



**Thüringer Ministerium
für Bildung, Jugend und Sport**

**Thüringer Lehrplan
für die berufsbildende Schule**

Schulform: Berufliches Gymnasium
Einführungsphase + Qualifikationsphase

Fachrichtung: Technik

Schwerpunkt: Gestaltungs- und Medientechnik

**Fächer: Gestaltungs- und Medientechnik
Angewandte Technik**

2023

Herausgeber:
Thüringer Ministerium für Bildung, Jugend und Sport
Werner-Seelenbinder-Straße 7
99096 Erfurt

Inhaltsverzeichnis

1 Das berufliche Gymnasium in Thüringen.....	5
2 Mitglieder der Lehrplankommission.....	7
3 Kompetenz- und standardorientierter Unterricht im beruflichen Gymnasium in Thüringen.....	8
4 Einführungsphase Klassenstufe 11.....	12
4.1 Ziele der Kompetenzentwicklung im Fach Gestaltungs- und Medientechnik.....	12
4.1.1 Fachliche Konzeption zum Kompetenzerwerb im Fach Gestaltungs- und Medientechnik.....	12
4.1.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Gestaltungs- und Medientechnik.....	13
4.2 Ziele der Kompetenzentwicklung im Fach Angewandte Technik.....	15
4.2.1 Fachliche Konzeption zum Kompetenzerwerb im Fach Angewandte Technik.....	15
4.2.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Angewandte Technik.....	16
5 Qualifikationsphase Klassenstufe 12 und 13.....	18
5.1 Ziele der Kompetenzentwicklung im Fach Gestaltungs- und Medientechnik.....	18
5.1.1 Fachliche Konzeption zum Kompetenzerwerb im Fach Gestaltungs- und Medientechnik.....	18
5.1.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Gestaltungs- und Medientechnik.....	20
5.1.2.1 Printmediengestaltung.....	20
5.1.2.2 Screenmediendesign.....	21
5.1.2.3 Fotografie.....	22
5.1.2.4 Animation.....	23
5.1.2.5 Innenraumgestaltung.....	24
5.1.2.6 Temporäre Architektur im Innenraum.....	25
5.1.2.7 Sitzmöbeldesign.....	26
5.1.2.8 Komplexaufgabe.....	27
5.2 Ziele der Kompetenzentwicklung im Fach Angewandte Technik.....	28
5.2.1 Fachliche Konzeption zum Kompetenzerwerb im Fach Angewandte Technik.....	28
5.2.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Angewandte Technik.....	30
5.2.3 Desktop Publishing.....	30
5.2.3.1 Techniken der Erstellung von Screenmedien.....	31
5.2.3.2 Digitale Bildbearbeitung.....	31
5.2.3.3 Digitale Animationen.....	32
5.2.3.4 Innenraumdarstellung.....	32
5.2.3.5 Computergestütztes Technisches Zeichnen.....	33

5.2.3.6 Vektorbasierte Produktdarstellung.....	33
5.2.3.7 Komplexaufgabe.....	34
6 Einschätzung der Kompetenzentwicklung.....	35
6.1 Allgemeine Grundsätze der Leistungsbewertung.....	35
6.2 Leistungsbewertung im Fach Gestaltungs- und Medientechnik.....	37
6.3 Leistungsbewertung im Fach Angewandte Technik.....	38

1 Das berufliche Gymnasium in Thüringen

Das Thüringer Schulgesetz formuliert den Bildungs- und Erziehungsauftrag für die Thüringer Schulen und benennt als wesentliche Ziele der Schule

- die Vermittlung von Wissen und Kenntnissen,
- die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten,
- die Vorbereitung auf das Berufsleben,
- die Befähigung zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zur Mitgestaltung der freiheitlichen demokratischen Grundordnung sowie zum bewussten, selbstbestimmten und kritischen Umgang mit Medien,
- die Erziehung zur Aufgeschlossenheit für Kultur und Wissenschaft sowie
- die Achtung vor den religiösen und weltanschaulichen Überzeugungen anderer.

Schüler¹ lernen, ihre Beziehungen zu anderen Menschen nach den Grundsätzen der Gerechtigkeit, der Solidarität und der Toleranz sowie der Gleichberechtigung der Geschlechter zu gestalten. Sie werden darauf vorbereitet, Aufgaben in Familie, Gesellschaft und Staat zu übernehmen. Sie werden angehalten, sich im Geiste des Humanismus und der christlichen Nächstenliebe für die Mitmenschen einzusetzen. Die Schule fördert den Reifungsprozess der Schüler zur Ausbildung ihrer Individualität, zu Selbstvertrauen und eigenverantwortlichem Handeln. In der Verantwortung der Lehrer in enger Zusammenarbeit mit den Eltern liegt es, diesen Prozess zu begleiten und entwicklungsfördernd zu gestalten.

Der Bildungs- und Erziehungsauftrag für das berufliche Gymnasium in Thüringen orientiert sich an

- der Stärkung der ganzheitlichen Allgemeinbildung,
- der Vermittlung einer vertieften Allgemeinbildung mit einer fundierten Sprachenbildung,
- der individuellen Förderung jedes Schülers und
- der Eigenverantwortung von Schulen auf der Basis eines schulinternen Qualitätsmanagements.

Primäres Ziel schulischen Lernens ist die Sicherung der Grundbildung. Dazu werden Kompetenzen ausgebildet, wobei die Entwicklung von Lernkompetenzen im Mittelpunkt steht. Dies impliziert grundlegende Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten im muttersprachlichen, mathematisch-naturwissenschaftlichen, gesellschaftswissenschaftlichen und musisch-künstlerischen Bereich, in zwei modernen Fremdsprachen, aber auch ein breites Allgemeinwissen sowie methodische, sozial-kognitive und soziale Kompetenzen.

Das berufliche Gymnasium führt die Klassenstufen 11 bis 13. Es vermittelt eine vertiefte allgemeine Bildung, die zur allgemeinen Hochschulreife führt und Voraussetzung für die Aufnahme eines Studiums ist oder auf eine sonstige berufliche Ausbildung vorbereitet.

Am beruflichen Gymnasium soll einerseits Studierfähigkeit entwickelt werden, andererseits werden im beruflichen Gymnasium in wirtschaftlicher, gesundheitlich-sozialer oder in technischer Fachrichtung berufliche Kenntnisse vermittelt, die bei zusätzlichem Durchlaufen einer Jahrgangsstufe 14 zum Erwerb von Berufsabschlüssen führen können.

¹ Personenbezeichnungen gelten für alle Geschlechter.

Mit dem Übergang von der Regelschule zum beruflichen Gymnasium müssen die Schüler in der Klassenstufe 11 in einer Einführungsphase auf das Lernen in der Qualifikationsphase vorbereitet werden. Es gilt, die schulartspezifischen Unterschiede zwischen den Lehrplänen der Regelschule und des allgemein bildenden Gymnasiums, insbesondere in den oberen Klassenstufen, auszugleichen, so dass das Ausgangsniveau der Klassenstufe 10 des allgemein bildenden Gymnasiums gesichert wird.

Die Vertiefung grundlegender Kompetenzen, der erhöhte Anspruch an die Selbstständigkeit der Schüler sowie die Vervollkommnung der Methoden wissenschaftspropädeutischen Lernens kennzeichnen die Klassenstufen 11 bis 13.

Die aktive und eigenverantwortliche Gestaltung der Lernprozesse durch die Schüler steht zunehmend im Mittelpunkt. Entsprechend seinem Entwicklungsstand kann der Schüler

- ein fundiertes Allgemeinwissen nachweisen,
- fachübergreifende Aspekte bei der Bearbeitung komplexer Zusammenhänge einbeziehen,
- eigenverantwortlich, konzentriert und leistungsorientiert arbeiten,
- logisch, systematisch und vernetzt denken,
- Probleme selbstständig, kreativ und konstruktiv lösen,
- mit anderen kommunizieren und kooperieren,
- Techniken der Präsentation sachbezogen und situationsgerecht anwenden,
- Sachverhalte, Handlungen und Personen kritisch beurteilen und
- über Lernergebnisse und -prozesse sachgerecht und altersgemäß reflektieren.

Im beruflichen Gymnasium werden Fächer mit grundlegendem Anforderungsniveau und Fächer mit erhöhtem Anforderungsniveau ausgewiesen. Die fachlichen Kompetenzen und Inhalte des Unterrichts mit erhöhtem Anforderungsniveau unterscheiden sich von denen des Unterrichts mit grundlegendem Anforderungsniveau in

- der thematischen Erweiterung und der theoretischen Vertiefung,
- der Verknüpfung und Reflexion von Methoden und Strategien,
- der Form der wissenschaftstheoretischen Reflexion,
- der Tiefe des fachspezifischen Zugriffs,
- dem Grad der Vorstrukturierung,
- dem Schwierigkeits- und Komplexitätsgrad sowie der Offenheit der Aufgabenstellung und
- dem Umfang und der Art bereitgestellter Informationen und Hilfsmittel.

Im Unterricht mit erhöhtem Anforderungsniveau müssen Transferleistungen und problemlösendes Denken in quantitativ und qualitativ höherem Maße eingefordert und erbracht werden.

2 Mitglieder der Lehrplankommission

Binder, Kerstin	Walter-Gropius-Schule Erfurt, Staatliche Berufsbildende Schule 7
Bernau, Torsten	Staatliches Berufsbildungszentrum "Ernst Arnold", Greiz-Zeulenroda
Edelmann, Kerstin	Staatliche Berufsbildende Schule Sonneberg
Heilmann-Lang, Dörthe	Staatliches Berufsbildungszentrum Schmalkalden
Kretschy, Stefan	Walter-Gropius-Schule Erfurt, Staatliche Berufsbildende Schule 7
Laue, Franziska	Staatliche Berufsbildende Schule Sonneberg
Michel, Doreen	Staatliches Berufsbildungszentrum Schmalkalden
Seiß, Claudia	Walter-Gropius-Schule Erfurt, Staatliche Berufsbildende Schule 7
Triemer, Annett	Staatliches Berufsbildungszentrum "Ernst Arnold", Greiz-Zeulenroda

3 Kompetenz- und standardorientierter Unterricht im beruflichen Gymnasium in Thüringen

Globalisierung, eine hohe Mobilität und Flexibilität in der Arbeitswelt, eine multikulturelle und multimediale Umgebung, rasante Entwicklung von Technologien, veränderte Berufsbilder, die Wissensexplosion, neue Familienstrukturen sowie eine zunehmende Individualisierung erfordern ein neues Verständnis von Lehr- und Lernprozessen. Schule steht vor der Herausforderung, Bildungs- und Erziehungsprozesse zu gestalten, in denen der individuelle Lernerfolg des Schülers und sein Handeln im Mittelpunkt stehen.

