aspekte der Wahrnehmung</b>	Wahrnehmungs- und Gestaltgesetze  Wahrnehmungsfunktion	Gesetzmäßigkeiten der Wahrnehmung erforschen Figur-Grund-Beziehung, Prägnanz, Nähe, Geschlossenheit, Sinnbedeutung von Symbolen und Zeichen ganzheitlich erfassen und ...  ...zur Veranschaulichung bzw. Mitteilung beschreiben
	<b>Wahrnehmung der Formen</b>	Grundelemente der Gestaltung Punkt und Linie  Grundelement Fläche  Formanordnung und -wirkung  Wahrnehmungstäuschung	Erproben verschiedener grafischer Mittel und Techniken sowie deren Wirkungen verschiedene Funktionen den Gestaltungselementen zuordnen Variationsmöglichkeiten erfahren Strukturen und Schraffuren zur Flächenfüllung entwerfen Zusammenhang von Anordnung - Beziehung - Wirkung erkennen Grundelemente auf einer Fläche anordnen z.B. Figur-Grund-Beziehung Geometrisch-optische Täuschungen beobachten und beschreiben
	<b>Wahrnehmung der Farben</b>	Optische Grundlagen  Visuelle und psychologische Aspekte der Farbwahrnehmung und -wirkung	Analyse des Zusammenspiels von Licht und Auge  Farbwirkungen unterscheiden: Farbe und Form, Farbe und Oberfläche, Auffälligkeits- und Erinnerungswert Phänomen der Synästhesie kennen lernen Ausdruckgehalt der Farben / Farbanmutungen erfassen

Jhg / Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
11	<b>Thema 2</b>  <b>Wahrnehmung von Tönen</b>          <b>20 Ustd.</b>	<b>Grundlagen der Wahrnehmung</b>  Physiologische Grundlagen der akustischen Wahrnehmung  Grundelemente des Tons  Wahrnehmungsspezifik im akustischen Bereich	Eigenschaften des menschlichen Gehörs kennen lernen Schallausbreitung, Raumakustik und Einflussfaktoren analysieren Sprache, Musik und Geräusch charakterisieren Wirkung von Stille, „kein Ton“ und Pause ermitteln Akustische Funktionsbereiche und Wirkungen untersuchen Synästhesie und Beziehung zwischen Bild und Ton beschreiben und analysieren

Jhg / Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
11	<b>Thema 3      Typographie</b>		
	<b>Klassifikation</b>	Historische Aspekte  Einteilung der Schriften in Schriftfamilien  Kennzeichen der Schriftzeichen	Schrift im Wandel der Zeit analysieren  DIN-Klassifizierung kennen  Buchstabenformen zuordnen und Schriftmerkmale erkennen  Zeilenlänge und Zeilenabstand, Laufweite und Wortabstand kennzeichnen
	10 Ustd		
	<b>Schrift als Gestaltungselement</b>	Konventionelle Schriftgestaltung Formdifferenzierung  Typografische Gestaltungsmittel und Layout  Semantische Typografie	Schriftzug als Bild darstellen  Gestaltungsentscheidung begründen  Gestaltungsmittel im Text bewerten: Flächenwirkung und Weißraum Harmonie und Rhythmus Funktionalität und Wirkung  Wirkung von Schrift untersuchen Sprache der Buchstaben deuten
10 Ustd			
<b>Schrift, Layout und Lesbarkeit</b>	Kriterien für die typografische Ordnung  Textkategorien Schriftsatz Titelgestaltung  Computergestützte Techniken  Bildschirmtypografie	Einfluss von Schriftart, Satzart, Schriftschnitt und Schriftgröße auf die Lesbarkeit bewerten  Klarheit und Übersichtlichkeit beurteilen Platzierung von Text und Abbildungen begründen Stilrichtung und Gestaltungsempfinden der Schrift werten  Schriften mediengerecht einsetzen  Schriftdateiformate benennen Maßeinheiten angeben  Lesbarkeit und Kontrast am Bildschirm bewerten	
10 Ustd.			

