



Geschwister-Scholl-Gymnasium
fundierte Bildung | Zivilcourage | soziale Kompetenz

Schulinterner Lehrplan für den WP-Bereich (Stufen 9/10)

Medienproduktion

Bezugsfächer: Kunst/Musik/Literatur

Inhaltsverzeichnis

1 Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit.....	3
1.1 Aufgaben des Fachs vor dem Hintergrund des Leitbildes und des Medienkonzepts.....	3
1.2 Aufgaben des Fachs in der Schule vor dem Hintergrund des schulischen Umfelds.....	4
1.3 Ressourcen.....	4
2 Lernfelder.....	5
3 Bewertung.....	6
3.1 Sonstige Mitarbeit.....	6
3.2 Schriftliche Leistungen.....	6
4 Unterrichtsvorhaben.....	7
4.1 Grundsätze beim Aufbau des Curriculums.....	7
4.2 Übersicht über die Unterrichtsvorhaben.....	8
4.2.1 Jahrgangsstufe 8 / 1. Halbjahr.....	8
4.2.2 Jahrgangsstufe 8 – 2. Halbjahr.....	9
4.2.3 Jahrgangsstufe 9 - 1. Halbjahr.....	10
4.2.4 Jahrgangsstufe 9 - 2. Halbjahr.....	11

1 Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

1.1 Aufgaben des Fachs vor dem Hintergrund des Leitbildes und des Medienkonzepts

„Unser Bildungsauftrag ist es, Schülerinnen und Schüler auf ihre Zukunft vorzubereiten. Damit wollen wir sie in ihren Möglichkeiten stärken, ein gelingendes Leben in Europa und einer zunehmend globalisierten Welt zu führen.“ So wird der Bildungsauftrag des GSG im Leitbild¹ geschrieben. Schüler*innen auf ihre Zukunft vorzubereiten, bedeutet auch, sie für ein Leben in einer digitalen Welt fit zu machen: Sowohl Berufsleben als auch so gut wie alle Facetten des Alltags sind von der Digitalisierung durchdrungen.

Die Digitalisierung hat dazu geführt, dass heute alle Menschen Medien veröffentlichen und sie einer breiten Masse zugänglich machen können. Insofern soziale Medien heute eine besondere Rolle in öffentlichen Diskursen spielen, kann eine fundierte Medienbildung auch einen Beitrag zur Fähigkeit zur politischen Teilhabe leisten. Auch Kinder und Jugendliche können heutzutage schon alleine mit Hilfe ihres Smartphones Medien produzieren. Es ist aber ein Trugschluss, dass sie als „Digital Natives“ auch über die Mittel verfügen, hochwertige Medien zu produzieren.

Im Wahlpflichtfach Medienproduktion für die Stufen 8/9 sollen Schüler*innen die dafür nötigen Kompetenzen erwerben. Es ist eine Erweiterung des Fächerangebots im künstlerisch-musischen Bereich. Medienproduktion beinhaltet die intensive Auseinandersetzung mit Medien (Fotografie, Film, Ton, Animation, Websites) als moderne Werkzeuge zur Umsetzung und Visualisierung einer Idee. Die Schüler*innen lernen den sicheren Umgang mit Aufnahmegeräten für Bild und Ton sowie die Weiterverarbeitung des fotografischen, filmischen oder audiovisuellen Produkts am Computer zu ästhetisch und inhaltlich ansprechenden Produkten. Ziel ist es, den Schüler*innen alle Kompetenzen zu vermitteln, um eigenständig ansprechende audiovisuelle Medien produzieren und veröffentlichen können.