Die jeweiligen Fachlehrpläne des beruflichen Gymnasiums benennen die verbindlichen zentralen (unverzichtbaren) fachspezifischen und ggf. aufgabenfeldspezifischen Kompetenzen, einschließlich der zugrunde liegenden Wissensbestände des Unterrichtsfachs sowie die Lernkompetenzen, die alle Schüler – mit Unterstützung – bis zu einem bestimmten Zeitpunkt ihres Bildungsgangs erworben haben.

Ein kompetenz- und standardorientierter Unterricht erfordert folglich den konsequenten Blick auf das, was der Schüler zu einem bestimmten Zielzeitpunkt, am Ende einer Klassenstufe sowie am Ende eines Bildungsgangs fachlich-inhaltlich, methodisch-strategisch, sozial-kommunikativ und selbstregulierend können soll. Mit dieser Zielsicht bindet ein kompetenz- und standardorientierter Unterricht die Entwicklung von Kompetenzen an handlungs- und problemorientiertes Lernen, an sinnvolle Aufgaben und Problemstellungen.

Die Konzentration der Lehrpläne auf zentrale Kompetenzen und zentrale Inhalte einerseits und die ergebnisbezogene Formulierung der Ziele des Kompetenzerwerbs andererseits führen auch im beruflichen Gymnasium dazu, dass Ziele und Inhalte in den Lehrplänen nicht mehr so stark sequenziert werden.

Der Lehrer muss – abgestimmt auch auf der Ebene der Fachkonferenz und der Klassenstufe – einen stimmigen Lehr- und Lernprozess konzipieren, in dessen Verlauf die erforderlichen Kompetenzen im Sinne kumulativen Lernens spiralförmig entwickelt werden können. Dies setzt schulinterne Entscheidungen zur Ziel- und Inhaltspräzisierung zentraler Vorgaben, zur fächerübergreifenden Kooperation, zu individuellen Fördermaßnahmen, zur Lernstandskontrolle, zur Einbeziehung außerschulischer Lernorte usw. voraus, damit jeder Schüler die in den Lehrplänen ausgewiesenen Kompetenzen erwerben kann.

Der Unterricht muss zunehmend einer Lehr- und Lernkultur gerecht werden, die geprägt ist durch

- die problem- und anwendungsorientierte Gestaltung von Lernprozessen,
- die Einbeziehung der Lebenswelt der Schüler,
- die Eigenverantwortung und Selbsttätigkeit der Schüler,
- die Verknüpfung des Erwerbs von fachspezifischen und überfachlichen Kompetenzen,
- die Möglichkeit, soziales und demokratisches Handeln zu erfahren,
- die Wertschätzung und Einbeziehung der Erfahrungen von Schülern mit Migrationshintergrund,
- die Gestaltung kooperativer, schüleraktivierender sowie Jungen und Mädchen gleichermaßen ansprechender Lernarrangements,
- die Öffnung für außerschulische Lernorte und
- die Reflexion von Lehr- und Lernprozessen.

Für die Ausgestaltung von Lehr- und Lernprozessen tragen Lehrer die pädagogische Verantwortung. Ihr professionelles Lehrerhandeln erfordert

- aktivierende, herausfordernde und auf Partizipation der Schüler orientierende Lerngelegenheiten zu organisieren,
- Lernprozesse anzuleiten und zu moderieren,
- Schüler in ihrem Lernprozess zu beraten,
- die Fähigkeit der Selbsteinschätzung von Schülern zu stärken sowie
- Ergebnisse und Prozesse des Lernens der Schüler zu reflektieren und Konsequenzen für das eigene pädagogische Handeln abzuleiten.

Gleichwohl tragen auch Schüler zur Gestaltung erfolgreicher Lehr- und Lernprozesse Verantwortung. Sie lernen

- zunehmend eigenverantwortlich auf individuellen Wegen entsprechend ihren Lernvoraussetzungen, Lernstrategien usw.,
- ihr Wissen und ihre Erfahrungen in neuen Zusammenhängen anzuwenden,
- voneinander und miteinander in verschiedenen sozialen Kontexten,
- das eigene Lernen zu beobachten und zu bewerten sowie
- konstruktive Rückmeldung einzufordern.

Im beruflichen Gymnasium wird, genau wie im allgemein bildenden Gymnasium, eine vertiefte Allgemeinbildung vermittelt, zu der jedes Fach seinen spezifischen Beitrag leistet. Die fachliche Orientierung des Unterrichts, fächerübergreifende Problemstellungen sowie Formen wissenschaftspropädeutischen Arbeitens sind wesentliche Grundlagen für den Zugang zu Inhalten, die auch außerhalb des Erfahrungsbereichs der Schüler liegen.

Ein besonderes Merkmal des Unterrichts ist es, Aufgaben und Problemstellungen vorzuhalten, die von den Schülern zunehmend selbstständig bearbeitet werden. Das bezieht sich einerseits auf den Bereich der formalen Bildung, verlangt andererseits auch, dass die außerschulischen Erfahrungen der Schüler als Kern der informellen Bildung in der Arbeit mit und an außerschulischen Lernorten genutzt werden.

Die Entwicklung von Lernkompetenzen mit Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz steht stärker als bisher im Mittelpunkt, da sie von zentraler Bedeutung für den kompetenten Umgang mit komplexen Anforderungen in Schule, Beruf und Gesellschaft ist. Sie wird fachspezifisch ausgeprägt, ist aber in ihrer Funktion grundsätzlich fachunabhängig und entwickelt sich im Kontext fachspezifischer Kompetenzen und Inhalte sowie altersspezifischer Fähigkeiten.

Methodenkompetenz bedeutet, effizient lernen und Aufgaben gezielt bewältigen zu können.

D. h., der Schüler kann

- Aufgabenstellungen sachgerecht analysieren und Lösungsstrategien entwickeln,
- Arbeitsschritte zielgerichtet planen und umsetzen,
- Informationen unter Nutzung moderner Medien beschaffen, gezielt auswählen, speichern, veranschaulichen, (aus)werten und austauschen,
- Informationen aus Bildern, Texten, Grafiken und Handlungen entnehmen, be- bzw. verarbeiten, zielangemessen lesen und verschriftlichen,
- Kontrollverfahren aufgabenadäquat einsetzen sowie
- Arbeitsergebnisse und Lösungswege verständlich und anschaulich präsentieren.

Sozialkompetenz bedeutet, mit anderen gemeinsam lernen und kommunizieren zu können. D. h., der Schüler kann

- in kooperativen Arbeitsformen lernen,
- Verantwortung für den gemeinsamen Lernprozess übernehmen,
- andere motivieren,
- Hilfe geben und annehmen,
- Regeln und Vereinbarungen einhalten,
- einen eigenen Standpunkt entwickeln und begründet vertreten,
- adressaten- und situationsgerecht kommunizieren und argumentieren,
- mit persönlichen Wertungen angemessen umgehen und
- Ergebnisse und Wege gemeinsamer Arbeitsprozesse und die Leistung des Einzelnen in der Gruppe ein- und wertschätzen.

Selbstkompetenz bedeutet, selbstregulierend lernen zu können.

D. h., der Schüler kann

- sich selbst Arbeits- und Verhaltensziele setzen,
- zielstrebig und ausdauernd lernen,
- sorgfältig arbeiten und Lernzeiten planen,
- eigene Lernwege reflektieren und Lernergebnisse bewerten,
- den eigenen Lernfortschritt und das eigene Arbeits- und Sozialverhalten einschätzen,
- selbstständig und situationsbezogen Lernstrategien und Arbeitstechniken auswählen und anwenden sowie
- Sachverhalte, Vorgänge, Personen und Handlungen aus der Perspektive von anderen betrachten.

Unterricht leistet zur Entwicklung von **Sozial- und Selbstkompetenz** einen Beitrag, indem er

- offen für neue Erfahrungen der Schüler ist,
- Aufgaben mit mehreren Vorgehensweisen und unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten in immer wieder anderen Kontexten vorhält,
- die Bereitschaft zur stetigen Überprüfung der eigenen Orientierungen entwickelt,
- für die Interaktion mit anderen und Andersdenkenden sensibilisiert,
- Toleranz, Respekt und Kommunikationsfähigkeit vermittelt und trainiert,
- kooperative Lernformen im Team und unterschiedlichen Gruppen anwendet,
- soziale Prozesse im Gruppengeschehen analysiert und reflektiert sowie
- die Bereitschaft zur aktiven Gestaltung sozialer und gesellschaftlicher Aufgaben entwickelt.

In der **didaktischen Gestaltung** des Fachunterrichts sind Vielfalt und Ausgewogenheit der Unterrichtsformen je nach Zielstellung, Lerninhalt und der jeweiligen Klassensituation erforderlich.

Jedes Unterrichtsfach besitzt seine eigene fachliche Struktur sowie didaktische Besonderheiten und baut Wissen kumulativ auf. Zahlreiche Fragestellungen und Inhalte erfordern aufgrund ihrer Komplexität **fächerübergreifendes Arbeiten**. Sie ermöglichen auch den Bezug zur Bildung für nachhaltige Entwicklung im Zusammenhang mit ökonomischer Leistungsfähigkeit, ökologischer Verträglichkeit und sozialer Gerechtigkeit.

Erfolgreiches fächerübergreifendes Arbeiten erfordert eine kontinuierliche Lehr- und Lernplanung, die in jeder Klassenstufe fächerübergreifende Frage- bzw. Problemstellungen verbindlich ausweist.

Im Unterricht sind **individuelle Lernwege** zu ermöglichen, die den jeweiligen Stand der Kompetenzentwicklung berücksichtigen.