Jhg / Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
11	<b>Thema 4 Dokumentieren und Präsentieren</b>		
	<b>Einführung in das Projektmanagement</b>  10 Ustd.	Phasen der Projektarbeit Projektablauf Projektbeteiligte	Phasen der Projektarbeit kennen „Meilensteine“, Zeitpuffer planen zeitliche, personale, finanzielle und andere Begrenzungen kennen lernen
		Projektbezogene Organisation Ablauf- und Terminplanung	Ideen sammeln mit Kreativtechniken und visualisieren mit unterschiedlichen Strukturierungstechniken
	<b>Moderations- und Präsentations-techniken</b>	Konventionelle Techniken  Moderation in der Teamarbeit  Kriterien für die Durchführung und Beurteilung von Präsentationen	Umgang mit OH-Projektion, Tafel und Flipchart sowie Pinwand üben Vor- und Nachteile analysieren Arbeitstechniken Brainwriting/ Brainstorming durchführen Freies Sprechen üben  Visualisierungsgrundsätze anwenden
	10 Ustd.	Computergestützte visuelle Kommunikation	Computergestützte und Medieneinsatz zielorientiert einsetzen, planen und begründen  Relation von Inhalt und Form beachten
	<b>Dokumentationstechniken</b>	Inhalte und Aufbau von Dokumentationen Dokumentationsmittel  Protokollieren / Dokumentieren Quellensicherung	Inhalte und Aufbau von Dokumentationen kennen Handreichung, Pflichten- und Lastenheft sowie technische Dokumentation unterscheiden Protokolle anfertigen Quellenangaben, Zitieren, Bibliographieren erlernen
Digitale Hilfsmittel		Übertragungswege für Dokumente nachvollziehen	
10 Ustd.		Anwenden der erlernten Arbeitstechniken:  <b>Themengebundenes Projekt interdisziplinär durchführen</b> Facharbeit anfertigen Kritische Reflexion des Projektes und dessen Präsentation	

Jhg./Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
12/1	<p data-bbox="298 383 862 417"><b>Thema 5 Gestaltung mit Form und Farbe</b></p> <p data-bbox="298 455 493 591"><b>Grundlagen der Gestaltung (Schwerpunkt Formlehre)</b></p> <p data-bbox="350 1471 453 1503">20 Ustd.</p>	<p data-bbox="522 467 753 569">Flächeneinteilung mit Satzspiegel und Gestaltungsraaster</p> <p data-bbox="522 648 769 716">Formanordnung und Formbeziehung</p> <p data-bbox="522 814 764 882">Formkategorien und Formkontraste</p> <p data-bbox="522 1124 823 1158">Körperformen und Raum</p> <p data-bbox="522 1254 815 1378">Formabwicklung Grundelemente vereinen Arbeiten mit Ebenen</p>	<p data-bbox="945 467 1369 535">Zusammenhang zwischen Format, Formateilung, Proportion erkennen</p> <p data-bbox="945 557 1373 625">Schwerpunktbildung, optische Mitte und Goldenen Schnitt kennen lernen</p> <p data-bbox="945 648 1419 784">Gestaltungsprinzipien wie Reihung, Raster, Symmetrie/Asymmetrie Gruppierung/ Verdichtung, reaktivieren und in Gestaltungsübungen anwenden</p> <p data-bbox="945 814 1419 916">Verschieden gerichtete und ungerichtete Formen unter Berücksichtigung der Umgebung analysieren,</p> <p data-bbox="945 938 1390 1041">Formkontraste systematisieren und in Verbindung mit Schraffur/Struktur anwenden</p> <p data-bbox="945 1063 1305 1097">Motiv und Fläche untersuchen</p> <p data-bbox="945 1124 1419 1226">Räumlichkeit und Volumen analysieren und perspektivische Darstellungsweisen reaktivieren</p> <p data-bbox="945 1254 1393 1322">Grafische Software zur Erstellung von Vektorgrafiken nutzen</p> <p data-bbox="945 1344 1382 1481">Punkt, Linie und Form erstellen Zusammengehörigkeit/Gruppierung, Kombination, Schnitt, Permutation, Variation herstellen</p>