Im Mittelpunkt steht die eigenständige Gestaltung von Medien. Diese erfolgt gemäß des Medienkonzeptes am GSG im Sinne einer handlungsorientierten Medienpädagogik. Diesem Ansatz liegt die Annahme zugrunde, dass Schüler*innen durch aktives Tun besonders nachhaltig lernen. Auf die Vermittlung von theoretischem Wissen im Unterricht folgt daher immer die praktische Anwendung bei der Produktion von Medienprodukten. Insofern es um Medien geht, die zumindest potentiell auch veröffentlicht werden sollen, ist die Auseinandersetzung mit den rechtlichen Rahmenbedingungen der Produktion und Verbreitung von Medien essentieller Bestandteil (Urheber- und Lizenzrecht, Recht am eigenen Bild etc.)

1.2 Aufgaben des Fachs in der Schule vor dem Hintergrund des schulischen Umfelds

Das Ziel ist mit dem Fach Medienproduktion auch einen Beitrag zur Medienbildung am GSG insgesamt zu leisten: Der Medienkompetenzrahmen des Landes NRW² fordert dazu heraus, auch im Fach-Unterricht öfter praxisorientiert mit Medien zu

¹ Das Leitbild des GSG findet sich auf der Website des GSG unter https://gsg.intercoaster.de/icoaster/files/entwurf_zur_abstimmung_170321.pdf

² Genauere Informationen zum Medienkompetenzrahmen finden sich online unter <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> .

arbeiten. Medienkompetenzen sind daher auch in den schulinternen Curricula aller Fächer verankert. Das Fach Medienproduktion kann dabei einen besonderen Beitrag bei der Förderung in den Kompetenzbereichen „Bedienen und Anwenden“ und „Produzieren und Präsentieren“ leisten. Die Schüler*innen können das hier erworbene Wissen daher auch in anderen Fächern einbringen und als Multiplikatoren an ihre Mitschüler weitergeben. So fördert das Fach die Medienbildung am GSG insgesamt. Eine mögliche Fortsetzung kann die handlungsorientierte Medienbildung am GSG im Fach „Literatur: Medien“ in der Stufe Q1 finden. Dieses Fach können Schüler*innen als Alternative zu Kunst oder Musik wählen.

Ein wichtiger Bestandteil ist wie gesagt auch die Veröffentlichung von Medien auf einer eigens dafür erstellten Website und Social-Media-Kanälen. Hier können die Mitglieder des Kurses auch einen Beitrag zur Berichterstattung über das Schulleben leisten – zum Beispiel durch die Produktion von Kurz-Dokumentarfilmen, Podcasts oder Foto-Reportagen zu schulischen Themen.

1.3 Ressourcen

Grundlage für die Gestaltung von Medien ist digitale Technik: Eine gute Ausstattung der Schule ist daher die Voraussetzung. Zum Einstieg können hier mobile Endgeräte wie die Smartphones der Schüler*innen genutzt werden (BYOD). In der Schülerschaft verfügen in den Klassenstufen so gut wie alle Kinder über entsprechende Geräte. Sollte das nicht der Fall sein, kann die Schule ggf. Ersatzgeräte zur Verfügung stellen.

