

Kompetenzen am Ende der 5. Klasse

Die Schülerin, der Schüler kann

- eine persönliche, künstlerische und stilistische Recherche entwickeln und sowohl allein als auch im Team arbeiten
- einen Konzeptverlauf für ein Projekt erarbeiten und dabei Grundsätze des Auftragswesens, des Projektionskreises sowie des Marketings beachten
- kommunikative, ästhetische, konzeptuelle, funktionelle und wirtschaftliche Aspekte der Grafik erkennen und beschreiben
- die kulturellen und soziologischen Entwicklungen der Medien im 20. Jahrhundert erkenne und davon Gebrauch machen
- selbständig und kritisch Projekte verwalten, von der konzeptuellen Erarbeitung bis hin zur praktischen Durchführung
- die eigene Arbeit sowohl grafisch als auch verbal wirksam und verständlich veranschaulichen sowie auf die Gestaltung der Vorstellung achten

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 entwerfen	Regeln der visuellen Kommunikation, Produktionstechniken	Beobachten, Interpretieren, Sehen, Hinterfragen von Raumaufteilung, von Komposition	Gestaltungsprinzipien Struktur, Gleichgewicht, Weißraum, Hierarchie	Kunstgeschichte, Grafikwerkstatt, Englisch	<ul style="list-style-type: none"> • Elementen in der Gestaltungstheorie mit eigenen Arbeiten gezielt anwenden und umsetzen
			der Statzpiegel Druckformen das Papier	Gestaltungsraster Anforderungen an die Typografie das Ausschließen Falzen und Binden die Laufrichtungen Falztechniken		
			Analysieren und Zuordnen von existierenden Werbeträgern; anhand von Beispielen einzelne Bereiche erarbeiten und selber gestalten lernen; Zuordnung der einzelnen Trägerschichten kennenlernen; auch die Unterschiede in der Druckqualität der einzelnen Werbeträger verstehen und erklären können	Werbeträger die „Bild“-Zeitung von Axel Springer der Einklinker	Kunstgeschichte, Grafikwerkstatt	<ul style="list-style-type: none"> • Werbeträger zu speziell definierten Themenbereichen anwenden und kombinieren
	die stilistischen und ästhetischen Elemente, die für einen Zeitabschnitt charakteristisch sind, erkennen	Geschichte der Grafik, der Fotografie und der visuellen Kommunikation	mit Licht schreiben als die Bilder laufen lernten Storyboard	Geschichte der Fototechnik Filmgeschichte, Beispiele Aufbau eines Storyboards	Kunstgeschichte, Grafikwerkstatt, Englisch	<ul style="list-style-type: none"> • einzelnen Techniken für die eigenen Arbeiten anwenden

Bereiche	Fertigkeiten	Kenntnisse	Methodisch-didaktische Hinweise	Inhalte Themenbereiche	Querverweise	Überprüfung (Indikatoren)
	die Entwicklung der visuellen Sprache, die mit den Besonderheiten sowie den sozialen und ökonomischen Bedürfnissen der verschiedenen geschichtlichen Epochen verbunden ist, analysieren		Recherche zum Thema vertiefen lernen, Vorgehensweise der Arbeitsschritte festlegen, Handskizzen anfertigen und am PC umsetzen; Kombination von verschiedenen Programmen Werbebotschaften	Erstellen von Illustrationen oder Infografiken zu zeitgemäßen Themenbereichen Illustration und Infografik	Kunstgeschichte, Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> einfache Bildsprache als Mittel der Kommunikation anwenden
			Fallstudien zur Target Audience	Milieustudie Zielgruppendefinition/ Segmentierung	Kunstgeschichte, Englisch	<ul style="list-style-type: none"> passende Fachsprache in den Texten anwenden
			Werbewirkung	Image Imageanalyse Imagetransfer und Markenerweiterung	Grafikwerkstatt, Deutsch, Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> Fragebogen erstellen
			Positionierung	Grundlagen für die Marketingentscheidung	Deutsch, Englisch	<ul style="list-style-type: none"> Anwendung Text
	das Potenzial einer Idee einschätzen, ihr eine Ausdrucksform verleihen und diese so wirksam und überzeugend wie möglich gestalten	konzeptioneller Verlauf der Aufträge	Aufbau eines Konzeptes Copy-Strategie	die 7 W-Fragen Erstellung einer Werbekampagne Benefit, Reason Why und Tonality	Grafikwerkstatt, Englisch	<ul style="list-style-type: none"> Anwendung Bild- und Text Druckfertiges Dokument
	sich verschiedener handwerklicher und digitaler Techniken bedienen, wobei zahlreiche unterschiedliche Materialien benutzt werden	Ausdruckstechniken	Druck- und Produktionstechniken	verschiedene Druckverfahren: Flachdruck-Offsetdruck, Hochdruck und Tiefdruck von der Idee zur dritten Dimension Entwurf der Logistik oder eines Werbeträgers für die Bibliothek	Grafikwerkstatt, Kunstgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> Druckbögen einteilen und richtig handhaben
	eine geeignete und gezielte Methode für die Erzeugung des Produktes wählen	Elemente des Marketings	Aktivierung von Direkt Marketing, Unterschiede Vergleichen: Zielgruppen ansprechen	Instrumente des Direkt Marketings Kunden finden, Kunden binden – B2B und B2C, Zielgruppe und Kundennutzung	Grafikwerkstatt, Deutsch, Englisch	<ul style="list-style-type: none"> Responsemittel nutzen, übersichtlich gestalten