Jhg./Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
12/1	<b>Thema 5</b>	<b>Gestaltung mit Form und Farbe</b>	
	<b>Grundlagen der Gestaltung (Schwerpunkt Farblehre)</b>  20 Ustd.	Physikalische und physiologische Aspekte  Farbordnungen  Farbkontraste	Licht- und Körperfarben/Additive und subtraktive Farbmischung kennen lernen und in Übungen anwenden  Farbmodelle und –mischsysteme kennen lernen,  Farbstudien herstellen, Farbreihen und –register, Farbmischungen anfertigen  Farbkontraste und Helligkeitskontraste kennen lernen und in Farbübungen anwenden
	<b>Flächengestaltung und Freihandzeichnen</b>	Fotografieren, Scannen und Zeichnen  (Anwendung versch. manueller und computergestützter Techniken )	Auswahl /Schwerpunktsetzung nach situativen Bedingungen:  Material- und Stoffsammlungen anfertigen  Freihandzeichnen  Konstruktives Zeichnen  Sachdarstellung (Fotografie/Freihandzeichnen)  Materialstudien (Collagen/Montagen – auch dreidimensional)
	20 Ustd.	Naturformen  Stilisierung, Verfremdung, Abstraktion, Reduktion	Exkursion: Naturstudium  Entwickeln eines Icon/ Logo „Verlassen des Schulraumes“ (Fenster schließen, Abfall in den Papierkorb, Tür schließen, Stühle hochstellen)

Jhg./Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
12/1	<b>Thema 6</b>	<b>Medien- und Produktkonzeption</b>	
	<b>Design-tendenzen</b>  10 UStd.	Epochen des Design	Produkte im Wandel der Zeit vergleichen (Dt. Werkbund, Bauhaus, Hochschule für Gestaltung Ulm, Frankfurter Küche, Volkswagen)
	<b>Medien-konzeption</b>  15 UStd.	Corporate Identity Corporate Design  Corporate Manual Crossmedia	Medienprodukte zuordnen Trends erforschen Zielgruppen analysieren Rahmenbedingungen für die Herstellung verschiedener Medienprodukte definieren
	<b>Produkt-konzeption</b>  15 UStd.	Produktlebenszyklus Von der Produktplanung bis zum Produktrecycling  Entwicklung und Gestaltung von dreidimensionalen Produkten Perspektivische Darstellung von dreidimensionalen Industrieprodukten	<b>AIDA definieren</b> Entwicklung und Gestaltung, Herstellung, Transport und Vertrieb, Nutzung, Wartung und Reparatur, Entsorgung, Recycling von verschiedenen Produkten unter planerischen, ökologischen und ökonomischen Aspekten beurteilen Skizzen, technische Darstellung, Rendering und Modelle anfertigen Entwürfe für Verpackungsdesign entwickeln
			eine Produktkonzeption entwickeln, dokumentieren und mit geeigneten Medien präsentieren

Jhg./Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
12/2	<b>Thema 7</b>	<b>Bildbearbeitung</b>	
	<b>Bilddaten- erfassung</b>  5 UStd.	Digitale Fotografie, Scannen	Auflösung, Vorlagenarten erkennen und zuordnen  Digitale Bilder selbst erstellen und analysieren
	<b>Bild- komposition</b>  10 UStd.	Bildsprache, Bedeutungsperspektive, Spannung, Blickführung, Text im Bild	Bedeutung von Vorder-, Mittel-, Hintergrund interpretieren und anpassen  Bildkompositionen und -situationen analysieren  Ausschnitt eines Fotos abstrahieren (kleine und große Punkte, Linien, Diagonalen, Flächen und Linien, nur Flächen)
	<b>Dateiformate</b>  5 UStd.	Pixel- und Vektorgrafik Komprimierung Bilder für Multimedia Bildberechnungen	Komprimierungsgrad beurteilen, Bilder für Multimedia aufbereiten, Bildberechnungen durchführen
	<b>Bild- optimierung</b>  5 UStd.	Tonwertkorrektur Gradation, Retusche, Composing,  Ausgabe für verschiedene Print- und Nonprint-Medien	Bilder hinsichtlich der Größe, Farbe, Auflösung, Schärfe, Tonwert ausgabemedienspezifisch beurteilen und anpassen  Bilder für Print- und Nonprint-Medien analysieren und bearbeiten
	<b>Farb- management in informations- technischen Systemen</b>  5 UStd.	Farbräume und Farbmaßsysteme Farbauswahlsysteme ICC-Profile und Kalibrierung  Ausgabe für verschiedene Print- und Nonprint-Medien	Farben im CIE-Farbsystem zuordnen mit indizierten Farben arbeiten  Bedeutung der Kalibrierung von technischen Geräten kennen (Monitor, Scanner, Drucker)  Separationarten für Print und Screen erkennen und umsetzen (Duplex, Vierfarbdruck)
	<b>Projektarbeit</b>  10 UStd.	eine Bilddokumentation zu einem wissenschaftlichen Thema herstellen	Themen fotografisch umsetzen: Fotografische Strukturen  Texturen in Natur und Technik  Städtebauliche Leitbilder  Umweltprobleme