Dies setzt diagnostische Maßnahmen und daraus resultierende differenzierte Angebote voraus. Die individuelle Förderung betrifft grundsätzlich alle Schüler. Personen mit besonderen Begabungen, Lernschwierigkeiten, mit Migrationshintergrund, sonderpädagogischem Förderbedarf bzw. mit sozial begründeten geringeren Bildungschancen bedürfen besonderer pädagogischer Förderung.

4 Einführungsphase Klassenstufe 11

4.1 Ziele der Kompetenzentwicklung im Fach Gestaltungs- und Medientechnik

4.1.1 Fachliche Konzeption zum Kompetenzerwerb im Fach Gestaltungs- und Medientechnik

In einer maßgeblich durch Medien geprägten Umwelt soll das Schwerpunktfach Gestaltungs- und Medientechnik einen Beitrag zur Grundbildung und zum Erwerb der allgemeinen Hochschulreife leisten sowie den Weg in eine berufliche Ausbildung bzw. Tätigkeit eröffnen.

Die Einführungsphase in Klassenstufe 11 legt wesentliche Grundlagen für gestalterische Prozesse. Die Schüler werden in verschiedene arbeits- und fachspezifische Methoden eingeführt und können diese anwenden. Die dabei aufeinander abgestimmte Weiterentwicklung der vier Kompetenzbereiche in allen drei Anforderungsbereichen fördert das selbst bestimmte Handeln und kreative Arbeiten des Schülers.

Sachkompetenz

Das erworbene Wissen und Können hinsichtlich der gestalterischen Sachverhalte führt die Schüler zu anwendungsspezifischer kreativer Denk- und Arbeitsweise und bildet die Grundlage für die Qualifikationsphase.

Der Schüler kann

- wesentliche Gestaltungsgrundsätze und Gesetzmäßigkeiten der Form- und Farbenlehre sowie der Komposition und Schriftgestaltung in Übungen kreativ gezielt anwenden,
- Wissen sowie technische Fähigkeiten lerngebiets- und fächerübergreifend verknüpfen,
- sachbezogen eigene und fremde Ergebnisse analysieren und bewerten,
- zu ausgewählten Themen exemplarisch kunst- und designgeschichtliche Bezüge herstellen,
- grundlegende Sachverhalte und Zusammenhänge strukturieren und fachsprachlich formulieren.

Methodenkompetenz

Das Ziel ist es, grundlegende Arbeitstechniken und Lernstrategien zu entwickeln, problemorientiert, aufgabengerecht und zielorientiert anzuwenden. Sie befähigt den Schüler, die Selbstständigkeit, das Selbstvertrauen und die Lerneffizienz zu erhöhen.

Der Schüler kann

- Aufgabenstellungen analysieren, gliedern und Arbeitsziele herauslesen,
- geeignete Strategien zur Ideenfindung anwenden,
- einen konkreten Gestaltungsprozess zielgerichtet planen, umsetzen und präsentieren,
- Darstellungstechniken aufgabenorientiert anwenden.

Sozialkompetenz

Die Bereitschaft und Fähigkeit der Schüler zur Gestaltung sozialer Beziehungen wird im Unterricht weiterentwickelt. Sozialkompetenz ist die Voraussetzung für eine auf Kooperation angelegte Arbeits- und Verhaltensweise, nicht nur im engeren schulischen Bereich, sondern darüber hinaus in allen Lebensbereichen.

Der Schüler kann

- inhaltliche Konzeptionen und praktische Gestaltungsaufgaben mit anderen Schülern besprechen, deren Wertungen und Meinungen respektieren und mit eigenen vergleichen,
- Aufgaben zuverlässig und termingerecht bearbeiten,
- verantwortlich und sachgerecht mit Arbeitsmitteln, Materialien, technischen Hilfsmitteln und gemeinsamen Arbeitsergebnissen umgehen,
- Ergebnisse gemeinsamer Arbeitsprozesse und die Leistung einzelner Gruppenmitglieder sachlich einschätzen.

Selbstkompetenz

Sie bezeichnet die individuelle Bereitschaft und Fähigkeit, die eigene Persönlichkeit kritisch zu beurteilen und weiter zu entwickeln.

Der Schüler kann

- Lernaktivitäten aus eigener Überlegung und Motivation steuern,
- gestalterische Problemstellungen nachvollziehen,
- im Arbeitsprozess eigene Stärken und Schwächen erkennen und Stärken produktiv einsetzen,
- eigene Entwurfsleistungen hinsichtlich gestalterischer und technischer Qualitäten kritisch beurteilen,
- die eigene Position begründen und auf Grundlage der Sachkenntnisse fachgerecht vertreten,
- verantwortungsvoll mit Ausstattung und Materialien umgehen.

4.1.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Gestaltungs- und Medientechnik

Thema	Der Schüler kann
Gestaltungselemente und Gestaltungsgrundsätze	<ul style="list-style-type: none">– spezifische Eigenschaften der Gestaltungselemente Punkt, Linie, Fläche, Körper und Raum beschreiben, anhand ihrer Formkategorien beurteilen und gezielt anwenden,– aus zweidimensionalen Gestaltungselementen komplexere Formen anwendungsspezifisch entwerfen,– Anordnungsprinzipien und Kontraste beschreiben, zuordnen und im Zusammenhang mit weiteren kompositorischen Grundsätzen der Beziehungen zwischen Figur-Grund, Figur-Format und Figur-Figur gezielt zuordnen und anwenden,– Gestalt- bzw. Wahrnehmungsgesetze nennen, in ihrer Wirkung beurteilen und gezielt anwenden,– seine gestalterischen Lösungen fachgerecht erklären.
Bildnerische Darstellungstechniken	<ul style="list-style-type: none">– mit ausgewählten bildnerischen Techniken (wie Zeichen-, Mal- und Drucktechniken) anwendungsgerecht bildnerische Wirkungen erzielen,– einfach gegliederte Objekte proportionsgerecht, perspektivisch korrekt darstellen.

Thema	Der Schüler kann
Gestaltungsmittel Farbe	<ul style="list-style-type: none"> – die Farbentstehung anhand wesentlicher physikalischer und physiologischer Aspekte beschreiben, – die additive und subtraktive Farbmischung vergleichend erklären und Anwendungsgebieten zuordnen, – ausgewählte Farbordnungen und -zusammenhänge erläutern und auf gestalterische Anwendungsbereiche übertragen, – Bezüge zur digitalen Bildbearbeitung herstellen, – Farbwirkungen und -bedeutungen an ausgewählten Beispielen interpretieren.
Schriftgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> – eine Normschrift oder eine technisch oder künstlerisch orientierte Schrift schreiben, – grundlegende Schriftmerkmale exemplarisch beschreiben, – allgemeine Grundlagen der Schriftgestaltung, z. B. in Präsentationen anwenden, – ausgewählte Inhalte der Schriftgeschichte nennen und an Beispielen beschreiben.
Gestaltungsprozess	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Ideen mit verschiedenen Techniken und Methoden visualisieren, – seine favorisierte Gestaltungsidee geplant umsetzen, – aus unterschiedlichen Präsentationsmöglichkeiten und -techniken geeignete auswählen und produktgerecht anwenden.
Rechtliche Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> – wesentliche gesetzliche Bestimmungen ausgewählter Grundrechte, der Urheber-, Persönlichkeits- und Nutzungsrechte und ggf. weitere Verordnungen anwenden.

4.2 Ziele der Kompetenzentwicklung im Fach Angewandte Technik

4.2.1 Fachliche Konzeption zum Kompetenzerwerb im Fach Angewandte Technik

Das Fach Angewandte Technik ist ein berufsbezogenes Fach in der Einführungsphase des beruflichen Gymnasiums, das zur Erlangung der Studierfähigkeit beiträgt und exemplarisch auf berufliche Handlungsfähigkeit orientiert. Dies bedeutet die Einführung von grundlegenden Fragestellungen und Sachverhalten sowie die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechniken. Die Inhalte und Aufgabenstellungen der Fächer Angewandte Technik und Gestaltungs- und Medientechnik sollten daher eng aufeinander abgestimmt werden, um den Unterricht in einzelnen Themenbereichen fächerverbindend realisieren zu können.

Besonders wichtig im Fach Angewandte Technik sind die Vermittlung grundlegender Arbeitstechniken und ihre Übertragung auf praxisnahe Aufgabenstellungen.

Sachkompetenz

Die Sachkompetenz beinhaltet die Fähigkeit, einen Sachverhalt angemessen zu erfassen, erworbenes Wissen in Handlungs- und Lernzusammenhängen anzuwenden, Erkenntniszusammenhänge zu erschließen und zu beurteilen.

Der Schüler kann

- Materialeigenschaften angeben und vergleichen,
- mit Werkzeugen und Hilfsmitteln zielgerichtet Materialien bearbeiten,
- technische Arbeitsabläufe erfassen,
- mit fachspezifischer Software umgehen,
- Größen und Einheiten im Zusammenhang mit gestaltungs- und medientechnischen Begriffen ermitteln und anwenden,
- Informationen aus Hilfsmitteln, wie Fachliteratur, Internet und Zeichnungen, herauslesen und anwenden,
- Zeichnungen, Bilder, Modelle etc. unter Beachtung der technischen und gestalterischen Regeln erstellen und präsentieren.

Methodenkompetenz

Ziel ist es, grundlegende Arbeitstechniken und Lernstrategien zu entwickeln, diese problemorientiert, zielorientiert und aufgabengerecht anzuwenden. Sie ermöglicht den Schülern mehr Selbstständigkeit und Selbstvertrauen sowie erhöhte Effizienz beim Lernen.

Der Schüler kann

- Lösungswege finden sowie deren technische Realisierbarkeit abschätzen,
- Materialien aufgabengerecht auswählen und beschaffen,
- Dateiformate im Hinblick auf konkrete Aufgabenstellungen auswählen,
- Entwürfe und Sachverhalte sowohl technisch als auch praxisorientiert unter gestalterischen Aspekten umsetzen.

