

Lehrplan für die Berufsfachschule III

Fachrichtung Gestaltungstechnik

Gestaltungstechnische Assistentinnen
Gestaltungstechnische Assistenten (GTA)
Schwerpunkte Grafik oder Medien/Kommunikation

August 2015

Impressum

Lehrplan für die Berufsfachschule III (BFS III) mit der Fachrichtung Gestaltungstechnik

Herausgeber:
Ministerium für Bildung und Wissenschaft
des Landes Schleswig-Holstein
Brunswiker Straße 16 - 22
24105 Kiel

in Kooperation mit dem
Landesseminar Berufliche Bildung am
Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen
Schleswig-Holstein (IQSH)
Schreberweg 5, 24119 Kronshagen
www.iqsh.schleswig-holstein.de

© MBW August 2015

Lehrpläne im Internet: <http://lehrplan.lernnetz.de>

Inhaltsverzeichnis

1.	LEITGEDANKEN	5
2.	VORAUSSETZUNGEN UND AUSBILDUNGSZIEL	6
3.	DEUTSCHER QUALIFIKATIONSRAHMEN	6
5.	STRUKTUR DES AUSBILDUNGSGANGES	10
6.	BERUFSBEZOGENER LERNBEREICH.....	13
6.1.	LERNFELD 1	14
6.2.	LERNFELD 2	15
6.3.	LERNFELD 3	16
6.4.	LERNFELD 4	17
6.5.	LERNFELD 5A (GRAFIK).....	18
6.6.	LERNFELD 5B (MEDIEN/KOMMUNIKATION)	19
6.7.	LERNFELD 6	20
6.8.	LERNFELD 7A (GRAFIK).....	21
6.9.	LERNFELD 7B (MEDIEN/KOMMUNIKATION)	22
6.10.	LERNFELD 8.....	23
7.	BERUFSÜBERGREIFENDER LERNBEREICH	24
8.	LEISTUNGEN UND IHRE BEWERTUNG	25
8.1.	BEWERTUNGSKRITERIEN	25
8.2.	BEWERTUNGSBEREICHE.....	26
8.3.	NOTENFINDUNG	27

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 Beruflichen 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. Weiterhin erweitert berufliche Bildung die vorher erworbene allgemeine Bildung und legt Grundlagen für weiterführende Bildungsgänge. 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, ggf. korrigiert und schließlich bewertet werden.
- Handlungen sollten ein ganzheitliches Erfassen der beruflichen Wirklichkeit fördern und technische, gestalterische, ökonomische, rechtliche, ökologische und soziale Aspekte möglichst mit einbeziehen.
- Handlungen müssen in die Erfahrungen der Lernenden integriert und in Bezug auf ihre gesellschaftlichen Auswirkungen reflektiert werden.
- Handlungen sollen auch soziale Prozesse, z.B. 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 handlungsorien-

tierte Unterricht Schülerinnen und Schüler - auch benachteiligte oder besonders begabte - ihren individuellen Möglichkeiten entsprechend.

2. Voraussetzungen und Ausbildungsziel

Aufnahmevoraussetzung für die Fachrichtung Gestaltungstechnik an der Berufsfachschule III ist der Mittlere Schulabschluss, einem diesem gleichwertigen Schulabschluss oder die Versetzung in die Oberstufe des achtjährigen gymnasialen Bildungsganges.

Bei der Ausbildung zum Gestaltungstechnischen Assistenten/zur Gestaltungstechnischen Assistentin handelt es sich um eine berufsqualifizierende Erstausbildung. Sie kann in den Schwerpunkten Grafik oder Medien/Kommunikation abgeschlossen werden.

Die Ausbildung soll die Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, je nach gewähltem Schwerpunkt, in Betrieben der Druckindustrie, Werbeagenturen und vergleichbaren Dienstleistungsunternehmen in der Mediovorstufe, dem Web-Publishing sowie der Video- und Animationstechnik tätig zu sein.

Die Ausbildung bereitet die Schülerinnen und Schüler zusätzlich auf die Fachhochschule vor und schließt mit dem Erwerb des schulischen Teils der Fachhochschulreife ab.

Der vorliegende Lehrplan ist mit der Rahmenvereinbarung über die Berufsfachschulen der Kultusministerkonferenz (KMK) und der Rahmenvereinbarung über die Ausbildung und Prüfung zum Technischen Assistenten / zur Technischen Assistentin an Berufsfachschulen der KMK sowie der Vereinbarung über den Erwerb der Fachhochschulreife in beruflichen Bildungsgängen der KMK abgestimmt.

3. Deutscher Qualifikationsrahmen

Der Deutsche Qualifikationsrahmen (DQR) weist acht Niveaus auf, 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 zusammenfassend durch den Niveauindikator charakterisiert. Er beschreibt die Anforderungsstruktur in einem Lern- oder Arbeitsbereich, in einem wissenschaftlichen Fach oder einem beruflichen Tätigkeitsfeld. Die Architektur der gesamten DQR-Matrix macht deutlich, dass im deutschen Bildungssystem ein ganzheitliches Kompetenzverständnis von zentraler Bedeutung ist.