Jhg./Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
12/2	<b>Thema 8.1</b>	<b>Bewegtbildgestaltung</b>	
	<b>Grundlagen der Technik</b>  10 UStd.	Aufbau/Handhabung von Aufnahme-, Bearbeitungs- und Ausgabetechnik, Blende und Belichtungszeit Datenformate Videokomprimierung Schnitt, Nachvertonung, Synchronisierung	Einstellgrößen für Film- und Tonaufnahme kennen lernen Exkursion zum Regionalsender planen, durchführen und auswerten, Opener als Einstiegsprojekt entwickeln Camcorder, Schnitt- und Brennsoftware bedienen
	<b>Grundlagen der Filmsprache</b>  10 UStd.	Perspektive, Schnitt und Kamerabewegung Kontinuität, zeitliche Anschlüsse	Kurzfilme bzw. Filmausschnitte, Werbespots analysieren Bewegungen, Dialoge, Überleitungen, Zwischenbilder inszenieren
	<b>Bewegtbildgestaltung</b>  20 UStd.	Von der Idee zum bewegten Bild Storyboard Spannungskurve Aufnahmen / Digitalisieren  Übergänge, Überblendungen  Form- und Objektanimation	Konzeption erstellen: - unter dem Aspekt der Filmrezeption - unter bildnerischem und dramaturgischem Aspekt Videoclips trimmen, Titel, Abspanneffekte auswählen und zweckorientiert einsetzen Abfolge von Einzelbildern in GIF- oder Flashanimation erkennen
	<b>Projekt</b>  20 UStd.	Video- bzw. Animationsprojekt herstellen und dokumentieren	Auswahl /Schwerpunktsetzung nach situativen Bedingungen: Firmenpräsentation gestalten Diashow gestalten Reportage, Dialogszene konzipieren kurze Videosequenzen für einen Trickfilm herstellen animierte Infografik zu einem technischen Thema erstellen

Jhg./ Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
12/2	<b>Thema 8.2</b>	<b>Audiogestaltung</b>	
	<b>Audiohardware</b>  10 UStd.	Raumakustik Mischpult Verstärker Lautsprecher	Ausstattung eines Tonstudios kennen Mikrofonarten beschreiben und vergleichen Sprachaufnahmen durchführen typischen Aufnahmeprozess in einem Tonstudio beschreiben
	<b>Digitale Audiotechnik</b>  10 UStd.	Soundkarte Analog- versus Digitaltechnik, Vor- und Nachteile von Audioformaten	Kennwerte kennen, Analoge Signale digitalisieren, Digitale Kennwerte (Auflösung, Datenmenge, Datenstrom, Samplingrate) berechnen und diskutieren
	<b>Sound- bearbeitung</b>  20 UStd.	Aufnahme und Nachbearbeitung  Hintergrundgeräusche Musik  Nachvertonung, Synchronisation Soundeffekte	Hardware, Audioeditoren gezielt einsetzen, Verschiedene Soundsequenzen normalisieren, schneiden, abmischen Musik- und Geräuscharchive benutzen  Chorus, Hall, Echo analysieren und wirkungsvoll einsetzen
	<b>Projektarbeit</b>  20 UStd.	Audioprojekt zielorientiert herstellen und dokumentieren	Auswahl /Schwerpunktsetzung nach situativen Bedingungen: Nachvertonung für ein Videoprojekt Hörspiel Musikproduktion, Ton-Werbeproduktion