Sozialkompetenz

Die Bereitschaft und Fähigkeit der Schüler zur Gestaltung sozialer Beziehungen wird im Unterricht weiterentwickelt. Sozialkompetenz ist die Voraussetzung für eine auf Teamarbeit und Kooperation angelegte Arbeits- und Verhaltensweise, nicht nur im engeren schulischen Bereich, sondern darüber hinaus in allen Lebensbereichen.

Der Schüler kann

- gemeinsam mit einem Partner oder in einer Gruppe lernen und arbeiten,
- auf Fehler anderer in der Argumentation angemessen reagieren sowie Hilfestellungen anbieten oder selbst um Hilfe bitten,
- unterschiedliche Meinungen, Ansätze und Strategien akzeptieren und eigene Stärken kooperativ einbringen.

Selbstkompetenz

Der Schüler bringt sich zunehmend selbstständig und selbstkritisch in den Unterricht ein und hinterfragt eigene Leistungen.

Der Schüler kann

- Lernaktivitäten aus eigener Überlegung und Motivation selbstständig steuern und durchführen,
- technische Vorgehensweisen zur Umsetzung gestalterischer Ideen planen,
- die eigene Arbeitstechnik begründen, sachgerecht vertreten und gegebenenfalls revidieren,
- verantwortungsvoll mit technischen Systemen und Materialien umgehen,
- sich flexibel auf verschiedene Situationen einstellen und Schwerpunkte sinnvoll festlegen,
- eigene Lern- und Berufsinteressen entwickeln.

4.2.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Angewandte Technik

Thema	Der Schüler kann
Materialien	<ul style="list-style-type: none">– die Materialien Papier, Karton, Pappe bestimmen und deren Eigenschaften nennen,– den Herstellungsprozess von Papier beschreiben.
Be- und Verarbeitungstechniken von Papier, Karton und Pappe	<ul style="list-style-type: none">– Werkzeuge zum Trennen, Verbinden und Verformen nennen und ihre Nutzung beschreiben,– Materialien und Werkzeuge entsprechend einem Produkt und der Arbeitstechnik gezielt auswählen und fachgerecht verwenden,– materialgerechte Produkte herstellen.
Technisches Zeichnen	<ul style="list-style-type: none">– einfache technische Zeichnungen lesen,– ausgewählte konstruktive Zeichentechniken (z. B. Axonometrien, Grundrisszeichnungen, Abwicklungen und Zentralprojektionen) beschreiben und anwenden,– einfache Bemaßungen und Beschriftungen ausführen.
Digitale Bildbearbeitung	<ul style="list-style-type: none">– Unterschiede von Vektor- und Pixelgrafiken beschreiben,– spezifische Eigenschaften verschiedener Dateiformate beschreiben und ihren Verwendungszweck benennen,– in einem Bildbearbeitungsprogramm wesentliche Funktionen nutzen,– Bilder nach gestalterischen Gesichtspunkten mittels grundlegender Techniken optimieren und bearbeiten,– Bilder hinsichtlich des Verwendungszweckes speichern und ausgeben.

Thema	Der Schüler kann
Präsentationstechniken	<ul style="list-style-type: none">– wesentliche Gestaltungsgrundsätze aus dem Fach Gestaltungs- und Medientechnik einsetzen und auf die Präsentation von Arbeitsergebnissen gezielt anwenden,– verschiedene Präsentationstechniken gezielt anwenden.

5 Qualifikationsphase Klassenstufe 12 und 13

5.1 Ziele der Kompetenzentwicklung im Fach Gestaltungs- und Medientechnik

5.1.1 Fachliche Konzeption zum Kompetenzerwerb im Fach Gestaltungs- und Medientechnik

In Anbetracht der Vielzahl der Berufe und der Schnelligkeit, mit der sich Berufsbilder und berufliche Anforderungen weltweit ändern, werden in der Qualifikationsphase des beruflichen Gymnasiums Kompetenzen erworben, die für jede Berufstätigkeit von Bedeutung sind. Der Unterricht bereitet auf berufliches Handeln, wissenschaftliches Arbeiten und die Mitgestaltung der Arbeitswelt und Gesellschaft in sozialer und ökologischer Verantwortung vor.

Das Schwerpunktfach Gestaltungs- und Medientechnik strebt dabei die Ausprägung von Handlungskompetenzen mit erhöhtem Anforderungsniveau an. Eine systematische und kritische Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher Medientypen unter Berücksichtigung allgemeingültiger und spezifischer gestalterischer Konzepte führt dabei in die Vielfältigkeit und Komplexität der Gestaltungs- und Medientechnik in ihrer Funktion als Mittler der Mediengesellschaft ein. Durch Trainieren verschiedener arbeits- und fachspezifischer Methoden wird ein hohes Maß an Selbstständigkeit bei deren Auswahl und Anwendung angestrebt.

Das Schwerpunktfach Gestaltungs- und Medientechnik soll deshalb einen spezifischen Beitrag zum Erwerb einer Medienkompetenz leisten, die den beruflichen und gesellschaftlichen Aufgaben innerhalb der modernen Mediengesellschaft gerecht wird.

Die dabei aufeinander abgestimmte Ausprägung der vier Kompetenzbereiche in allen drei Anforderungsbereichen befähigt den Schüler zu selbstbestimmtem und verantwortungsbewusstem Handeln.

Sachkompetenz

Die Summe aus Wissen, Können und Erkennen gestaltungs- und medientechnischer Sachverhalte führt die Schüler in die Denk- und Arbeitsweisen von Mediengestaltern und Designern ein. Hierbei finden Problemstellungen mit gesellschaftlichen, ökonomischen und ökologischen Aspekten Beachtung.

Der Schüler kann

- Gesetzmäßigkeiten der Form- und Farblehre sowie Komposition und Schriftgestaltung aus dem Unterricht der Klassenstufe 11 auf die jeweiligen Lerngebiete übertragen,
- Wissen sowie technische Fähigkeiten lerngebiets- und fächerübergreifend verknüpfen und in komplexer werdenden Aufgaben anwenden,
- Kenntnisse über produktspezifische technische Produktionsabläufe und nutzerorientierte Konzepte nachweisen,
- sachbezogen eigene und fremde Entwürfe analysieren und bewerten,
- spezifische Sachverhalte und Zusammenhänge strukturieren und fachsprachlich formulieren und
- konkrete, zunehmend komplexere Aufgaben themen-, medien- und wahrnehmungsgerecht realisieren.

Methodenkompetenz

Das Ziel ist es, grundlegende Arbeitstechniken und Lernstrategien zu entwickeln, auf konkrete Handlungssituationen zu übertragen und diese problemorientiert, aufgabengerecht und

zielorientiert anzuwenden. Sie ermöglicht den Schülern mehr Selbstständigkeit und Selbstvertrauen sowie erhöhte Effizienz beim Lernen.

Der Schüler kann

- Aufgabenstellungen analysieren, gliedern und Arbeitsziele herauslesen,
- geeignete Strategien zur Ideenfindung und technischen Problemlösung anwenden,
- einen konkreten Gestaltungsprozess, unterteilt in Konzeptions-, Entwurfs- und Präsentationsphase, zielgerichtet planen und umsetzen,
- Informationen und Anregungen aus von Künstlern bzw. Designern geschaffenen Entwürfen analysieren und in eigenen Entwürfen berücksichtigen,
- Darstellungstechniken aufgabenadäquat auswählen und sicher anwenden,
- Skizzen, Studien und Entwürfe anschaulich und auf ästhetisch und typografisch fachgerechtem Niveau unter Nutzung verschiedener Techniken präsentieren und
- fachspezifische Computerprogramme auswählen und für die Lösung von komplexen Gestaltungsaufgaben weitgehend selbstständig nutzen.

Sozialkompetenz

Die Bereitschaft und Fähigkeit der Schüler zur Gestaltung sozialer Beziehungen wird im Unterricht weiterentwickelt. Sozialkompetenz ist die Voraussetzung für eine auf Teamarbeit und Kooperation angelegte Arbeits- und Verhaltensweise, nicht nur im engeren schulischen Bereich, sondern darüber hinaus in allen Lebensbereichen.

Bei der Ausprägung der Sozialkompetenz finden Problemstellungen aus dem Lebensalltag unter humanistischen, ökonomischen, ökologischen und rechtlichen Aspekten Beachtung.

Der Schüler kann

- inhaltliche Konzeptionen und praktische Gestaltungsaufgaben mit anderen Schülern besprechen, deren Wertungen und Meinungen respektieren und mit eigenen vergleichen,
- Prozesse im Team planen, durchführen, auswerten und dabei unterschiedliche Herangehensweisen der Mitschüler erkennen, respektieren sowie seine eigenen Interessen mit den Teamzielen in Einklang bringen und auftretende Probleme gemeinsam lösen,
- komplexe Aufgaben zuverlässig und termingerecht bearbeiten,
- verantwortlich und sachgerecht mit Arbeitsmitteln, Materialien, technischen Hilfsmitteln und gemeinsamen Arbeitsergebnissen umgehen und
- Ergebnisse gemeinsamer Arbeitsprozesse und die Leistung einzelner Gruppenmitglieder sachlich einschätzen.

Selbstkompetenz

Sie bezeichnet die individuelle Bereitschaft und Fähigkeit, die eigenen Entwicklungsmöglichkeiten, -grenzen und -erfordernisse zu beurteilen. Die Selbstkompetenz schließt die Entwicklung und Verinnerlichung von Schlüsselkompetenzen ein.

Der Schüler kann

- Lernaktivitäten aus eigener Überlegung und Motivation steuern,
- gestalterische und medientechnische Problemstellungen nachvollziehen und zu sich und seiner Umgebung in Beziehung setzen,
- im Arbeitsprozess eigene Stärken und Schwächen erkennen und Stärken produktiv einsetzen,
- eigene Entwurfsleistungen und die seiner Mitschüler hinsichtlich gestalterischer, zeichnerischer und technischer Qualitäten kritisch beurteilen,
- die eigene Position begründen und auf Grundlage der Sachkenntnisse fachgerecht vertreten, zur Diskussion stellen und gegebenenfalls revidieren,
- verantwortungsvoll mit technischen Systemen und Materialien umgehen und
- selbstbewusst sein Verhältnis zu den Produkten der modernen Mediengesellschaft finden.