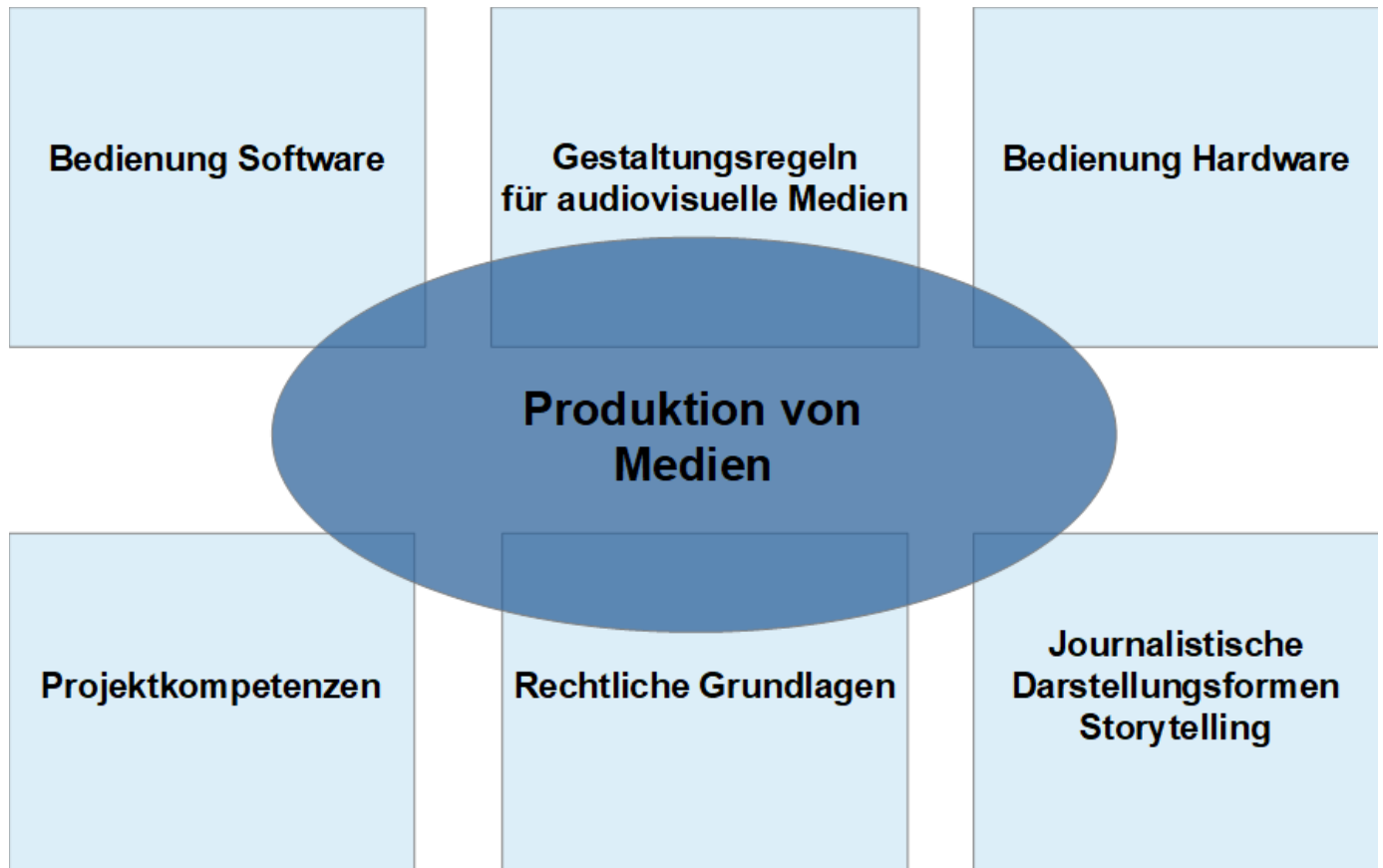
Im zweiten Schritt können Tablet-Computer helfen, die komplexere Bearbeitung von Foto-, Audio- und Video-Aufnahmen ermöglichen. Für höhere Ansprüche genügen die Möglichkeiten dieser Geräte nicht. Hier wird höherwertige Ausstattung gebraucht um gelungene Fotografien, Podcasts oder Filme zu produzieren. Folgende Ausstattung wird hier in größerem Umfang benötigt, damit auch mehrere Lerngruppen parallel Medien produzieren können:

- DSLRs inkl. Zubehör (Wechsel-Objektive, SD-Karten, Kartenleser), um mit zwei Lerngruppen parallel arbeiten zu können (erforderlich durch Blockung)
- Externe Mikrofone für Aufnahmegeräte und Kameras
- Stative für verschiedene Einsatzzwecke (z.B. Schulterstativ, Dolly, Steadicam rtc)
- Schnittplätze: siehe hier „7.6 Ausstattung mit Computer-Räumen“
- Mobile Ausstattung zum Aufbau eines Greenscreen-Studios in Klassenräumen
- Instandsetzung Ausbau des vorhandenen Ton-Studios für Audio- und Video-Aufnahmen

Das GSG verfügt vor allem dank großzügiger Investitionen des Fördervereins schon über einige der genannten Ressourcen zur Produktion. Im Rahmen der Medienentwicklungsplanung sind der Stadt die größeren Bedarfe zurückgemeldet worden.