Die Qualifikation zum Staatlich geprüften gestaltungstechnischen Assistenten / zur staatlich geprüften gestaltungstechnischen Assistentin ist dem DQR-Niveau 4 zugeordnet.

4. Fachliches Lernen als Erwerb von Kompetenzen

Gestaltungstechnische Assistenten und gestaltungstechnische Assistentinnen sind bei Mediendienstleistern in den Bereichen Mediengestaltung und technische Umsetzung von Layouts in der Medienstufe tätig. Im Schwerpunkt Grafik steht die Gestaltung und technische Umsetzung von Printmedien, aber auch von E-Books und E-Paper im Vordergrund, während im Schwerpunkt Medien/Kommunikation die digitalen Medien wie Internet und Bewegtbild im Fokus des Kompetenzerwerbs stehen

Der spätere Einsatz in der Kundenberatung erfordert ein hohes Maß an kommunikativer Kompetenz und gestalterischer Ausdruckfähigkeit.

Die in den Lernfeldern beschriebenen Kompetenzen sind auf das Handeln gerichtet. Dadurch werden Schülerinnen und Schüler zu selbstständigem Planen, Durchführen und Beurteilen befähigt. Die Fähigkeit des Einzelnen, sich in gesellschaftlichen, beruflichen und privaten Handlungszusammenhängen verantwortlich zu verhalten, wird darin eingeschlossen.

Der Erwerb von Kompetenzen schafft die Voraussetzungen für ein erfolgreiches Weiterlernen und eröffnet die Möglichkeit, sich ein Leben lang und in allen Lebenszusammenhängen lernend zu verhalten. Kompetenzen werden unter den Aspekten der Sach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz erworben:

- Sachkompetenz meint die Fähigkeit, einen Sachverhalt angemessen zu erfassen, erworbenes Wissen in Handlungs- und neuen Lernzusammenhängen anzuwenden, Erkenntniszusammenhänge zu erschließen und zu beurteilen.
- Methodenkompetenz meint die Fähigkeit, das Erfassen eines Sachverhalts unter Einsatz von Regeln und Verfahren ergebnisorientiert zu gestalten, über grundlegende Arbeitstechniken sicher zu verfügen, insbesondere auch über die Möglichkeiten der Informationstechnologie.
- Selbstkompetenz meint die Fähigkeit, die eigene Lernsituation wahrzunehmen, d.h. eigene Bedürfnisse und Interessen zu artikulieren, Lernprozesse selbstständig zu planen und durchzuführen, Lernergebnisse zu überprüfen, ggf. zu korrigieren und zu bewerten.
- Sozialkompetenz meint die Fähigkeit, die Bedürfnisse und Interessen der Mitlernenden wahrzunehmen, sich mit ihren Vorstellungen von der Lernsituation (selbst)kritisch auseinander zu setzen und erfolgreich mit ihnen zusammenzuarbeiten.

Sach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz bedingen, durchdringen und ergänzen einander:

Sachkompetenz	Methodenkompetenz
Sachverhalte, Fakten, Regeln, Begriffe erfassen, erkennen Argumenten, Erklärungen verstehen Zusammenhänge beurteilen, bewerten Fachterminologie, korrekte Sprache verwenden, Fakten, Regel, Begriffe anwenden Gelerntes auf neue Anforderungssituationen übertragen	planen, organisieren, strukturieren, ordnen Problemlösestrategien anwenden, nachschlagen, nachfragen Ergebnisse präsentieren, gestalten, visualisieren Informationstechnologien nutzen, Hilfsmittel verwenden verwendete Methoden reflektieren
Selbstkompetenz	Sozialkompetenz
Selbstvertrauen entwickeln, Einstellung zu einem Thema haben kritische Selbsteinschätzung üben, mit Misserfolgen umgehen eigene Meinungen vertreten, eigenverantwortlich handeln Lernprozesse und eigene Ziele mitplanen und anstreben, Lernergebnisse selbst überprüfen und überarbeiten, eigene Lernwege verfolgen reflektieren, entscheiden	sich in andere/wechselnde Situationen hineinversetzen, sich identifizieren/distanzieren zusammenarbeiten, Verantwortung für den gemeinsamen Lernprozess übernehmen mit Konflikten angemessen umgehen, partner- und situationsgerecht handeln Gespräche führen/leiten, Argumente austauschen, aufeinander eingehen

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 in der Sekundarstufe I erworbene allgemeine Grundbildung 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 Erlernen 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 Erkenntnisbegründung und -vermittlung
- zur Offenheit gegenüber dem Gegenstand, zur Reflexions- und Urteilsfähigkeit, zur Selbstkritik
- zu verlässlicher sach- und problembezogener Kooperation und Kommunikation

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

5. Struktur des Ausbildungsganges

Die Lernfelder sind fachübergreifend angelegt und stellen insgesamt einen beruflichen Qualifikationsprozess dar. Sie lassen sich aus den beruflichen Handlungssituationen ableiten. Innerhalb dieser Lernfelder können für den Unterricht Lernsituationen geschaffen werden, in denen Fachinhalte sachlich und zeitlich im Zusammenhang geordnet werden.