5.1.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Gestaltungs- und Medientechnik

Aus den folgenden Lerngebieten 5.1.2.1 bis 5.1.2.7 sind mindestens zwei zu wählen. Das Lerngebiet 5.1.2.8 ist verpflichtend. Es wird fächerintegrierend mit dem Fach Angewandte Technik unterrichtet.

Übersicht der Lerngebiete:

- 5.1.2.1 Printmediengestaltung
- 5.1.2.2 Screenmediendesign
- 5.1.2.3 Fotografie
- 5.1.2.4 Animation
- 5.1.2.5 Innenraumgestaltung
- 5.1.2.6 Temporäre Architektur im Innenraum
- 5.1.2.7 Sitzmöbeldesign
- 5.1.2.8 Komplexaufgabe (Pflicht)

5.1.2.1 Printmediengestaltung

Thema	Der Schüler kann
Produktionsprozess Printmedien	<ul style="list-style-type: none"> – die Bedeutung der Erfindung der beweglichen Bleilettern von J. Gutenberg als Grundlage der Typografie beurteilen, – unterschiedliche Arten und Aufgaben von Druckerzeugnissen nach technischen, gestalterischen und typografischen Kriterien exemplarisch analysieren, – geeignete Dateiformate auswählen und ausgabegerecht anwenden, – grundlegende technische Abläufe des industriellen Offset- und Digitaldrucks beschreiben, – die additive, subtraktive und autotypische Farbmischung sowie die Rasterung im industriellen Druck erläutern, – einfache Falzschemata anwenden und ein einfaches Ausschießschema erstellen, – verschiedene Bindemöglichkeiten nennen und exemplarisch anwenden, – technische Anforderungen der Druckvorstufe und Weiterverarbeitung bei der Gestaltung von exemplarischen Druckprodukten berücksichtigen.
Grundlagen der Schrift- und Textgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> – Schriften fachgerecht beschreiben und Schriftklassen zuordnen, – Schriftsippen, Schriftfamilien und Schriftschnitte exemplarisch nennen und anwenden, – die Bestandteile von Zeichensätzen und Schriftfonts nennen, – typografische Maßsysteme und Schriftgrade anwenden, – grundlegende mikro- und makrotypografische Elemente beurteilen und anwenden, wie Zeilenabstände, Laufweite, Zeichen- und Zahlensatz, Absatzgestaltung und Auszeichnungsarten, – Schriften lese- und gestaltungsgerecht einsetzen.

Thema	Der Schüler kann
Grundlagen der Seitengestaltung	<ul style="list-style-type: none"> – einen Satzspiegel und einen dazugehörigen Spaltensatz entwickeln, – einfache Gestaltungsraster erkennen und für ein Druckerzeugnis entwickeln, – Texte lese- und gestaltungsgerecht strukturieren, – Bildmaterial, grafische Elemente und typografischen Schmuck in technisch und gestalterisch geeigneter Form in Druckerzeugnisse einbinden.
Layoutgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> – Druckerzeugnisse nach ausgewählten Aspekten analysieren und beurteilen, – Gestaltungsideen skizzieren, – fachgerecht ein- und mehrseitige Druckerzeugnisse entwerfen, – Gestaltungsentwürfe unter Verwendung der im Fach Angewandte Technik erworbenen Kenntnisse in einem Layoutprogramm umsetzen.

5.1.2.2 Screenmediendesign

Thema	Der Schüler kann
Kommunikationsmodell und Analyse von Screenmedien	<ul style="list-style-type: none"> – Screenmedien einem einfachen Kommunikationsmodell zuordnen, – Merkmale von Screenmedien (Multimedialität, Hypermedialität, Interaktivität, Verbreitung) beschreiben, – darauf aufbauend und mit Kenntnis von Gestaltungsgesetzen gestalterische Anforderungen (wie themen-, medien- und wahrnehmungsgerecht) erklären.
Gestalterische Elemente von Screenmedien	<ul style="list-style-type: none"> – Texte mediengerecht formatieren, – Richtlinien im Umgang mit Farben erläutern und anwenden, – Farben für den Bildschirmeinsatz unter Berücksichtigung gestalterischer Grundlagen auswählen und entsprechend ihrer Farbbedeutung sowie themengerecht einsetzen, – Bilder, Grafiken und multimediale Elemente themen-, medien- und wahrnehmungsgerecht optimieren, – eine Navigation und verschiedene Interaktionsmöglichkeiten beurteilen, – Gestaltungsraster für unterschiedliche Ausgabegeräte erklären, – gestalterische Entscheidungen als themen-, medien- oder wahrnehmungsgerecht beurteilen.

Thema	Der Schüler kann
Erstellen von Bildschirmpräsentationen	<ul style="list-style-type: none"> – Inhalte für eine Bildschirmpräsentation strukturieren, – eine Navigationsstruktur und Navigationselemente auswählen, anwenden und gestalten, – ein visuelles Konzept für eine Bildschirmpräsentation unter Berücksichtigung der Zielgruppe, des Einsatzzweckes und des Endgerätes fachgerecht entwerfen (z. B. über Scribbles, Moodboards, Style Tiles). – ein Gestaltungsraster medienspezifisch entwerfen, umsetzen und sinnvoll variieren, – gestalterische Elemente in einem Raster medien- und wahrnehmungsgerecht anordnen, – Bildwechsel oder verweissensitive Grafiken oder entsprechende Alternativen für eine Navigation einbinden, – unter Kenntnis und Einhaltung technologischer Einsichten aus dem Fach Angewandte Technik eine Bildschirmpräsentation erstellen und beurteilen.

5.1.2.3 Fotografie

Thema	Der Schüler kann
Ausgewählte historische Aspekte	<ul style="list-style-type: none"> – wesentliche Aspekte der Erfindung der Fotografie benennen.
Fototechnik und fotografische Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> – wesentliche Aspekte der analogen Kameratechnik in Bezug zur digitalen Kameratechnik setzen, – Aufbau, Funktion und Handhabung digitaler Kameratechnik und deren Zubehör erläutern, – Kameratechnik zielorientiert zur Realisierung von Gestaltungsaufgaben anwenden, – fotografische Gestaltungsmittel an konkreten Beispielen erklären, beurteilen und aufgabenbezogen anwenden, – eigene und andere Arbeiten nach gestalterischen und technischen Kriterien analysieren und bewerten, – geeignete Dateiformate auswählen und ausgabegerecht anwenden, – Bildbearbeitung und -manipulation in einem geeigneten Layoutprogramm sachgerecht anwenden, – einfache Konzeptionen der angewandten und freien Kunst in eigenen fotografischen Arbeiten anwenden.
Auseinandersetzung mit dem Medium Fotografie	<ul style="list-style-type: none"> – wesentliche gesetzliche Bestimmungen und ggf. weitere Verordnungen anwenden, – Fotos ausgewählten Genres, Arten und Stilen begründet zuordnen, – die Veränderung und Schaffung neuer Bildwirklichkeiten kritisch beurteilen und grundlegende Manipulationsmöglichkeiten zielorientiert umsetzen.

Thema	Der Schüler kann
Konzeption, Umsetzung und Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> – Gestaltungsideen unter Verwendung der im Fach Angewandte Technik erworbenen Kenntnisse in einem Bildbearbeitungsprogramm umsetzen, – fotografische Aufgaben systematisch planen und umsetzen, – Ergebnisse in geeigneter Form sichern, ausgeben und präsentieren.

5.1.2.4 Animation

Thema	Der Schüler kann
Medientyp Animation	<ul style="list-style-type: none"> – historische Ursprünge von Animationen nennen und exemplarisch beschreiben, – physikalische Grundlagen von Animation, wie Phi- und Stroboskopeffekt, nennen und erläutern, – ausgewählte Animationsarten, wie z. B. Zeichentrick, Stop-motion, Claymation, Objekttrick etc., nennen, voneinander unterscheiden und deren Eigenschaften beschreiben, – Animationsfilme nach ausgewählten gestalterischen Grundsätzen analysieren und beurteilen.
Grundlagen der Animation	<ul style="list-style-type: none"> – Animationsobjekte und Bewegungsabläufe manuell und digital durch unterschiedliche Techniken entwerfen, – Animationshintergründe und Ebenen funktional gestalten und in Animationen einsetzen, – verschiedene Soundarten, wie Musik, Sprechtext, Geräusche, Lautmalerei, visualisierten Sound usw., beschreiben, – Filmmusiktechniken (Leitmotiv-Technik, Underscoring) beschreiben. – wesentliche Aspekte des Urheberrechts erklären.
Entwicklung von Inhalten zu Animationen sowie Charakteren (Protagonisten)	<ul style="list-style-type: none"> – eine Trickfigur/Comicfigur erfinden, zeichnen und animieren, – wesentliche Elemente nonverbaler Kommunikation, wie Mimik, Gestik und Körperhaltung, beschreiben, – einen Laufzyklus zeichnen und animieren, – einen glaubwürdigen Charakter typisieren.
Entwicklung einer Handlung	<ul style="list-style-type: none"> – einen spannungsreichen Handlungsbogen beschreiben, – Konfliktebenen einer Handlung nennen und beschreiben, – einfache und komplizierte Handlungen unterscheiden, – einen Plot nach oben genannten Kriterien formulieren, – ausgehend von einem Plot einen Drehbuchtext im Studioformat formulieren und formatieren, – entscheidende Handlungsbereiche als Schlüsselbilder durch Skizzen in einem Storyboard visualisieren.

Thema	Der Schüler kann
Erstellung und Präsentation von Animationen	<ul style="list-style-type: none"> – geeignete Hilfsmittel und Materialien zum Erstellen einer Animation organisieren, – basierend auf einem Drehbuch mit Storyboard eine digitale Animation unter Verwendung mehrerer Gestaltungselemente mediengerecht erstellen, – die erstellte Animation für die gewählte Veröffentlichungsart speichern und ggf. konvertieren.

