



Kerncurriculum Fachoberschule



Gestaltung

Impressum:

Herausgeber: Hessisches Kultusministerium
Luisenplatz 10
65185 Wiesbaden
Telefon: 0611 368-0
<https://kultusministerium.hessen.de>

Verantwortlich: Christopher Textor

Stand: 1. Auflage, November 2022

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Hessischen Landesregierung herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerbenden oder Wahlhelfern während eines Wahlkampfes zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Landtags-, Bundestags- und Kommunalwahlen sowie Wahlen zum Europaparlament. Missbräuchlich ist besonders die Verteilung auf Wahlveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zwecke der Wahlwerbung. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Die genannten Beschränkungen gelten unabhängig davon, wann, auf welchem Wege und in welcher Anzahl die Druckschrift dem Empfänger zugegangen ist. Den Parteien ist jedoch gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer Mitglieder zu verwenden.

Inhaltsverzeichnis

1 Die Fachoberschule	5
1.1 Ziel und Organisation der Fachoberschule	5
1.2 Strukturelemente des Kerncurriculums	5
2 Bildungsbeitrag und didaktische Grundlagen	7
2.1 Bildungsverständnis der Fachoberschule	7
2.2 Didaktische Grundlagen in der Fachoberschule	8
2.3 Beitrag der Fachrichtung zur Bildung	10
2.4 Kompetenz-Strukturmodell	11
2.4.1 Einführende Erläuterungen	11
2.4.2 Kompetenzbereiche	11
2.4.3 Strukturierung der Fachinhalte (Leitideen)	15
3 Bildungsstandards und Unterrichtsinhalte	17
3.1 Einführende Erläuterungen	17
3.2 Bildungsstandards des Schwerpunkts	17
3.3 Themenfelder	22
3.3.1 Hinweise zur Bearbeitung der Themenfelder	22
3.3.2 Übersicht über die Themenfelder	23
3.3.3 Themenfelder Organisationsform A Ausbildungsabschnitt I	25
11.1 Gestaltung verstehen I (Pflicht-Themenfeld)	25
11.2 Gestaltung verstehen II (Pflicht-Themenfeld)	27
11.3 Darstellen (Pflicht-Themenfeld)	28
11.4 Lern- und Arbeitsmethoden (Pflicht-Themenfeld)	29
11.5 Drucken (Wahlpflicht-Themenfeld)	31
11.6 Typografisch gestalten (Wahlpflicht-Themenfeld)	32
11.7 Digital gestalten und realisieren (Wahlpflicht-Themenfeld)	33
11.8 Experimentell gestalten I (Wahlpflicht-Themenfeld)	35
3.3.4 Themenfelder Organisationsform A Ausbildungsabschnitt II sowie Organisationsform B	36
12.1 Werke erschließen (Pflicht-Themenfeld)	36
12.2 Vertiefendes Darstellen (Pflicht-Themenfeld)	38
12.3 Projekt (Pflicht-Themenfeld)	40
12.4 Visuell kommunizieren (Pflicht-Themenfeld – per Erlass zuschaltbar)	42
12.5 Designprodukte gestalten (Pflicht-Themenfeld – per Erlass zuschaltbar)	44
12.6 Lebensräume gestalten (Pflicht-Themenfeld – per Erlass zuschaltbar)	47
12.7 Freie dreidimensionale Kunstwerke gestalten (Pflicht-Themenfeld – per Erlass zuschaltbar)	49

12.8	Fotografieren (Wahlpflicht-Themenfeld)	51
12.9	Webdesign entwerfen (Wahlpflicht-Themenfeld)	53
12.10	Konstruktives Zeichnen (Wahlpflicht-Themenfeld)	55
12.11	Digitales dreidimensionales Modellieren (Wahlpflicht-Themenfeld)	57
12.12	Videos gestalten (Wahlpflicht-Themenfeld)	59
12.13	Experimentell gestalten II (Wahlpflicht-Themenfeld)	61
12.14	Mode gestalten (Wahlpflicht-Themenfeld)	63
12.15	Illustrationen gestalten (Wahlpflicht-Themenfeld)	65
12.16	E-Learning gestalten (Wahlpflicht-Themenfeld)	66
12.17	Verpackungen nachhaltig gestalten (Wahlpflicht-Themenfeld)	67
12.18	Angewandtes Englisch (Wahlpflicht-Themenfeld)	68
12.19	Angewandtes Deutsch (Wahlpflicht-Themenfeld)	69
12.20	Angewandte Mathematik (Wahlpflicht-Themenfeld)	70
12.21	Gestaltung realisieren I (Vertiefung in Gestaltungsgrundlagen) (Wahlpflicht-Themenfeld)	71
12.22	Gestaltung realisieren II (Vertiefung in digitaler Umsetzung) (Wahlpflicht-Themenfeld)	73

1 Die Fachoberschule

1.1 Ziel und Organisation der Fachoberschule

Das Ziel der Fachoberschule ist die Fachhochschulreife als studienqualifizierender Abschluss, der zur Aufnahme eines Studiums an einer Hochschule für angewandte Wissenschaften oder eines gestuften Studiengangs an einer hessischen Universität berechtigt.

Eine Besonderheit der Fachoberschule ist ihre Gliederung nach beruflichen Fachrichtungen und Schwerpunkten. Sie wird in zwei Organisationsformen angeboten: Form A (zweijährig) und Form B (einjährig).