Alle Lernfelder umfassen sowohl gestalterische als auch technische und wirtschaftliche Kompetenzen.

Die Lernfelder im ersten Jahr stellen vor allem die technischen Gesichtspunkte in den Fokus. Hier erfolgt das Erlernen grundlegender Kompetenzen im Umgang mit professioneller Software, die zur Herstellung von Medienprodukten in den Betrieben zum Einsatz kommen. In gestalterischer Hinsicht werden im ersten Jahr die gestalterischen Grundlagen vermittelt. Diese sind stets im Hinblick auf ihre technische Einsetzbarkeit in den späteren Medien hin zu reflektieren.

Die Lernfelder im zweiten Jahr bauen auf die erworbenen Kompetenzen des ersten Jahres gezielt auf. Im zweiten Jahr liegt der Fokus deshalb auf dem selbständigen Arbeiten, um die eigenen Kompetenzen zu vertiefen und in Projekten anzuwenden.

In den Lernfeldern des zweiten Jahres erfolgen die Spezialisierungen in die Schwerpunkte Grafik sowie Medien/Kommunikation. Diese Spezialisierungen finden in den mit a für Grafik und b für Medien/Kommunikation bezeichneten Lernfeldern ihren Ausdruck. In diesen jeweils ähnlich formulierten Zielen der Lernfelder kommt zum Ausdruck, dass die Spezialisierung sich vor allem auf die praktische Tätigkeit bezieht. Während im Schwerpunkt Grafik das Printprodukt im Vordergrund steht, bezieht sich der Schwerpunkt Medien/Kommunikation auf die Digitalmedien wie Website-, Video- und Animationserstellung.

Berufsrelevante Kommunikations- und Arbeitsmethoden ergeben sich in den Lernfeldern aus den konkreten Lernsituationen, in denen kooperativ im Team gearbeitet wird. Die Verzahnung von Theorie und Praxis kommt auch dadurch zum Ausdruck, dass in den Werkstätten eine entsprechende Sachausstattung hinsichtlich Hard- und Software vorhanden ist.

	Lernfelder
LF 1	Medienelemente nach gestalterischen Grundsätzen konzipieren und zu Printprodukten umsetzen
LF 2	Medienbetriebe analysieren, vernetzte Computer konfigurieren und digitale Ausgabedateien druckverfahrensspezifisch erstellen
LF 3	Werbekonzeptionen und Websites analysieren, Websites konzipieren und umsetzen
LF 4	Fotos, Videos und Animationen nach Vorgaben für die digitale Medieneingabe erstellen
LF 5a	Printprodukte unter Beachtung betriebswirtschaftlicher und urheberrechtlicher Gesichtspunkte gestalterisch umsetzen
LF 5b	Digitale Medienprodukte unter Beachtung betriebswirtschaftlicher und urheberrechtlicher Gesichtspunkte gestalterisch umsetzen
LF 6	Fotos und Videosequenzen erfassen, digital aufbereiten und speichern
LF 7a	Einen mehrteiligen Printauftrag im Team konzipieren, planen, realisieren und präsentieren
LF 7b	Einen mehrteiligen Auftrag für digitale Medien im Team konzipieren, planen, realisieren und präsentieren
LF 8	Den Colormanagement-Workflow in der Medienproduktion analysieren und anwenden

Die mit a) gekennzeichneten Lernfelder werden im Schwerpunkt Grafik unterrichtet.

Die mit b) gekennzeichneten Lernfelder werden im Schwerpunkt Medien/Kommunikation unterrichtet.

Vernetzung Lernort Schule und Praxis

Innerhalb der Ausbildung soll im ersten und zweiten Ausbildungsjahr jeweils ein sechswöchiges Praktikum in einschlägigen Betrieben absolviert werden. Die Praktikumsbetreuung erfolgt durch die Kolleginnen und Kollegen der Klasse im Rahmen ihrer Unterrichtsverpflichtung. Die Organisation und zeitliche Lage des Praktikums liegt im Ermessen der Schule. Die entsprechende Konferenz entscheidet über die konkrete Ausgestaltung und weitere Aspekte wie z.B. den Praktikumsbericht und dessen Einbeziehung in die Leistungsbewertung.

Fachcurriculum

Der Erwerb der formulierten Kompetenzen ist die verbindliche Zielperspektive des Lernens. Die in den einzelnen Lernfeldern ggfs. 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 Fachkonferenzen abgestimmt und in die spezifische Struktur und das Profil der jeweiligen Schule eingepasst. Dabei sind entsprechend 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 Fachkonferenzen 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 einzelnen Lernfelder werden daher in allen Lernfeldern Handlungen beschrieben, die von den Lernenden im Sinne vollständiger Arbeitsprozesse selbst geplant, durchgeführt und bewertet werden sollen. Wenn in den Kompetenzbeschreibungen vom Planen gesprochen wird, so wird darunter jedoch nicht zwingend die vollständige Konzipierung und technische Umsetzung von Medienprodukten verstanden.