2 Lernfelder

Die Produktion von Medien erfordert vielfältige Kompetenzen. Die Anforderungen gliedern sich in insgesamt sechs Lernfelder:



Gestaltungsregeln für audiovisuelle Medien: Zum Gelingen eines aussagekräftigen Produkts - sei es ein Foto, ein Film oder einer Animation, ist es wichtig, dass Schüler*innen die Grundlagen von Kompositionstechniken lernen. Dazu gehört etwa bei Fotos die Bildgestaltung genauso wie der Einsatz von Farben oder Perspektiven.

Bedienung Hardware: Egal, ob Foto, Film oder Website: Voraussetzung für die Medienproduktion ist versierter Umgang mit den Medien-Werkzeugen Smartphone, Digitalkamera, Aufnahmegerät und PC.

Bedienung Software: Je nach werden unterschiedliche Programme gebraucht. Im Unterricht sollen grundlegende Fertigkeiten vermittelt werden, z.B. in den Bereichen Bildbearbeitung, Audio-/Videoschnitt, 2D/3D-Animation oder Web-Gestaltung.

Journalistische Darstellungsform/Storytelling: Egal ob Radioreportage, Video-Tutorial oder Kurzfilm: Um gute Geschichten mit Medien erzählen zu können, brauchen Schülerinnen und Schüler grundlegendes Wissen zur Gestaltung von journalistischen Darstellungsformen und Storytelling. Dazu gehört etwa die Ideenfindung oder die Gestaltung eines Drehbuches.

Projektarbeit: Die Produktion aufwändigerer Medienprodukte erfordert eine genaue Planung. Die Schüler*innen sollen daher grundlegende Projekt-Kompetenzen erlernen wie Arbeitsteilung oder Zeitplanung.

Rechtliche Grundlagen: Bei der Produktion und insbesondere der Veröffentlichung von Medien müssen Schüler*innen rechtliche Grundlagen beachten. Von Bedeutung sind Persönlichkeitsrechte, das Urheberrecht und der Datenschutz.

3 Bewertung

In den Wahlpflichtfächern in der Mittelstufe werden wie in den Hauptfächern bei der Bewertung neben den „Sonstigen Leistungen“ auch „Schriftliche Leistungen“ – also Klassenarbeiten – bei der Bewertung berücksichtigt. Beide Bewertungsbereiche werden bei der Notengebung angemessen berücksichtigt.

3.1 Sonstige Mitarbeit

Bei der sonstigen Mitarbeit können alle Leistungen berücksichtigt werden, die im Rahmen des Unterrichtes erbracht werden:

- Mündliche Mitarbeit in Plenumsphasen
- Arbeitsergebnisse bei der Erarbeitung neuer Inhalte – zum Beispiel durch Bewertung der
- Arbeitsergebnisse praktischer Übungen in Einzel- und Gruppenarbeit
- Arbeitsverhalten in Gruppenarbeitsphasen

Grundsätzlich gilt wie für alle Fächer in der differenzierten Mittelstufe, dass zwei Klausuren pro Halbjahr geschrieben werden. Da es sich bei Medienproduktion um ein praxisorientiertes Fach handelt, wird grundsätzlich immer eine Klausur durch ein Medienprojekt ersetzt.

3.2 Schriftliche Leistungen

Klassenarbeiten: Bei den Klassenarbeiten steht die Anwendung des zuvor im Unterricht erworbenen theoretischen Wissens im Mittelpunkt. Dies kann im Rahmen von Analysen vorgegebener Medienprodukte oder auch durch Kreativ-Aufgaben erfolgen.