Jhg./Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
12/2	<b>Thema 8.3</b>	<b>Produktgestaltung</b>	
	<b>Kategorien und Kriterien der Produktgestaltung</b>  10 Ustd	Analyseaspekte Blickwinkel des Benutzers, des Betrachters und des Besitzers (formale, informatorische, funktionale, soziale, ökologische und ökonomische Aspekte)	Wirkungen von Form, Material, Oberfläche, Farbe, Pragmatik, Produktleistung, Handhabung, Ergonomie, Umsetzbarkeit für die industrielle Fertigung, erkennen und analysieren
	<b>Produktanalyse</b>  10 Ustd	Zielgruppen, Anforderungen an die Gestaltung  Werkstoffe und Fertigungsverfahren Optimierung	verschiedener Produkte analysieren und bewerten  Qualitätsmanagement beurteilen
	<b>Produkt-konzeption und -gestaltung</b>  30 Ustd	Analyse, Zielsetzung, Lösungsstrategien und -techniken Entwürfe Variantenbildung Bewertung Visualisierung	Varianten recherchieren bzw. entwickeln Gestaltungsprodukte optimieren (Modell, Technische Skizze, Illustration) Umgangs mit CAD-Systemen erlernen
	<b>Projektarbeit</b>  10 Ustd	Entwurf in Form einer räumlichen Darstellung, eines Modells oder eines Prototyps herstellen, dokumentieren und präsentieren	Auswahl /Schwerpunktsetzung nach situativen Bedingungen:  ein für die Schule realisierbares Produkt entwerfen und anfertigen

Jhg/ Kurs	Thema	Inhalt	Beispiele
13/1	<b>Thema 9</b>	<b>Medien- und Produktdesign</b>	
	<b>Gestaltung im Screen- Design</b>	Formatarten Gestaltungsraster und Layout Navigation Interaktion Corporate Design	Scribble- Technik für das spontane Entwerfen erster Screen-Entwürfe anwenden Formataufteilung, Hintergrundgestaltung durchführen Zielgruppengerechte Farb- und Formwahl treffen multimedialen, interaktiven Medienprodukten herstellen
	30 Ustd.		
	<b>Web- Design</b>	Einführung in Seitenbeschreibungssprachen	mit WEB-Entwicklungsumgebungen arbeiten Inhalte strukturieren und positionieren
	<b>Integration weiterer Elemente in eine Website</b>	Text Abbildungen, Animationen, Video, interaktive Objekte  Audio	mit Cascading Stylesheets arbeiten webfähigen Animationen erstellen Javascript installieren und verwenden Teilprobleme in Javascript lösen Webfähige Audiodateien einbinden Internetseiten herstellen
20 Ustd.			
<b>Gestaltung im Print - Design</b>	Satzspiegel – Gestaltungsraster- Layout Lesefluss und Satzästhetik  Papierarten und ihre Verwendung (Herstellung, Formate) Prozesse der Druckvorstufe  Druckausgabe	Entwürfe für einen Kalender und eine Schülerzeitung vergleichen Ideen sammeln und visualisieren Kreativtechniken anwenden DIN-Normen kennen lernen  Techniken kennen und zielgerichtet auswählen Vierfarbseparation durchführen	
30 Ustd.			
<b>Produktdesign</b>	Produktanalyse und Produktentwurf und der dazugehörigen Marketingstrategie, der Marketinganalyse und des Marketingkonzepts	ein dreidimensionales Objekt in zeichnerischer Form und/oder einen Prototypen entwickeln eine Verpackung entwerfen	
20 Ustd.			





## Empfehlungen zu Formen der Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

### 2.1. Allgemeine Empfehlungen

Diese Empfehlungen beziehen sich auf die grundlegenden Regelungen, die im „Gesetz über die Schulen im Land Brandenburg (Brandenburgisches Schulgesetz)“ und in der „Verordnung über die Ausbildung und Prüfung in der gymnasialen Oberstufe (Gymnasiale- Oberstufe- Verordnung)“ enthalten sind.