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 Anteil des berufsbezogenen Lernbereiches erhält durch diese didaktisch-methodische Gestaltung einen hohen Stellenwert und wird entsprechend in die Lernfelder integriert. Die Praxisphasen in den Werkstätten der Schule sind Teil der jeweiligen Lernsituation. Sie gehören zum didaktisch-methodischen Konzept und werden mit den Fachlehrern im Team entwickelt. Der Stundenanteil wird in der Fachkonferenz festgelegt.

Die fachlichen Inhalte der einzelnen Lernfelder sind nur generell benannt und nicht differenziert aufgelistet. Sie erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Vielmehr handelt es sich um eine Auswahl aus allen denkbaren Lerninhalten.

Besonders wichtig ist die Verknüpfung des berufsübergreifenden Unterrichtsfachs Englisch mit dem berufsbezogenen Lernbereich. Zusätzlich zur weltweiten Kommunikation sind fremdsprachliche Kompetenzen notwendig, um zukünftigen technischen Entwicklungen folgen zu können.

6.1. Lernfeld 1

Lernfeld	Medienelemente nach gestalterischen Grundsätzen konzipieren und zu Printprodukten umsetzen
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schüler/innen erschließen sich mikrotypografische Grundlagen und wenden Grundregeln der grafischen Gestaltung von zwei- und dreidimensionalen Printprodukten an. Sie können dabei die Wirkung von Formen, Flächen, Gewichtsverteilungen sowie Hell-/ Dunkelkontrasten beurteilen und für eigene Gestaltungsarbeiten einsetzen.</p> <p>Sie unterscheiden Schriften nach Klassifikationen und beachten Schriftnormen nach DIN. Sie installieren Fonts, nutzen deren unterschiedlichen technischen Möglichkeiten und beurteilen digitale Fontformate nach ihren Einsatzmöglichkeiten.</p> <p>Bei einfachen Gestaltungsübungen wenden sie manuelle Techniken zur Visualisierung ihrer Ideen an und arbeiten in branchentypischen Layoutprogrammen und vektorbasierten Grafikprogrammen.</p> <p>Zur Gestaltung von Geschäftspapieren verwenden sie die postalischen Vorschriften.</p> <p>Nach der Entwicklung von Gestaltungsideen präsentieren und besprechen sie ihre Ergebnisse in der Gruppe und suchen kritisch nach Alternativen.</p>	
<p>Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zwei- und dreidimensionale geometrische Grundformen• Perspektivisches Zeichnen, Perspektivarten• Dreidimensionale Dummies• Bildanalyse, Blickschwerpunkte, Gewichtsverteilung, Goldener Schnitt• Entwicklung grafischer Techniken• Einsatzgebiete und Stilformen grafischen Gestaltens• Illustration• Scribble und Gestaltungsraaster als Konzeptionsformen• typografische Maßsysteme• Schriftgeschichte, -klassifikation nach DIN 16518• vertikale und horizontale Ausdehnung der Schrift, Schriftschnitt• Gliederung von Ziffern und Zahlen• Softwareschulung Layoutprogramm• Softwareschulung vektorbasiertes Grafikprogramm	

6.2. Lernfeld 2

Lernfeld	Medienbetriebe analysieren, vernetzte Computer konfigurieren und digitale Ausgabedateien druckverfahrensspezifisch erstellen
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schüler/innen nutzen Computersysteme. Sie beurteilen Spezifika von Hardwarekomponenten und unterschiedliche Medien zur Datensicherung nach technischen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten.</p> <p>Sie stellen die Betriebsbereitschaft von Computern sicher und nutzen unterschiedliche Betriebssysteme in einem serverbasiertem Netzwerk. Beim Umgang mit Software beachten sie Normen und Lizenzbestimmungen.</p> <p>Die Schüler/innen planen Netzwerkstrukturen und Verbindungssysteme, nutzen Netzdienste und beurteilen die Funktion ausgewählter Netzwerkprotokolle.</p> <p>Für die crossmediale Produktion konzipieren sie einfache relationale Datenbanken, importieren darin Daten aus anderen Datenbeständen und setzen die Datenbank zweckgerecht ein.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können die Bedingungen und Grundstrukturen medialer Kommunikation aus ihrer historischen und technischen Entwicklung heraus in ihrer gesellschaftlichen Bedeutung beurteilen. Sie klassifizieren Medienbetriebe nach deren technologischer Basis sowie nach ihrer Stellung in der Wertschöpfungskette und auf dem Markt.</p> <p>Die Schüler/innen beurteilen die Produktionsstufen von Printprodukten unterschiedlicher Druckverfahren für ausgewählte Produkte unter technischen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten.</p> <p>Sie rechnen dazu mit Papierformaten, führen Nutzenberechnungen durch und schießen Druckbogen aus. Sie berücksichtigen dabei zusätzlich verschiedene Bindetechniken.</p> <p>Die Schüler/innen fertigen einfache Verpackungen an und entwickeln dazu Stanzformen.</p> <p>Die Schüler/innen planen Businesspläne für eigene Geschäftsmodelle unter Berücksichtigung aller rechtlichen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen.</p>	
<p>Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungsmerkmale von Computern und Peripheriegeräten • Interne und externe Schnittstellen • Betriebssysteme • Ergonomie am Computerarbeitsplatz • Datenschutz und Datensicherung • Lokale Netze, Netzwerkprotokolle, Dienste, Gateway, Internet • Grundlagen XML • Softwareschulung Grafik-/Layoutprogramm • Druckverfahren, Bindearten, Papierherstellung • Kommunikationsmodelle • betriebliche Organisationsformen und betriebliche Geschäftsprozesse • arbeits- und sozialrechtliche Aspekte des Arbeitnehmers und des Selbständigen 	