Projekte: Im Sinne der handlungsorientierten Medienpädagogik wenden die Schüler*innen in Projekten im Fach Medienproduktion ihr zuvor im Unterricht erarbeitetes Wissen praktisch an. Dabei erarbeiten sie über mehrere Wochen ausgehend von einer eigenen Idee ein Konzept und verwirklichen dieses mit Hilfe digitaler Medien.

Bei der Bewertung wird sowohl das Endprodukt selbst als auch Zwischenergebnisse und der Arbeitsprozess selbst bewertet. Aufwändige Medienprojekte wie etwa die Produktion von Filmen sind nur in Gruppenarbeit durchzuführen. Um ggf. eine Einzelbewertung zu ermöglichen, können die Schüler*innen bei der Bewertung des Arbeitsprozesses mit eingebunden werden.

Im Curriculum finden sich jeweils genauere Angaben zu möglichen Inhalten von Klassenarbeiten und Projekten.

4 Unterrichtsvorhaben

4.1 Grundsätze beim Aufbau des Curriculums

Jedes Halbjahr hat einen inhaltlichen Schwerpunkt. Je nach Interessenschwerpunkten der Schüler*innen und der unterrichtenden Lehrer*innen können unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt werden. Dabei ist jedoch darauf zu achten, dass die verschiedenen Schwerpunkte möglichst gut aufeinander aufbauen.

Die im Curriculum verzeichneten Kompetenzen sind verbindlich. Wie diese vermittelt werden, bleibt der Lehrkraft überlassen. Die in den Tabellen verzeichneten Unterrichtsvorhaben dienen der Lehrkraft lediglich als Orientierung.

4.2 Übersicht über die Unterrichtsvorhaben

4.2.1 Jahrgangsstufe 9 / 1. Halbjahr

Inhaltsfeld 1: Fotografie / Visuelle Gestaltung

Schwerpunkt: Fotografie

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Mögliche Unterrichtsvorhaben	Leistungsüberprüfung
<p>Gestaltungsregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen und nutzen beim Fotografieren grundlegende Gestaltungsregeln <ul style="list-style-type: none"> • Drittel-Regel • Blicklenkung mit Linien und natürlichen Rahmen • Bildebenen • Perspektiven (Neutrale, Vogel- und Frosch-Perspektive) <p>Hardware</p> <p>Smartphone</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen grundlegende Funktionen beim Fotografieren mit dem Smartphone <ul style="list-style-type: none"> ○ Fokus ○ Belichtung <p>DSLR</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen grundlegende Funktionen beim Fotografieren mit der DSLR und wenden diese an <ul style="list-style-type: none"> ○ Fokus ○ Blende ○ Belichtungszeit ○ ISO <p>Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Funktionen zur Bearbeitung von Bildern (Beschneiden, Farbanpassung, ...) <p>Journalistische Darstellungsformen/Storytelling</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Gestaltungsmittel zur fotografischen Inszenierung von Personen, Situationen und Orten 	<p>Fotografieren mit dem Smartphone</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundwissen • Praktische Übungen auf dem Schulhof <p>Lernstraße zum Fotografieren mit der DSLR</p>	<p>Klausur</p> <p>Theoretischer Teil Foto-Analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formale und inhaltliche Analyse einer vorgegebenen Fotografie auf die vorher behandelten Gestaltungsmittel <p>Praktischer Teil: Kompositionsskizze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung einer Kompositionsskizze zu einer vorgegebenen Problemstellung – zum Beispiel Inszenierung einer Person <p>Projektarbeit</p> <p>Erstellung einer Fotoserie/Fotoreportage zu einem bestimmten Thema in Einzelarbeit</p>

<p>Projektkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen Kompositionsskizzen zur Planung ihrer Aufnahmen <p>Rechtliche Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen und beachten die Persönlichkeitsrechte von fotografierten Personen 		
--	--	--