Die Leistungsbewertung erfüllt im Wesentlichen folgende Funktionen:

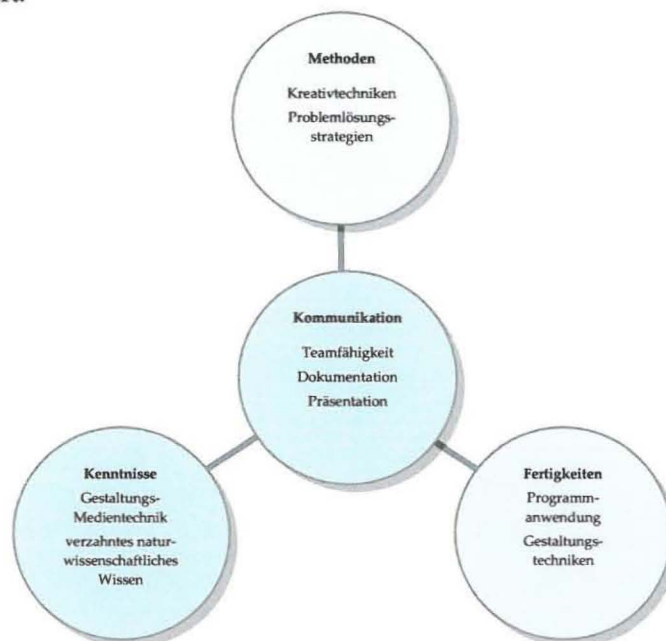
- Auskunft über Lernerfolge, Lernschwierigkeiten und –interessen der Schülerinnen und Schüler zur gezielten Beeinflussung des Lernprozesses und
- Grundlage für Schülerbeurteilungen in Form von Wertungen, Punkten, Zensuren und Zeugnissen.

Dabei muss jede Bewertung so erfolgen, dass sie ein Äquivalent zur erbrachten Leistung ist und Tendenzen der Lernentwicklung sowie den Aufwand für die Leistungserbringung einschließt.

Es muss realisiert werden, dass neben den nach Umfang und fachspezifischer Auswertung festgelegten Klausuren ein breit gefächertes Spektrum weiterer Möglichkeiten der Leistungsfeststellung Anwendung findet und je nach Lernprozess oder Arbeitsaufgaben angepasst wird.

Neben Klausuren sind die anderen Bewertungsmöglichkeiten kontinuierlich und in einem angemessenen Verhältnis zueinander zu nutzen. Eine kontinuierliche Leistungsüberprüfung ist eine systematische Vorbereitung auf die Abiturprüfung, deren Anforderungen dadurch für die Schülerinnen und Schüler transparent werden.

Einen Schwerpunkt in der Bewertung bildet die Projektarbeit, die vor allen Dingen die Ausprägung der Kompetenzen fördert.



Die Kursabschlussnote gibt Auskunft darüber, mit welchem Erfolg die Schülerin oder der Schüler die Lernziele des Kurses erfüllt hat. Eine konkrete Empfehlung für die Leistungsbewertung im Fach Gestaltungs- und Medientechnik ergibt sich auf der Grundlage der GOST-V aus der Bewertung der im Unterricht erbrachten Leistungen, wie z.B.

- Unterrichtsbeiträge,
- Streitgespräche,
- Referate,
- praktische Übungen,
- Dokumentationen,
- Präsentationen

und der besonderen Überprüfungen, wie z.B.

- Tests
- Kurzkontrollen,
- umfangreiche Projektaufgaben über einen längeren Zeitraum
- Kolloquien
- sowie den Klausuren.

## 2.2. Beurteilungsbereich „Klausuren“

Klausuren dienen der schriftlichen Überprüfung der Lernergebnisse in einem Kursabschnitt. Sie fungieren in besonderer Weise als Kompetenznachweis in der selbstständigen, problemgerechten Bearbeitung von Aufgabenstellungen sowie deren sachgerechten Darstellung und der Bewältigung in einer vorgegebenen Zeiteinheit. Die Aufgaben müssen so gestellt sein, dass sowohl fachliche Inhalte als auch fachspezifische Arbeitsmethoden berücksichtigt werden. Die Klausuren in den Jahrgangsstufen 11 bis 13 müssen schrittweise auf die Anforderungen der Abiturprüfung vorbereiten und die unterschiedlichen Anforderungsbereiche hinreichend einbeziehen.