6.3. Lernfeld 3

Lernfeld	Werbekonzeptionen und Websites analysieren, Websites konzipieren und umsetzen
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schüler/innen analysieren statische und dynamische Websites unter Beachtung typografischer sowie form- und farbgestalterischen Gesichtspunkte. Sie präsentieren ihre Analyse und erarbeiten Gestaltungsvarianten und -konzeptionen.</p> <p>Sie schreiben Scripte für Seiten mit Bildern, Texten und einfacher Navigation in W3C standardisierten Scriptsprachen in branchentypischen Web-Editoren und Animationsprogrammen. Interaktive Elemente und Sounddateien erzeugen sie selbst und binden sie gemeinsam mit bewegten Bildern in Webseiten ein.</p> <p>Sie erstellen Zeitleistenanimationen und nutzen dazu Animationsprogramme.</p> <p>Sie überprüfen selbst gestaltete Seiten in verschiedenen Browsern auf ihre Lauffähigkeit. Sie berücksichtigen dabei die Vorgaben zur Einhaltung der Barrierefreiheit und veröffentlichen ihre Website unter Beachtung lizenzrechtlicher Bestimmungen.</p> <p>Die Schüler/innen beurteilen die wesentlichen Schritte und Aufgaben bei der Erstellung einer Werbekonzeption.</p> <p>Sie beurteilen die Aufgabe von Werbung innerhalb unterschiedlicher Marketingstrategien. Dabei berücksichtigen sie soziologische Begriffe und Modelle zur Beschreibung der Zielgruppen und identifizieren die Elemente der Copystrategie bei der Analyse einer Anzeige oder eines Werbespots in Bezug auf die Regeln der grafischen beziehungsweise filmischen Gestaltung.</p>	
<p>Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Gestaltung aus Text, Bild und einfacher Navigation • Farbgestaltung, Farbkonzept, Farbharmonie • Formgesetze • Realisierung von Websites mit Layout- und Bildbearbeitungsprogrammen • Umsetzung und Veröffentlichung einer Website in HTML und CSS • Programmschulung Web- und Animationssoftware • Marketingstrategien • Milieumodelle • BITV • Werbeanalyse, -konzeption, -gestaltung, -erfolgskontrolle • Workflow in der Werbeproduktion • AIDA-Modell • Visualisierung einer Copystrategie • Werbesprache • Werbemittelplanung • Reichweiten verschiedener Medien • Kosten von Anzeigen und Werbezeit 	

6.4. Lernfeld 4

Lernfeld	Fotos, Videos und Animationen nach Vorgaben für die digitale Medienausgabe erstellen
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schüler/innen wenden die Gesetzmäßigkeiten optischer Abbildungen gezielt an und setzen sie für die Bildgestaltung in der Foto- und Videotechnik ein.</p> <p>Sie nutzen digitale Spiegelreflexkameras unter Anwendung manueller Einstellungen. Sie fertigen unter Anwendung technischer und gestalterischer Kriterien Aufnahmen verschiedener Gebiete der Fortografie und Produktfotos an.</p> <p>Bei der Zusammenstellung eigener Bildarrangements achten sie auf die Farbwahl der Objekte und die räumliche Bildwirkung des Arrangements. Sie berücksichtigen ferner die optisch wirksamen Parameter, wählen geeignete Brennweiten, beeinflussen die Schärfentiefe, setzen künstliches Licht nach den Regeln der 3-Punkt-Ausleuchtung ein oder nutzen gezielt das verfügbare Licht. Sie wenden Kompositionsregeln bei der Bildgestaltung an.</p> <p>Die Schüler/innen wenden ihr Verständnis über Akustik und die produktionsrelevanten Aspekte von Tonschwingungen bei der Erstellung von Tonaufnahme an. Sie steuern einfache Tonaufnahmen im Reportage-Einsatz mit digitalen Aufnahmesystemen aus und bearbeiten diese mit einem digitalen Tonbearbeitungsprogramm.</p> <p>Die Schüler/innen wenden die technischen Standards in der Bilderzeugung und Bildübertragung der Fernseh- und Videotechnik bei der Erzeugung und Bearbeitung von Videosequenzen mit digitalen Video-Schnittsystem an. Sie vertonen diese Videosequenzen.</p>	
<p>Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildbearbeitung mit Photoshop • optischen Abbildungsgesetze, optische Berechnungen • Abbildkonstruktion, Unschärfekreis, Schärfentiefe • Brennweite, Blendenreihe • Handhabung Foto- und Videokamera • Grundlagen der Akustik und Tonaufnahme, Mikrofonie • Digitalisierung von Ton- und Videosignalen • Fernsehnormen • Programmschulung Web-Animationssoftware • Programmschulung Video-Schnitt-Software • Grundregeln der Filmgestaltung • Arbeitsschritte der Video-Postproduktion 	