5.1.2.5 Innenraumgestaltung

Thema	Der Schüler kann
Grundkenntnisse der Innenarchitektur	<ul style="list-style-type: none"> – Grundelemente der Gestaltung wie Raumgröße, Raumform, Blickbeziehung zur Außenwelt, Raumlage, Raumerschließung, Raumproportionen, Raumöffnungen, Raumgliederung, und ihre Bedeutung für die Raumgestaltung erläutern, – oben genannte Grundelemente in vorgegebenen Raumdarstellungen analysieren und in selbst entworfenen anwenden, – wesentliche Fachbegriffe von Dachausbau, Treppen und Beleuchtung benennen, veranschaulichen und anwenden, – eine auf Wohnbedürfnisse und Raumfunktion abgestimmte Möblierung darstellen, – einen einfachen Beleuchtungsplan erstellen.
Freie und konstruktive Darstellungstechniken	<ul style="list-style-type: none"> – Grundrisse, Wandansichten und räumliche Darstellungen skizzieren, – erlernte Konstruktionstechniken aus dem Fach Angewandte Technik in Gestaltungsaufgaben anwenden.
Farbgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> – Grundkenntnisse aus Klassenstufe 11 auf einen neuen Zusammenhang übertragen, – den Zusammenhang von Raumverhältnissen und Farbgebung erläutern, – ausgewählte Farbkonzepte erklären und anwenden.
Konzeption und Entwurf von Innenräumen	<ul style="list-style-type: none"> – Wohnbedürfnisse von Zielgruppen ermitteln, – zielgruppenorientierte Gestaltungsideen entwickeln und darstellen, – Darstellungstechniken zweckgebunden auswählen und an Beispielen anwenden, – Ergebnisse fachgerecht beurteilen, bewerten und präsentieren.

5.1.2.6 Temporäre Architektur im Innenraum

Temporäre Architektur bezieht sich in diesem Lerngebiet auf gebaute Objekte, die der Präsentation und Visualisierung eines Themas dienen. Zur Vereinfachung wird die Bezeichnung Informationsstand, kurz Infostand verwendet.

Thema	Der Schüler kann
Raumbeziehungen: Innenraum - Infostand Infostand - Infostand	<ul style="list-style-type: none"> – einen gegebenen Innenraum bezüglich seiner Dimension und Erschließung analysieren, – die Lage des Infostandes und seine Beziehung zu anderen Ständen beschreiben, – die Standort und die daraus resultierenden Eigenschaften nennen.
Merkmale eines Infostandes	<ul style="list-style-type: none"> – einen Infostand in Bezug auf seine Elemente und deren Funktionen beschreiben, – die Funktionalität eines Infostandes hinsichtlich seiner Erschließung, Realisierbarkeit und Nutzbarkeit analysieren, – einen Infostand hinsichtlich seiner themen-, medien- und wahrnehmungsgerechten Umsetzung diskutieren und einzelne Aspekte beurteilen.
Zeichnerische Darstellungstechniken	<ul style="list-style-type: none"> – einen Infostand und ausgewählte Standelemente als Handzeichnung skizzieren und in verschiedenen Projektionsarten konstruieren, – Konstruktionszeichnungen normgerecht bemaßen, – Konstruktionszeichnungen analysieren und vergleichend bewerten.
Konzeption, Entwurf und Präsentation von Infoständen	<ul style="list-style-type: none"> – unvollständige Entwürfe von Infoständen themen-, medien- und wahrnehmungsgerecht ergänzend optimieren, – einen Infostand als Hand- und Computerkonstruktion durch Anwendung der erlernten Kompetenzen im Fach Angewandte Technik entwerfen und präsentieren, – den Aufbau ausgewählter Standelemente methodisch darstellen, – Entwürfe nach Realisierbarkeit und Darstellungsqualität beurteilen.

5.1.2.7 Sitzmöbeldesign

Thema	Der Schüler kann
Designgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> – Entstehung und Bedeutung des Designbegriffes beschreiben, – die Entwicklung des Designs in den Phasen der Industrialisierung und der modernen Industriegesellschaft im Überblick darstellen, – die Entstehung ausgewählter Designtheorien im historischen Zusammenhang erklären, – die kulturelle Notwendigkeit von Reform- und Gegenbewegungen exemplarisch begründen, – Bezüge zu Entwicklungen in Architektur und bildender Kunst herstellen, – die charakteristische Formensprache ausgewählter Designklassiker mit künstlerischen Mitteln veranschaulichen.
Gesamtheit der Produktfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> – die Ästhetik der ihn umgebenden gestalteten Produkte beurteilen, – anatomisch-physiologische Grundlagen des Sitzens und daraus erwachsende ergonomische Erfordernisse an Sitzmöbel erklären, – industrielle Herstellungsprozesse von Formholz- und Stahlrohrmöbeln beschreiben sowie wesentliche Materialeigenschaften nennen, – grundlegende Ziele und Maßnahmen einer umweltbewussten Produktgestaltung am konkreten Produkt analysieren, – Gebrauchswerteigenschaften eines Produktes beurteilen, – den Prozess der Entwicklung von Markennamen beschreiben, – kommunikative Funktionen eines Sitzmöbels beschreiben.
Zeichnerische Darstellungstechniken	<ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen der Form- und Farblehre, Zeichen- und Maltechniken sowie perspektivische Darstellungstechniken in der Präsentation von Designklassikern und am eigenen Entwurf anwenden, – räumliche Tiefe, Plastizität sowie Materialeigenschaften der dargestellten Objekte künstlerisch veranschaulichen.
Konzeption, Entwurf und Präsentation von Sitzmöbeln	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Entwurfsideen unter Berücksichtigung designanalytischer Anforderungen in Form von Skizzen und Studien visualisieren, – Lösungen für grundlegende technische Problemstellungen entwickeln und zeichnerisch darstellen, – Zusatzfunktionen von Sitzmöbeln entwerfen.

5.1.2.8 Komplexaufgabe

Thema	Der Schüler kann
Corporate Design	<ul style="list-style-type: none">– das Corporate Design als Teil einer Firmenideologie an konkreten Beispielen belegen,– wesentliche Elemente eines Corporate Designs beschreiben und ihre Bedeutung erklären,– Entwürfe unter Berücksichtigung eines Corporate Designs entwickeln, begründen und präsentieren.
Bearbeitung einer fächerübergreifenden komplexen Aufgabenstellung	<ul style="list-style-type: none">– Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten aus mindestens zwei vorangegangenen Lerngebieten praxisbezogen anwenden,– einen eigenen Entwurf unter Anwendung fachspezifischer Techniken realisieren und fachgerecht präsentieren,– den Entwurfsprozess zielgerichtet organisieren,– gestalterische Entscheidungen überwiegend eigenständig treffen,– eigene und fremde Leistungen konstruktiv beurteilen.

5.2 Ziele der Kompetenzentwicklung im Fach Angewandte Technik

5.2.1 Fachliche Konzeption zum Kompetenzerwerb im Fach Angewandte Technik

Laut Thüringer Schulordnung für das berufliche Gymnasium soll das Fach Angewandte Technik mit grundlegendem Anforderungsniveau unterrichtet werden. Das bedeutet die Einführung von grundlegenden Fragestellungen, Sachverhalten, Problemkomplexen und der Umgang sowie die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechniken zur Anwendung des Gelernten aus dem Schwerpunktfach Gestaltungs- und Medientechnik, welches mit erhöhtem Anforderungsniveau unterrichtet wird. Die Inhalte und Aufgabenstellungen beider Fächer sollen daher für alle Lerngebiete konkret aufeinander abgestimmt, d. h. der Unterricht fächerverbindend realisiert werden.

Besonders wichtig im Fach Angewandte Technik ist die praxisnahe Anwendung der erworbenen Sachkompetenz aus dem Schwerpunktfach Gestaltungs- und Medientechnik und dem Fach Berufliche Informatik. Mit Hilfe der Computertechnik, aber auch traditioneller Kommunikationstechniken sollen Aufgaben problemorientiert bearbeitet und gleichzeitig verschiedene Möglichkeiten der Praxis aufgezeigt werden. Hierbei soll das Lernen am Projekt mit exemplarischen Beispielen aus der Vielzahl der technischen Lösungen im Vordergrund stehen.

Der Unterricht fördert durch lebensweltliche Bezüge Einsicht in die Alltagsbedeutung der Gestaltungs- und Medientechnik sowie durch schülerzentriertes und handlungsorientiertes Arbeiten die Selbstständigkeit der Schüler.

Sachkompetenz

Die Sachkompetenz beinhaltet die Fähigkeit, einen Sachverhalt angemessen zu erfassen, erworbenes Wissen in Handlungs- und Lernzusammenhängen anzuwenden, Erkenntniszusammenhänge zu erschließen und zu beurteilen.

Der Schüler kann

- technische Arbeitsabläufe erfassen,
- sicher mit fachspezifischer Software umgehen und softwareübergreifend Daten austauschen,
- Größen und Einheiten im Zusammenhang mit gestaltungs- und medientechnischen Begriffen ermitteln,
- Informationen aus Hilfsmitteln, wie Fachliteratur, Internetrecherche, Scribble und Zeichnungen, herauslesen und anwenden,
- Sachverhalte, z. B. in Form von Zeichnungen, Bildschirmseiten, Bildern, Grafiken, Layouts bzw. Modellen, unter Beachtung gestaltungstechnischer Regeln und Normen erstellen, präsentieren, aber auch nach technischen Gesichtspunkten analysieren und beurteilen.

Methodenkompetenz

Ziel ist es, grundlegende Arbeitstechniken und Lernstrategien zu entwickeln, auf konkrete berufliche Handlungssituationen zu übertragen und diese problemorientiert, aufgabengerecht und zielorientiert anzuwenden. Sie ermöglicht den Schülern mehr Selbstständigkeit und Selbstvertrauen sowie erhöhte Effizienz beim Lernen.

Der Schüler kann

- Lösungsstrategien entwickeln und Lösungswege selbstständig finden sowie deren technische Realisierbarkeit abschätzen,
- unter Nutzung verschiedener Medien selbstständig Materialien und Geräte beschaffen, auswählen und einsetzen,

- geeignete Hard- und Software auswählen und Dateien sach- und aufgabengerecht bearbeiten und
- gestaltungstechnische Entwürfe und Sachverhalte sowohl technisch als auch praxisorientiert mit Hilfe von Medientechnik nach den Regeln der Gestaltungstechnik umsetzen.

