

Kompetenzen am Ende der 5. Klasse

Die Schülerin, der Schüler kann

- die unterschiedlichen grafikspezifischen Arbeitsprozesse bewerten und leiten, um geeignete Ausdrucksformen zu wählen
- mit unterschiedlichen manuellen sowie technischen und technologischen Mitteln umgehen und die eigene Arbeit kritisch analysieren
- die visuelle Fachsprache, mit der sie, er konfrontiert wird, erfassen und interpretieren, analytische Fähigkeiten sowie Kritikfähigkeit für die Arbeit der anderen aufweisen
- bereits erworbene Kenntnisse verbessern und vervollständigen
- die eigene Ausdrucksform erforschen und entwickeln, um zu neuen und individuellen ästhetischen Lösungen zu gelangen

4. Klasse Kunstgymnasium, Fachrichtung Grafik

Bereiche	Fertigkeiten	Kenntnisse	Methodisch-didaktische Hinweise	Inhalte Themenbereiche	Querverweise	Überprüfung (Indikatoren)
	komplexe und multimediale Elemente der visuellen Kommunikation anwenden und erarbeiten	visuelle Kommunikation, Produktionstechniken und -technologien	Sehen und Beobachten lernen, Interpretieren und Hinterfragen von visuellen Erzeugnissen in Werbung und Kunst; Analyse der Aufgabenstellung, bewusste Auswahl und Anwendung von Elementen visueller Kommunikation in den eigenen Arbeiten	Transportieren des Inhalts mittels Bild, Schrift, Farbe besonders hinsichtlich der Gestaltung digitaler Medien; Format, Schrift- und Farbwahl	Kunstgeschichte, Grafiktheorie	<ul style="list-style-type: none"> • einzelne Techniken in den eigenen Arbeiten fachgerecht anwenden
	Bitmap-Bilder und Vektorzeichnungen für Layouts, Web und Filme ausarbeiten	Anwendung der allgemeinen, der spezifischen und der multimedialen Software	Arbeitsschritte genau planen, von Hand skizzieren, am PC mit der geeigneten Software (Dreamweaver, Illustrator, Photoshop, Indesign) ausführen	vielfältige Bereiche der Grafik: Piktogramme, Logos, Schriftzeichen, Briefausstattung, Plakate, Flyer	Kunstgeschichte, Grafiktheorie, Deutsch, Italienisch	<ul style="list-style-type: none"> • einzelne Techniken in den eigenen Arbeiten fachgerecht anwenden
	Dokumente für den Druck, für das Internet oder für die entsprechenden Medien fertig stellen, Arbeitsdaten und -files professionell verwalten, um Qualität und Korrektheit des Arbeitsverlaufs zu gewährleisten	Produktionstechniken und -technologien	Analyse digitaler Medien und der eigenen Arbeiten Präsentation der eigenen Arbeiten in Form von Ausstellungen im Schulgebäude und außerhalb	Konzeption und Entwurf von Webapplikationen, Basiswissen zu Standardtechnologien im Webdesign konzeptuelle Webseitenentwürfe und praktische Umsetzung Entwurf und Ausführung von digitalen Medien (E-book, E-magazine), Plakaten, Flyern, mehrseitigen und -teiligen Druckerzeugnissen wie Broschüren, Verpackungen	Kooperation mit Informatik Grafiktheorie, Physik, Deutsch, Musik, Italienisch	<ul style="list-style-type: none"> • einzelne Techniken in den eigenen Arbeiten fachgerecht anwenden
	Unterschiede zwischen analoger und digitaler Fotografie benennen und diese je nach Bedarf einsetzen; den Fotoapparat bedienen; Kunst – und Werbefotos erstellen	digitale und analoge Fotografie	Unterricht in Kleingruppen und in Form von Workshops unter Einbeziehung externer Referenten	Anleitung zur Bedienung eines Fotoapparates, Belichtung, Blende, Tiefenschärfe, Bildauswahl und Ausschnitt; Anleitung zu Studio-, Architektur- und Porträtfotografie; Bedeutung von Licht und Schatten; Bedeutung des Umfelds beim Fotografieren; Fotoserien	Grafiktheorie, Kunstgeschichte, Physik	<ul style="list-style-type: none"> • einzelne Techniken in den eigenen Arbeiten fachgerecht anwenden