6.5. Lernfeld 5a (Grafik)

Lernfeld	Printprodukte unter Beachtung betriebswirtschaftlicher und urheberrechtlicher Gesichtspunkte gestalterisch umsetzen
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schüler/innen gestalten und erstellen selbständig ein umfangreiches, mehrteiliges Printprodukt. Sie wenden dabei Regeln des Corporate-Designs, und der Gestaltung von Logos an und vertiefen diese. Sie beachten Regeln der Farbharmonien bei der Farbwahl. Sie produzieren für das Printprodukt fertig ausgeschossene, druckfertige Dateien für verschiedene Druckverfahren und in unterschiedlicher Druckverarbeitung. Für die Bildbearbeitung wenden sie dabei in Bildverarbeitungsprogrammen spezielle Werkzeuge der Gradationsbearbeitung, Farbkorrektur und Freistellungstechniken an.</p> <p>Die Schüler/innen planen komplexe Printproduktionen. Sie wenden dabei Kalkulationsgrundsätze sowie Werkzeuge des Projektmanagements an. Sie erfassen die für die Kalkulation erforderlichen betrieblichen Kosten und führen eine Platzkostenrechnung durch. Aus den Daten von Auftragsstaschen erstellen sie mit Hilfe eines Kalkulationsprogramms eine Angebotskalkulation und verfassen ein entsprechendes Angebotsschreiben.</p> <p>Die Schüler/innen berücksichtigen bei der Herstellung von Medienprodukten rechtskonform das Urheberrecht, gewerbliche Schutzrechte des Copyrights und Markenschutzrechte. Sie wenden dabei das Urheberrecht in konkreten Fallbeispielen sowohl bezüglich Vermarktung eigener Verwertungsrechte als auch auf den Erwerb vorbestehender Rechte an. Sie sind mit der Funktion von Verwertungsgesellschaften und Verlagen vertraut und wenden die wesentlichen Schritte bei der Rechtklärung von Archivmaterialien an.</p>	
<p>Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Logo-Entwicklung• Corporate Design, Style-Guide• Tools der Gradationsbearbeitung, Farbkorrektur und Freistellwerkzeuge• Technik der Druckverarbeitung• Kostenstellen und betriebliche Kostenerfassung• Controlling• Projektmanagement• Patente, Markenschutz, Musterschutz• Urheberpersönlichkeits- und Urheberverwertungsrechte• Leistungsschutzrechte• Verwertungsgesellschaften, Verlage• Rechtsfreistellungserklärung	

6.6. Lernfeld 5b (Medien/Kommunikation)

Lernfeld	Digitale Medienprodukte unter Beachtung betriebswirtschaftlicher und urheberrechtlicher Gesichtspunkte gestalterisch umsetzen
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schüler/innen gestalten und erstellen selbständig eine komplexe dynamische Website und integrieren darin Video-, Audio- und Animationssequenzen. Sie arbeiten dabei mit einem Contentmanagement-System unter Anwendung der Scriptsprache PHP. Sie planen und realisieren dafür einen Kurzfilm, Werbespot, Typoanimation oder animierte Infografik.</p> <p>Die Schüler/innen planen multimediale Produktionen. Sie wenden dabei Kalkulationsgrundsätze sowie Werkzeuge des Projektmanagements an. Sie erfassen die für die Kalkulation erforderlichen betrieblichen Kosten und führen eine Platzkostenrechnung durch. Aus den Daten von Auftragstaschen erstellen sie mit Hilfe eines Kalkulationsprogramms eine Angebotskalkulation und verfassen ein entsprechendes Angebotsschreiben.</p> <p>Die Schüler/innen berücksichtigen bei der Herstellung multimedialer Medienproduktionen rechtskonform das Urheberrecht, gewerbliche Schutzrechte des Copyrights und Markenschutzrechte. Sie wenden dabei das Urheberrecht in konkreten Fallbeispielen sowohl bezüglich Vermarktung eigener Verwertungsrechte als auch auf den Erwerb vorbestehender Rechte an. Sie sind mit der Funktion von Verwertungsgesellschaften vertraut und wenden die wesentlichen Schritte bei der Rechteklärung von Archivmaterialien an.</p>	
<p>Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contentmanagement-Systeme • Storyboard-Erstellung • Regeln des Feinschnitts • Zeitleiste, Schlüsselbilder, Tweening • Kostenstellen und betriebliche Kostenerfassung • Controlling • Projektmanagement • Patente, Markenschutz, Musterschutz, Urheberrecht • Urheberpersönlichkeits- und Urheberverwertungsrechte • Leistungsschutzrechte • Rechteklärung beim Ankauf von Archivmaterial • Erwerb von Musikrechten • Verwertungsgesellschaften • Rechtsfreistellungserklärung 	