4.2.2 Jahrgangsstufe 9 – 2. Halbjahr

Inhaltsfeld 2: Audio-Produktion

Schwerpunkt: Radiosendung/Podcast

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Mögliche Unterrichtsvorhaben	Leistungsüberprüfung
<p>Gestaltungsregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Bedeutung verschiedener Tonebenen <ul style="list-style-type: none"> o Atmo o Geräusche o Sprache o Musik • beachten beim Verfassen des Skriptes Regeln für die Formulierung verständlicher Dialoge <p>Hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Smartphone und/oder Aufnahmegeräte für Sprachaufnahmen und beachten dabei grundlegende Vorgaben • nutzen Smartphone und/oder Aufnahmegeräte für Aufnahme von Geräuschen und Atmos • beurteilen die Vor- und Nachteile von Aufnahmen mit einem Aufnahmegerät und einem externen Mikrofon vs. Smartphone <p>Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Grundfunktionen der Software Audacity zum Audioschnitt <ul style="list-style-type: none"> o Schneiden von Aufnahmen o Zusammenfügen verschiedener Aufnahmen durch Nutzung mehrerer Ton-Spuren o Anpassung von Lautstärken o Ein- und Ausblenden von Tonspuren o Exportieren in Audiodatei 	<p>Analyse von Radiosendungen und Podcast</p> <p>Einführung verschiedener journalistischer Formate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachricht • Bericht • Kommentar • Reportage • Kollegengespräch 	<p>Klausur</p> <p>Theoretischer Teil Hörspiel-Analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formale und inhaltliche Analyse eines Podcasts/Radiobeitrages hinsichtlich der eingesetzten Gestaltungsmittel <p>Praktischer Teil: Verfassen eines Hörspielskripts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verfassen einer Nachricht auf der Basis einer Meldung <p>Projektarbeit</p> <p>Produktion eines Podcasts</p>

<p>Journalistische Darstellungsformen/Storytelling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennen den Aufbau von typischen Hörfunk-Darstellungsformen (Nachricht, Bericht, Kommentar, Reportage, Kollegengespräch) • entwickeln Ideen für einen eigenen Podcast <p>Projektkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen ein Skript für ihr Hörspiel im Tabellenformat • planen Aufnahmen mit verschiedenen Personen <p>Rechtliche Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen und beachten das Urheberrecht bei der Nutzung von Musik und kennen Quellen für den Download rechtfreier Dateien 		
--	--	--

4.2.3 Jahrgangsstufe 10 - 1. Halbjahr

Inhaltsfeld 3: Einführung in die Filmproduktion

Schwerpunkt Video-Tutorial

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Mögliche Unterrichtsvorhaben	Leistungsüberprüfung
<p>Gestaltungsregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen Merkmale guter Video-Anleitungen • setzen Einstellungsgrößen sinnvoll zur Darstellung von Vorgängen ein (5-Shot-Technik) • wenden die Merkmale für gute Fotos auf das Filmen an <p>Hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> • beachten grundlegende Regeln zum Filmen mit dem Smartphone <p>Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen und nutzen Grundfunktionen einer Video-Software zum Zusammenschneiden einzelner Aufnahmen <p>Journalistische Darstellungsformen/Storytelling</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Darstellungsformen für Erklärvideos und ihre jeweiligen Einsatzgebiete • entwickeln eine Rahmenhandlung für ihr Tutorial • erstellen ein Drehbuch für ihr Tutorial mit Hilfe des Tabellen-Layouts 	<p>Analyse von Youtube-Tutorials</p> <p>Einführung verschiedener Formate</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digital-Photo-Story • Legetechnik • How-To-Videos • Vlogging-Stil • Stiftilm 	<p>Klausur</p> <p>Theoretischer Teil Foto-Analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formale und inhaltliche Analyse eines vorgegebenen Tutorial auf die vorher behandelten Gestaltungsmittel <p>Praktischer Teil: Kompositionsskizzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung eines Storyboards für eine vorgegebene Erklär-Aufgabe <p>Projektarbeit</p> <p>Erstellung eines Video-Tutorials in</p>