Die Aufgabenstellungen sollten vorrangig

- Problemstellungen mit nur einer Aufgabe oder
- Problemstellungen mit mehreren Teilaufgaben sein.

Die Aufgaben sind so anzulegen, dass ein hoher Grad an Selbstständigkeit gewährleistet ist und der Lösungsweg selbst gewählt und begründet werden muss.

Bei der Bewertung der Klausurleistung sind bezüglich der Qualität

- die Genauigkeit der Kenntnisse und Einsichten,
- die Sicherheit in der Beherrschung der Methoden und Fachterminologie,
- die Tiefe und Breite der Argumentation,
- die Stimmigkeit und Differenziertheit der Aussage,
- die Art und Weise der Herausarbeitung der wesentlichen Aspekte und
- das Anspruchsniveau der Problemerkennung

zu berücksichtigen.

Unter dem Gesichtspunkt der Quantität spielen der Umfang und die Komplexität der Kenntnisse bzw. Einsichten und die Vielfalt der Aspekte und Bezüge eine Rolle. Ebenfalls ist die Darstellungsfähigkeit der Schülerinnen bzw. Schüler in der Auseinandersetzung mit dem Gegenstand der Aufgaben zu

bewerten. An die Stelle von Klausuren können gleichwertige „Andere Leistungsnachweise“ treten, die in dem Fach „Gestaltungs- und Medientechnik“ von besonderer Bedeutung sind.

### 2.3. Beurteilungsbereich „Sonstige Mitarbeit“

Die „Sonstige Mitarbeit“ umfasst Lernsituationen, die der Einführung, Festigung und Übung dienen und ist ein kontinuierlicher Prozess. Die wesentlichen Gesprächsformen, wie das Unterrichtsgespräch, die Podiumsdiskussion, die Debatte und das Forum, sind Bestandteil des Unterrichtsgeschehens. Sie spiegeln die aktive Mitgestaltung der Schülerinnen und Schüler im Unterricht wieder. Im problemorientierten Unterricht bieten sich durch die Gesprächsformen vielfältige Möglichkeiten einer Bewertung. Hausaufgaben erfüllen den Zweck der individuellen Rückmeldung über das erreichte Niveau selbstständiger Lernarbeit.

Referate dienen insbesondere der Einübung und Überprüfung studienvorbereitender Arbeitstechniken. Für die Beurteilung sind folgende Gesichtspunkte bedeutsam:

- der Grad der Selbstständigkeit,
- die inhaltliche Exaktheit und Klarheit der Argumentation,
- die fachsprachliche Darstellung,
- die Art der Präsentation,
- die Zeitökonomie und
- die Methodenbeherrschung.

Weitere Bewertungsmöglichkeiten, wie Tests und schriftliche Übungen im Zeitumfang von ca. 30 Minuten, sollen den Lernfortschritt über kurze Zeitabschnitte des Unterrichts feststellen.

### 2.4. Beurteilungsbereich „Projektarbeit“

Die Projektarbeit ist der „Sonstigen Mitarbeit“ zuzuordnen. Da diese im Fach „Gestaltungs- und Medientechnik“ ein wesentliches Mittel zur Erkenntnisgewinnung, Fähigkeitsentwicklung und Leistungsüberprüfung ist, wird dieser Aspekt besonders hervorgehoben. Die Arbeit an Projekten eignet sich in besonderer Weise, den Lernprozess zu planen, zu organisieren und zu dokumentieren. Die Arbeit im Team leistet einen hohen Beitrag zur Ausprägung der Kompetenzen.

Für die Beurteilung sollte

- die Qualität und Quantität der Informationsbeschaffung,
- gegebenenfalls die Teamarbeit in den einzelnen Arbeitsphasen,
- die logische Struktur der Arbeit,
- die Präsentation und die Dokumentation der Ergebnisse durch die Schülerin, den Schüler oder die Schülergruppe und
- der Zielerreichungsgrad

berücksichtigt werden.