6.7. Lernfeld 6

Lernfeld	Fotos und Videosequenzen erfassen, digital aufbereiten und speichern
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schüler/innen digitalisieren Bilder mittels Scanner und Digitalkamera und speichern diese für unterschiedliche Verwendungszwecke.</p> <p>Sie bereiten Daten für die Printausgabe auf und analysieren dabei die Funktionen eines Rasterimage Prozessors. Sie berechnen aus Pixelwerten Rastertonwerte und den Speicherplatz für digitalisierte Bilddaten, sowie die Auflösung von Scannern- und Belichtern.</p> <p>Sie bearbeiten Bilder und interpretieren während der Bildbearbeitung Gradationskurven. Sie führen im Bildbearbeitungsprogramm gezielte Veränderungen von Gradation, Helligkeit und Kontrast aus. Gammakorrektur und Tonumfangsänderung überprüfen sie dabei rechnerisch. Sie verwenden das PDF-Format als universelles Austauschformat im digitalen Print-Workflow und wenden dabei gezielt die PDF-X-Standards an.</p> <p>Die Schüler/innen beurteilen unterschiedliche Rastervarianten hinsichtlich ihrer drucktechnischen Einsetzbarkeit. Sie verwenden für unterschiedliche Druckverfahren die jeweiligen standardisierten Rasterwinkelungen zur Erzeugung moiréfreier Bilder und benutzen motivabhängig verschiedene Rasterpunktformen.</p> <p>Die Schüler/innen reduzieren Dateigrößen von Fotos für Print- und Web-Produktionen sowie Videos durch Verwendung geeigneter Kompressionsverfahren durch gezielte Nutzung der Speicheroptionen der Dateiformate und gängiger Video-Codecs für unterschiedliche Anwendungen.</p>	
<p>Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scannerfunktion und -einstellungen • Zusammenhang Datentiefe, Rastertonwert, Pixelwert • Belichterfunktion, Rasterweite, Belichterauflösung • Histogramm, Gradation • FM-, AM-Rasterungsverfahren • Rasterwinkelung, Rasterfrequenz • Interferenz/Moiré • TIF, EPS, GIF, PNG, Speicheroptionen • Kompressionsverfahren, JPEG, LZW, RLE • Containerformate und Codecs der filebasierten Videoproduktion • Vektorformate, Speicheroptionen • Preflight • PDF X/-1a, PDF X/-3, PDF X-4 ISO-Normen 	

6.8. Lernfeld 7a (Grafik)

Lernfeld	Einen mehrteiligen Printauftrag im Team konzipieren, planen, realisieren und präsentieren
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schüler/innen planen, realisieren und produzieren in Teams einen komplexen Printauftrag im Kontakt mit externen "Kunden". Sie analysieren das Briefing der Kunden und erstellen ein Lastenheft. Sie organisieren die teaminterne Arbeitsteilung. Sie setzen Vorgaben des Kunden in Gestaltungsentwürfe für zwei und dreidimensionale Printprodukte um und überarbeiten diese nach Abstimmung mit dem Kunden. Sie stimmen dabei die Gestaltung auf die drucktechnische Realisierbarkeit und die Möglichkeiten der Druckverarbeitung ab.</p> <p>Sie planen und steuern den Projektablauf unter Anwendung von Techniken des Projektmanagements und dokumentieren ihren Arbeitsprozess.</p> <p>Die Schüler/innen analysieren ein vorhandenes oder konzipieren und visualisieren ein neues Corporate Design. Sie planen das Projekt, ermitteln erforderliche technische und personelle Ressourcen und Projektmittel. Sie kontrollieren während des Projektablaufes Meilensteine. Sie kombinieren Tabellen und Infografiken mit umfangreichen Texten und motivspezifisch aufbereiteten Grafiken und Bildern. Dabei berücksichtigen sie die gestalterische und konzeptionelle Verwendbarkeit der Elemente. Zur Präsentation der Projektarbeit erstellen sie Dummies. Sie präsentieren ihre Ergebnisse vor den Kunden oder in einer beschränkten Öffentlichkeit.</p> <p>Die Schüler/innen reflektieren ihre Zusammenarbeit im Team.</p>	
<p>Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Techniken des Projektmanagement • Briefing • Analysemethoden von Kundenwünschen • Verpackungsgestaltung, Stanzform • Persönlichkeitsrechte, Recht am Bild • Corporate Identity und Corporate Design • Produktionsfreigabe • Präsentation und Ergebnisübergabe • Technik für Tabellen und bei Infografiken • Rechercheregeln und Informationsquellen • Nutzung von Bilddatenbanken und Bildagenturen • Auswahl von Druckverfahren und Weiterverarbeitungstechniken 	