Sozialkompetenz

Ziel ist in erster Linie die Entwicklung der Bereitschaft und Fähigkeit, soziale Beziehungen zu erleben und zu gestalten, Zuwendungen und Spannungen zu erfassen und zu verstehen sowie sich mit anderen rational und verantwortungsbewusst auseinander zu setzen und zu verständigen. Hierzu gehört insbesondere auch die Entwicklung sozialer Verantwortung und Solidarität.

Der Schüler kann

- gemeinsam, sowie mit einem Partner oder in einer Gruppe konzentriert und engagiert lernen und arbeiten,
- Verantwortung für die gemeinsame Arbeit und die Präsentation der Ergebnisse des Teams übernehmen,
- auf Fehler anderer in der Argumentation angemessen reagieren sowie Hilfestellungen anbieten oder selbst um Hilfe bitten und
- unterschiedliche Meinungen, Ansätze und Strategien akzeptieren und eigene Stärken kooperativ einbringen.

Selbstkompetenz

Der Schüler bringt sich zunehmend selbstständig und selbstkritisch in den gestaltungs- und medientechnischen Prozess ein und hinterfragt kritisch eigene und andere Leistungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln.

Der Schüler kann

- Lernaktivitäten aus eigener Überlegung und Motivation selbstständig steuern und durchführen,
- selbstständig, selbsttätig, selbstorganisiert und eigenverantwortlich technische Vorgehensweisen zur Umsetzung gestalterischer Ideen planen,
- die eigene Arbeitstechnik begründen, sachgerecht vertreten und gegebenenfalls revidieren,
- verantwortungsvoll mit technischen Systemen und Materialien umgehen,
- sich flexibel auf verschiedene Situationen einstellen und Schwerpunkte sinnvoll festlegen und
- selbstbewusst eigene Lern- und Berufsinteressen entwickeln.

5.2.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Angewandte Technik

Aus den Lerngebieten 5.2.2.1 bis 5.2.2.7 sind mindestens zwei zu wählen, die den in Gestaltungs- und Medientechnik gewählten Lerngebieten zugeordnet werden können. Das Lerngebiet 5.2.2.8 wird fächerintegrierend mit dem Fach Gestaltungs- und Medientechnik unterrichtet.

Übersicht der Lerngebiete:

- 5.2.2.1 Desktop Publishing
- 5.2.2.2 Techniken der Erstellung von Screenmedien
- 5.2.2.3 Digitale Bildbearbeitung
- 5.2.2.4 Digitale Animationen
- 5.2.2.5 Innenraumdarstellung
- 5.2.2.6 Computergestütztes Technisches Zeichnen
- 5.2.2.7 Vektorbasierte Produktdarstellung
- 5.2.2.8 Komplexaufgabe (Pflicht)

5.2.3 Desktop Publishing

Thema	Der Schüler kann
Erlernen eines Layoutprogramms	<ul style="list-style-type: none">– grundlegende Funktionen eines für die Druckvorstufe geeigneten Layoutprogramms sachgerecht anwenden,– Texte, Bilder und Grafiken fachgerecht einbinden.
Layoutprozesse	<ul style="list-style-type: none">– Entwürfe im Layoutprogramm technisch effektiv umsetzen,– Texte strukturieren und formatieren,– Bilder, Grafiken und Farben anwendungsgerecht auswählen, bearbeiten und in ein Layout integrieren,– ein- und mehrseitige Dokumente im Layoutprogramm erstellen und bestehende Dokumente reduzieren oder erweitern,– Dateien für die Druckvorstufe erstellen,– produktgerechte Druckeinstellungen für einen Desktop-Drucker vornehmen und das Druckerzeugnis ausgeben.

5.2.3.1 Techniken der Erstellung von Screenmedien

Thema	Der Schüler kann
Grundlagen der Erstellung von HTML- und CSS-Dokumenten	<ul style="list-style-type: none"> – HTML-Dokumente erstellen und optimieren, – CSS-Dokumente erstellen, einbinden und optimieren, – Selektoren sinnvoll auswählen und einbinden, – Inhalte und deren Formatierung konsequent getrennt in HTML und CSS angeben; dabei externe Styles und Inline-Styles einsetzen, – Texte platzieren und formatieren, – Farben für Texte und Hintergründe definieren und anwenden, – Bilder, Grafiken und Hintergründe technisch einbinden und optimieren, – Links setzen und referenzieren, – Raster mit geeigneten Selektoren strukturieren, – kleinere Tabellen erstellen und formatieren.
Bildschirmpräsentationen erstellen	<ul style="list-style-type: none"> – vorgegebene Gestaltungsraster auflösungsunabhängig umsetzen oder ändern, – das Boxmodell für Abstände und Ränder anwenden, – geplante Navigationsstrukturen umsetzen, – Bilder als Links und Pseudoformate für Links anwenden, – die funktionale Stabilität einer Bildschirmpräsentation beurteilen, – Dateibenennungen und -größen sowie Ordnerstrukturen optimieren.

5.2.3.2 Digitale Bildbearbeitung

Thema	Der Schüler kann
Bildbearbeitung	<ul style="list-style-type: none"> – Grundkenntnisse der Bildbearbeitung zielgerichtet anwenden, – Bilder optimieren und manipulieren, – sich Funktionen in einem Bildbearbeitungsprogramm zunehmend selbstständig erarbeiten, – Fotomontagen und -retuschen anwendungsgerecht erstellen – komplexe und praxisrelevante Aufgabenstellungen selbstständig umsetzen.
Bildausgabe	<ul style="list-style-type: none"> – Bilder für die Bildausgabe mediengerecht anlegen und speichern, – Bilder aus einem Bildbearbeitungsprogramm ausgeben.

5.2.3.3 Digitale Animationen

Thema	Der Schüler kann
Erlernen eines Animationsprogramms	<ul style="list-style-type: none"> – grundlegende Funktionen eines geeigneten Animationsprogramms anwenden, – Fotografien, Vektorgrafiken, Sounds und Texte mediengerecht in geeigneten Programmen erzeugen, bearbeiten und in ein Animationsprogramm einbinden, – die erforderlichen Dateiformate für zu integrierende Medien beschreiben und anwenden, – Animationen in geeigneten Dateiformaten speichern.
Gestalten und Animieren	<ul style="list-style-type: none"> – ein Drehbuch mit Storyboard im Animationsprogramm umsetzen, – Funktionsebenen erstellen, – Animationsumgebungen mit unterschiedlichen Techniken/Medientypen gestalten, – Animationsobjekte mit unterschiedlichen Techniken/Medientypen erzeugen, – Zeitachsen einteilen und Einzelbilder, Schlüsselbilder und Tweens in den richtigen Funktionsebenen erzeugen, um Bewegungsabläufe darzustellen, – Bewegungsabläufe synchronisieren und Abläufe und ggf. Szenen aufeinander abstimmen, – Sound und bewegte Bilder synchronisieren, – Animationen in geeigneten Dateiformaten veröffentlichen.

5.2.3.4 Innenraumdarstellung

Thema	Der Schüler kann
Technisches Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> – einfache technische Bauzeichnungen lesen, – Grundrisse, Ansichten und Abwicklungen unter Berücksichtigung entsprechender Zeichnungsnormen konstruieren und bemaßen, – räumliche Darstellungen, wie Zentralperspektive und Axonometrien, konstruieren.
Modellerstellung	<ul style="list-style-type: none"> – Werkzeuge, Materialien und Techniken entsprechend ihren Funktionen auswählen, einsetzen und seine Entscheidung begründen, – Arbeits- und Präsentationsmodelle nach Vorgaben bzw. Zeichnungen fachgerecht anfertigen, – eigene Modelle präsentieren, – ein Farbkonzept raumspezifisch unter Beachtung der entsprechenden Farbgesetze und Farbwirkungen entwickeln und darstellen, – eigene und andere Ergebnisse kritisch diskutieren.

5.2.3.5 Computergestütztes Technisches Zeichnen

Thema	Der Schüler kann
Grundlagen computer-gestützten Technischen Zeichnens	<ul style="list-style-type: none"> – einfache technische Zeichnungen lesen, – wesentliche Zeichen- und Konstruktionsbefehle eines CAD-Programms zur Erstellung von zwei- und dreidimensionalen Objekten anwenden, – Konstruktionen durch Anlegen von Ebenen strukturieren, – Objekte nach vorgegebenen technischen Zeichnungen konstruieren, – verschiedene Projektionsverfahren aufgabenbezogen auswählen, – Objekten Oberflächenstrukturen zuordnen, – Objektflächen Bild- und Textdateien zuordnen, – Objekte mit unterschiedlichen Anzeigemodi am Bildschirm präsentieren, – Layouts mit verschiedenen Ansichten konstruierter Objekte aufgabenbezogen entwickeln und ausdrucken, – Layouts beschriften und normgerecht bemaßen.
Umsetzen von Entwürfen	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Entwürfe aus dem Fach Gestaltungs- und Medientechnik computergestützt umsetzen, – Entwürfe als Layout gestalten und präsentieren, – Entwürfe durch Screenshots visualisieren, – eine geeignete Ordnerstruktur mit erforderlichen Dateiformaten entwickeln.

5.2.3.6 Vektorbasierte Produktdarstellung

Thema	Der Schüler kann
Grafikformate	<ul style="list-style-type: none"> – Vor- und Nachteile von Vektor- und Pixelgrafik nach wesentlichen Eigenschaften unterscheiden, – branchenübliche Datenformate zweckgebunden auswählen und die Auswahl anhand der Eigenschaften begründen.
Erlernen eines Vektorgrafikprogramms	<ul style="list-style-type: none"> – grundlegende Funktionen anwenden, – Hilfsmittel zum Erstellen von zweidimensionalen Grundformen nutzen, – komplexe zusammengesetzte Formen erstellen, – freie Formen mit Hilfe von Bezierkurven erstellen und verändern, – Farbsysteme mediengerecht auswählen und im Entwurf benutzerdefiniert einsetzen, – Textwerkzeuge anwenden.
Erstellung einer Produktillustration	<ul style="list-style-type: none"> – einen im Fach Gestaltungs- und Medientechnik erstellten Entwurf in eine Vektorgrafik technisch umsetzen.