<ul style="list-style-type: none"> entwickeln ein Drehbuch, das die einzelnen Schritte einer Handlung nachvollziehbar darstellt <p>Projektkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> erstellen ein Storyboard als visuelles Drehbuch erstellen einen Drehplan <p>Rechtliche Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> kennen und beachten die Persönlichkeitsrechte von Personen vor der Kamera 		<p>Gruppenarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> Z.B. Video-Tutorials für 5. Klässler
---	--	---

4.2.4 Jahrgangsstufe 10 - 2. Halbjahr

Inhaltsfeld 4: Filmproduktion

Schwerpunkte: Kurz-Dokumentationsfilm

Schwerpunkt Kurzfilm

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Mögliche Unterrichtsvorhaben	Leistungsüberprüfung
<p>Gestaltungsregeln</p> <p>kennen und wenden Ton-Montage-Techniken an</p> <ul style="list-style-type: none"> On- und Off-Kommentare Tonbrücken Musik <p>kennen und wenden Bild-Montage-Techniken an</p> <ul style="list-style-type: none"> Schnitt in der Bewegung Blickachsen-Anschluss Schuss/Gegenschuss Unsichtbarer Schnitt <p>Kennen und wenden Kamera-Bewegungen an</p> <ul style="list-style-type: none"> Kamera-Schwenks Zoom 	<p>Einführung in das Medium Dokumentarfilm und der zentralen Elemente</p> <ul style="list-style-type: none"> Erzählformen Inszenierung von Realität Interview Sprechertext <p>Schnitt-Übungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Einführung Montage-Techniken Produktion kleiner Sequenzen Übungen mit Schnitt-Programm 	<p>Klausur</p> <p>Theoretischer Teil Film-Analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> Formale und inhaltliche Analyse eines Film-Ausschnittes auf die vorher behandelten Gestaltungsmittel <p>Praktischer Teil: Exposé oder Drehbuch</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellung eines Drehbuch-Ausschnittes auf der Basis eines Exposés Erstellung eines Exposés auf der Basis einer Plot-Idee

<ul style="list-style-type: none"> • Kamera-Zooms <p>Hardware</p> <p>DSLR</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen die DSLR zum Filmen • nutzen geeignetes Zubehör <ul style="list-style-type: none"> • Externe Mikrofone • Stative • Greenscreen <p>Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen erweiterte Funktionen der Schnittsoftware <ul style="list-style-type: none"> o Audiospuren o Blenden o Credits <p>Journalistische Darstellungsformen/Storytelling</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Kreativitätstechniken zur Entwicklung von Ideen • entwickeln ein Exposé • Kennen die Elemente eines Dokumentarfilms • Verbinden authentische Aufnahmen und inszenierte Szenen • Führen Interviews • nutzen Gestaltungsmittel zur Inszenierung von Personen und Orten 		<p>Projektarbeit</p> <p>Erstellung einer Kurz-Dokumentation in Gruppenarbeit zu einem schulischen Thema</p> <ul style="list-style-type: none"> •
--	--	--

C

4.2.4 Jahrgangsstufe 9 - 2. Halbjahr

Inhaltsfeld 5: Trickfilm 3D Animation

Schwerpunkte: Entwicklung einer Motiongrafik.