6.9. Lernfeld 7b (Medien/Kommunikation)

Lernfeld	Einen mehrteiligen Auftrag für digitale Medien im Team konzipieren, planen, realisieren und präsentieren
Zu erreichende Kompetenzen: <p>Die Schüler/innen planen, realisieren und produzieren in Teams einen komplexen Multimediaauftrag im Kontakt mit externen "Kunden". Sie analysieren das Briefing der Kunden und erstellen ein Lastenheft. Sie organisieren die teaminterne Arbeitsteilung.</p> <p>Sie planen das Projekt, ermitteln erforderliche technische und personelle Ressourcen und Projektmittel. Sie kontrollieren während des Projektablaufes Meilensteine.</p> <p>Die Schüler/innen konzipieren und gestalten eine mehrteilige Website und programmieren Teile davon in lauffähiger Form für gängige Browser.</p> <p>Sie erstellen Animations- und Videoelemente in Form von Teasern, Werbeclips oder Imagefilmen. Sie organisieren die Produktionsvorbereitung, die Dreharbeiten und die Postproduktion im Team. Sie berücksichtigen dabei rechtliche Regeln der Medienproduktion und klären Bild- und Urheberrechte.</p> <p>Sie setzen gezielt filmspezifische Gestaltungsmittel der erzählenden oder assoziativen Montage zur Umsetzung ihrer dramaturgischen Idee ein.</p> <p>Sie präsentieren ihre Ergebnisse vor den Kunden oder in einer beschränkten Öffentlichkeit.</p> <p>Sie reflektieren ihre Zusammenarbeit im Team.</p>	
Mögliche Inhalte: <ul style="list-style-type: none">• Techniken des Projektmanagement• Briefing• Analysemethoden von Kundenwünschen• Persönlichkeitsrechte, Recht am Bild• Corporate Identity und Corporate Design• Produktionsfreigabe durch Kunden• Präsentation und Ergebnisübergabe• Nutzung aktueller Techniken der Website-Erstellung in HTML5 und CSS• Expose, Treatment, Storyboard• Drehplan• Dreherlaubnis• Rechteklärung• Filmschnitt• Animierter Vor-/Abspann• Musikauswahl, Tonmischung	

6.10. Lernfeld 8

Lernfeld	Den Colormanagement-Workflow in der Medienproduktion analysieren und anwenden
<p>Zu erreichende Kompetenzen:</p> <p>Die Schüler/innen analysieren den Farbworkflow für ein Printprodukt.</p> <p>Unter Verwendung prozessunabhängiger Farbräume transformieren sie Bilddateien in medien-gerechte Ausgabefarbräume. Sie kontrollieren die farbgerechte Tonwertübertragung in den Farbseparationen.</p> <p>Die Schüler/innen weisen in Layout- und Grafikprogrammen Farbprofile zu, überprüfen visuell und messtechnisch die Graubalance und verwenden Normlichtquellen.</p> <p>Sie setzen standardisierte ICC-Farbprofile mit unterschiedlichen Farbseparationen für die verschiedenen Druckverfahren und Bedruckstoffe gezielt ein.</p> <p>Die Qualität der Farbübertragung bewerten sie am Proof und am Fortdruckergebnis.</p> <p>Sie setzen Werkzeuge der Farbkorrektur in der digitalen Videopostproduktion ein, unterscheiden zwischen technischer und gestalterischer Farbkorrektur und wenden Vektorskop- und Waveform-Werkzeuge zur Signalbearbeitung und -kontrolle an.</p>	
<p>Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Farbmeterik• Farbseparation• Densitometrie• Graubalance• Farbreduzierung, Unbuntaufbau• ICC-Farbprofile• Normlichtarten• Colorcorrection-Tools in digitalen Video-Schnittprogrammen• Signalkontrolle mit Vektorskop und Waveform-Monitor• Wirkung von Farbstimmungen	

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 bzw. 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. Leistungen und ihre Bewertung

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 kennen zu lernen 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 eine längere Dauer der Anfertigung bedürfen. Hierzu gehören auch fächerübergreifend angelegte Hausarbeiten bzw. Facharbeiten sowie aus möglichen Projekten oder projektähnlichen Tätigkeiten entwickelte Arbeiten. Mögliche geforderte Leistungen (Produkte, Präsentationen, Kolloquien, schriftliche Ausarbeitungen etc.) und in die Bewertung einfließenden 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.