5.2.3.7 Komplexaufgabe

Thema	Der Schüler kann
Technische Realisierung einer fächerübergreifenden komplexen Aufgabenstellung	<ul style="list-style-type: none">– technische Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten aus mindestens zwei vorangegangenen Lerngebieten praxisbezogen anwenden,– zur Umsetzung des Entwurfs aus dem Fach Gestaltungs- und Medientechnik geeignete Hard- und Software weitgehend selbstständig nutzen,– technische Abläufe zielgerichtet organisieren,– die erarbeitete Lösung mit Hilfe der vorhandenen Hard- und Software auf den erforderlichen Medien fachgerecht ausgeben und präsentieren,– eigene Ergebnisse kritisch beurteilen.

6 Einschätzung der Kompetenzentwicklung

6.1 Allgemeine Grundsätze der Leistungsbewertung

Die Kompetenzentwicklung des Schülers einzuschätzen heißt, dass dessen Leistung mit Hilfe geeigneter Instrumente beobachtet bzw. ermittelt, verbal eingeschätzt oder benotet wird. Daraus sind individuelle Fördermaßnahmen abzuleiten, die dem Schüler Erfolg ermöglichen und das Vertrauen in die eigene Leistungsfähigkeit stärken. Grundlage der Leistungsbewertung sind das Thüringer Schulgesetz (§ 48), die Thüringer Schulordnung (§ 58, § 59, § 74) und die Thüringer Schulordnung für das berufliche Gymnasium (§ 5).

Das Kompetenzmodell der Thüringer Lehrpläne bedingt einen erweiterten Lernbegriff. Er wird durch fachlich-inhaltliche, sozial-kommunikative, methodisch-strategische und persönliche Dimensionen des Lernens konkretisiert. Dies führt zu einem erweiterten Leistungsbegriff, der die gesamte Lernentwicklung des Schülers ganzheitlich erfasst und reflektiert.

Ein pädagogisches Leistungsverständnis, das auf die Entwicklung von Lernkompetenz der Schüler fokussiert ist, wird durch folgende Merkmale beschrieben:

- Die Leistungsbewertung ist produkt- und prozessbezogen.
- Die Leistungsbewertung schließt individuelles Lernen und Lernen in der Gruppe ein.
- Die Leistungsbewertung fördert die individuelle Eigenverantwortung, die Leistungsbereitschaft und Lernmotivation als Bedingungen für erfolgreiches Lernen.
- Die Leistungsbewertung trägt dazu bei, dass der Schüler lernt, den eigenen Lernprozess und die eigene Leistung sowie die der Lerngruppe zu reflektieren und einzuschätzen.

Die Leistungsbewertung erfolgt auf der Basis transparenter Kriterien. Diese werden aus der Zielbeschreibung für die Kompetenzbereiche in den Lehrplänen hergeleitet und beziehen sich auf die Qualität des zu erwartenden Produkts und des Lernprozesses sowie der Präsentation des Arbeitsergebnisses.

Produktbezogene Kriterien sind z. B.:

- Aufgabenadäquatheit,
- Korrektheit,
- Vollständigkeit,
- formale Gestaltung.

Prozessbezogene Kriterien sind z. B.:

- Qualität der Planung,
- Effizienz des methodischen Vorgehens,
- Reflexion und Dokumentation des methodischen Vorgehens,
- Leistung des Einzelnen in der Gruppe.

Präsentationsbezogene Kriterien sind z. B.:

- Vortragsweise,
- dem Produkt und der Zielgruppe angemessene Visualisierung und Darstellung,
- inhaltliche Qualität der Darstellung.

Die oben genannten Kriterien werden aus der Sicht des jeweiligen Fachs konkretisiert.

In die Bewertung der Schülerleistung ist die kognitive Komplexität der Lerntätigkeiten beim Lösen von Aufgaben angemessen einzubeziehen. Daher sind in den Aufgabenstellungen zur Leistungsermittlung die durch die Nationalen Bildungsstandards und die Einheitlichen Anforderungen in der Abiturprüfung (EPA) als Orientierungsrahmen beschriebenen Anforderungsbereiche I bis III entsprechend zu berücksichtigen.

Anforderungsbereich I (Reproduktion)

- Wiedergabe bekannter Sachverhalte im gelernten Zusammenhang
- Anwendung von Lernstrategien, Verfahren und Techniken in einem begrenzten Gebiet und in einem wiederholenden Zusammenhang

Anforderungsbereich II (analoge Rekonstruktion)

- Wiedergabe bekannter Sachverhalte in verändertem Zusammenhang
- selbstständiges Übertragen auf vergleichbare Sachverhalte

Anforderungsbereich III (Konstruktion)

- selbstständiger Transfer von Gelerntem auf vergleichbare Sachverhalte bzw. Anwendungssituationen
- Erkennen, Bearbeiten von komplexen Problemstellungen und selbstständiges, problembezogenes Begründen, Denken und Urteilen
- Werten und Verallgemeinern

Die Anforderungsbereiche sind in ihrer wechselseitigen Abhängigkeit zu sehen. Bei der Einschätzung der Kompetenzentwicklung sind alle Anforderungsbereiche angemessen zu berücksichtigen.

Ergänzend zu den Anforderungsbereichen muss Folgendes beachtet werden: Auf der Grundlage der in den Nationalen Bildungsstandards formulierten Leistungserwartungen werden Kompetenzstufenmodelle für ausgewählte Zeitpunkte der Schullaufbahn entwickelt, die es erlauben, den Stand der Kompetenzentwicklung der Schüler einzuschätzen. Bei Leistungsnachweisen sollte demzufolge auch die Zuordnung der ausgewählten Aufgaben zu den Kompetenzstufen angemessen berücksichtigt werden.

Der ganzheitliche Kompetenzansatz der Thüringer Lehrpläne erfordert, dass auch die Leistungseinschätzung des Schülers ganzheitlich erfolgt und alle Kompetenzbereiche einbezieht. Demzufolge sind Lerntätigkeiten an Aufgaben zu binden, die die Einschätzung der Schülerleistung in unterschiedlichen Arbeitsformen ermöglicht.

6.2 Leistungsbewertung im Fach Gestaltungs- und Medientechnik

Grundlagen der Leistungsbewertung sind transparente Bewertungskriterien, die aus den bisher aufgeführten Kompetenzen, den Anforderungsbereichen der Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung Technik i. d. F. vom 16.11.2006 und der Ergänzung der Aufgabenbeispiele im Schwerpunkt Gestaltungs- und Medientechnik (Beschluss der KMK vom 16.12.2021) abzuleiten sind.

Neben der Sachkompetenz sind dabei auch Elemente der Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz der Schüler Gegenstand der Leistungsbewertung.

Produktbezogene Bewertungskriterien sind z. B.

- sachliche Korrektheit,
- Sicherheit in der Anwendung von Fachbegriffen,
- Bezug zur Aufgabenstellung und Vollständigkeit der Bearbeitung,
- fachspezifische technische und gestalterische Kenntnisse und
- die gestalterische und technische Qualität des Ergebnisses, im besonderen Maße die Originalität².

Prozessbezogene Kriterien sind z. B.

- die Qualität der Entwurfsarbeit,
- die gezielte Auswahl und Anwendung fachspezifischer Techniken und Materialien,
- zielorientiertes, effektives und termingerechtes Arbeiten,
- die Qualität der Planung bei komplexeren Aufgaben und
- Sicherheit im Umgang mit der Fachsprache.

Präsentationsbezogene Kriterien sind z. B.

- die sprachliche Qualität unter Einbeziehung von Fachbegriffen,
- Verständnis und Verständlichkeit fachlicher Inhalte,
- die Qualität der Präsentation in Bezug auf fachspezifisch technische und gestalterische Kenntnisse,
- die Qualität der Ausführung und
- die Originalität.

Die Leistungsnachweise sind von den Schülern bzw. Schülergruppen auf schriftlicher, mündlicher und praktischer Ebene zu erbringen. Geeignete Formen der Leistungsbewertung sind z. B. Tests, Vorträge, Visualisierungen und Präsentationen sowie komplexe Projektaufgaben. Diese können punktuell oder epochal bewertet werden. Erreichte Leistungen eines Schülers werden vom Lehrer unter Wahrung der Gleichbehandlung in pädagogischer Verantwortung beurteilt und/oder bewertet. Die Transparenz der Notengebung ist zu gewährleisten.

² Originalität wird hier verstanden als auffällige, auf bestimmten schöpferischen Einfällen, eigenständigen Gedanken beruhende Besonderheit, gehört zu Anforderungsbereich III.

6.3 Leistungsbewertung im Fach Angewandte Technik

Die Bewertungskriterien für das Fach Angewandte Technik sind aus den bisher aufgeführten Kompetenzen abzuleiten. Neben der Sachkompetenz sind dabei auch Elemente der Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz der Schüler Gegenstand der Leistungsbewertung.

Fachspezifische Bewertungskriterien sind z. B.

- Sicherheit in der Anwendung von Arbeitstechniken,
- Kenntnisse im Umgang mit spezifischen Anwendungsprogrammen und Hardwarekomponenten,
- Beachtung technischer Parameter,
- die Fähigkeit zur technischen Umsetzung von gestalterischen Vorlagen,
- gezielte Auswahl und Anwendung fachspezifischer Techniken und Materialien,
- technische Qualität des Ergebnisses, im besonderen Maße der Anspruch der technischen Realisierung (gehört zu Anforderungsbereich III),
- zielorientiertes, effektives und termingerechtes Arbeiten und
- Qualität der Präsentation in Bezug auf fachspezifisch technische Kenntnisse.

Die Leistungsnachweise sind von den Schülern bzw. Schülergruppen auf schriftlicher, mündlicher und praktischer Ebene zu erbringen. Geeignete Formen der Leistungsbewertung sind z. B. Übungen, Tests, Projektarbeiten, Visualisierungen und Präsentationen. Diese können punktuell oder epochal bewertet werden. Erreichte Leistungen eines Schülers werden vom Lehrer unter Wahrung der Gleichbehandlung in pädagogischer Verantwortung beurteilt und/oder bewertet. Die Transparenz der Notengebung ist zu gewährleisten.