Produktion eines clips in stoppmotion/trickfilm

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Mögliche Unterrichtsvorhaben	Leistungsüberprüfung
Gestaltungsregeln Kennen und wenden der Bewegung im 3 dimensionalem Raum Fluchtpunkt/orthogonale Perspektive Pivotpunkt	Einführung in das Programm <ul style="list-style-type: none">• Modellieren von Objekten• Aufbau von Szenen• Texturieren• Beleuchtung	Klausur Theoretischer Teil Unterschiede zwischen 2D und 3D Programm. Analyse von

<ul style="list-style-type: none"> • Lichtgebung • Kennen und wenden 2DAnimation Timing /spacing Zeichentechniken • Aufnahmetechniken/Bild und Ton <p>Hardware</p> <p>Pc Laptop Smartphone Tablets</p> <p>Software</p> <p>3D Animationprogramm (Blender) 2D Animationprogramm (Krita)</p> <p>Journalistische Darstellungsformen/Storytelling</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Kreativitätstechniken zur Entwicklung von Ideen • entwickeln ein Exposé • Kennen die strukturen eines animationsfilms • Verbinden authentische Aufnahmen und inszenierte Szenen 	<p>Anwendung von Spezialeffekten</p> <ul style="list-style-type: none"> • physikalische Simulationen • 3D Animationen <p>Einführung in das Zeichnen/ Malprogramm Krita</p> <p>Stoppmotion mit Smartphones</p>	<p>räumlichen Darstellung</p> <p>Praktischer Teil: Kreation von einfachen Szenen/ Objekten</p> <p>Projektarbeit</p> <p>Erstellung einer 3D/2D Visualisierung im Zusammenhang mit einer Tutorialproduktion</p>
---	---	--

4.2.4 Jahrgangsstufe 8 - 2. Halbjahr

Inhaltsfeld 5: Grafik/Bildbearbeitung

Schwerpunkte: Einführung in das Grafikdesign

Produktion eines Plakats

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Mögliche Unterrichtsvorhaben	Leistungsüberprüfung
<p>Gestaltungsregeln</p> <p>Kennen und wenden der Gestaltungsprinzipien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Typografie • Farbkontraste • Layout • Zeichen/ Semiotik <p>Vektorenprogramm Inkscape Bildbearbeitung Gimp Zeichentechniken</p> <p>Hardware</p>	<p>Einführung in das Programm Inkscape</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logoentwicklung • Infografik • Wortbilder <p>Einführung in das Programm Gimp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plakatentwurf • Fotomontage 	<p>Klausur</p> <p>Theoretischer Teil</p> <p>Bildanalyse hinsichtlich komposition und Farbkontrasten</p> <p>Bildsprache Symbol/Abbild/Ikon</p> <p>Projektarbeit</p> <p>Skizzieren ,entwerfen eines Plakats.Reinzeichnung mit Inkscape. Entwurf einer Infografik</p>

<p>Pc Laptop Smartphone Tablets</p> <p>Software Inkscape Gimp</p> <p>Darstellungsformen/Storytelling</p> <ul style="list-style-type: none">• nutzen Kreativitätstechniken zur Entwicklung von Ideen• entwickeln eine Skizze,gestalten einen Entwurf		Gestaltung einer Fotomontage mit dem Programm Gimp
--	--	--

4.2.4 Jahrgangsstufe 9 - 2. Halbjahr

Inhaltsfeld 5: Internet/WWW

Schwerpunkte: Einführung in die Strukturen des Internet

Gestaltung eines Internetauftritts

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Mögliche Unterrichtsvorhaben	Leistungsüberprüfung
Gestaltungsregeln Kennen und wenden der Internetstrukturen <ul style="list-style-type: none">ScreendesignInternetprotokolle• Wordpress• Html Hardware <ul style="list-style-type: none">PcLaptopSmartphone	Einführung in die Strukturen des Internets Servertechnologie World Wide Web Einführung in das Programm Wordpress	Klausur Theoretischer Teil Geschichte des Internets Differenzierung der verschiedenen Protokolle Unterschiede der verschiedenen Skriptsprachen Projektarbeit Gestaltung eines Internet Auftritts in Form eines Blogs

Tablets

Software

Darstellungsformen/Storytelling

- nutzen Kreativitätstechniken zur Entwicklung von Ideen
- entwickeln eine Skizze,gestalten einen Entwurf zur Verlinkung