Die **Organisationsform A** ist in die Ausbildungsabschnitte I und II unterteilt. Ein besonderes Merkmal stellt die Verzahnung von Theorie und Praxis in Ausbildungsabschnitt I dar: Mit Eintritt in die Fachoberschule wählen die Lernenden ihren Neigungen und Stärken entsprechend eine berufliche Fachrichtung oder einen beruflichen Schwerpunkt. Sie absolvieren ein einjähriges gelenktes Praktikum, das einschlägig ist, also der gewählten Fachrichtung oder dem gewählten Schwerpunkt zugeordnet werden kann; im fachtheoretischen Unterricht erworbenes Wissen sowie im gelenkten Praktikum erworbene Kenntnisse und Fertigkeiten sollen vernetzt werden.

Neben den allgemein bildenden Fächern erweitern die fachrichtungs- oder schwerpunktbezogenen Unterrichtsfächer den Fächerkanon der Sekundarstufe I. Die Lernenden knüpfen an die in der Sekundarstufe I erworbenen Kompetenzen an und werden im Ausbildungsabschnitt I an das systematische wissenschaftspropädeutische Arbeiten herangeführt. Damit wird eine fundierte Ausgangsbasis für den Unterricht in Ausbildungsabschnitt II geschaffen.

Somit stellt die Organisationsform A für die Lernenden ein wichtiges Bindeglied zwischen dem stärker angeleiteten Lernen in der Sekundarstufe I und dem eigenverantwortlichen Weiterlernen, wie es mit der Aufnahme eines Hochschulstudiums oder einer beruflichen Ausbildung verbunden ist, dar.

Die **Organisationsform B** baut auf einer einschlägigen abgeschlossenen Berufsausbildung auf. Auf der Grundlage bereits erworbener Kompetenzen erhalten die Lernenden die Möglichkeit, auf den in der Berufsausbildung erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten aufzubauen, sie zu festigen, zu vertiefen und zu erweitern.

1.2 Strukturelemente des Kerncurriculums

Basierend auf dem Bildungs- und Erziehungsauftrag laut §§ 2 und 3 Hessisches Schulgesetz (HSchG) formuliert das Kerncurriculum für die Fachoberschule Bildungsziele für fachliches (Bildungsstandards) und überfachliches Lernen sowie inhaltliche Vorgaben als verbindliche Grundlage für den Unterricht und die Abschlussprüfung. Die Leistungserwartungen werden auf diese Weise für alle, Lehrende wie Lernende, transparent und nachvollziehbar.

Das Kerncurriculum ist in zweifacher Hinsicht anschlussfähig: Zum einen wird für die Organisationsform A die im Kerncurriculum der Sekundarstufe I umgesetzte Kompetenzorientierung in Anlage und Aufbau konsequent weitergeführt. Darüber hinaus baut das Kerncurriculum, bezogen auf die Organisationsform B, auf den in der dualen Ausbildung geltenden Rahmenlehrplänen auf.

Das auf den Erwerb von Kompetenzen ausgerichtete Kerncurriculum mit seinen curricularen Festlegungen gliedert sich in folgende Strukturelemente:

Fachrichtung: Gestaltung

Bildungsbeitrag und didaktische Grundlagen (Kapitel 2): In diesem Kapitel werden das Bildungsverständnis der Fachoberschule (Kapitel 2.1) und die didaktischen Grundlagen in der Fachoberschule (Kapitel 2.2) beschrieben. Der Beitrag des Faches, der Fachrichtung bzw. des Schwerpunkts zur Bildung (Kapitel 2.3) spiegelt sich in den Kompetenzbereichen, den Bildungsstandards sowie der Struktur der Fachinhalte und den Themenfeldern wider (Kapitel 2.4 und 3).

Bildungsstandards und Unterrichtsinhalte (Kapitel 3): Bildungsstandards weisen die Leistungserwartungen an das fachbezogene Wissen und Können der Lernenden am Ende der Fachoberschule aus. Sie konkretisieren die Kompetenzbereiche und zielen grundsätzlich auf kritische Reflexionsfähigkeit sowie den Transfer bzw. die Nutzung von Wissen für die Bewältigung persönlicher sowie gesellschaftlicher Herausforderungen.

Die Lernenden setzen sich mit geeigneten und exemplarischen Lerninhalten und Themen sowie deren Sachaspekten und darauf bezogenen Fragestellungen auseinander und entwickeln auf diese Weise die in den Bildungsstandards formulierten Kompetenzen. Entsprechend gestaltete Lernarrangements zielen auf den Erwerb jeweils spezifischer Kompetenzen, in der Regel aus unterschiedlichen Kompetenzbereichen. Auf diese Weise können alle Bildungsstandards mehrfach und in unterschiedlichen inhaltlichen Zusammenhängen gefördert werden. Hieraus erklärt sich, dass Bildungsstandards und Unterrichtsinhalte nicht bereits im Kerncurriculum miteinander verknüpft werden, sondern dies erst sinnvoll auf der Unterrichtsebene erfolgen kann.

Die Lerninhalte sind in Form von Themenfeldern ausgewiesen (Kapitel 3.3). Hinweise zur Verbindlichkeit der Themenfelder und ihrer Inhalte finden sich im Kapitel 3.3.1 sowie innerhalb der Ausführungen zu jedem Themenfeld.

Die Relevanz eines Themenfelds wird in einem einführenden Text skizziert und begründet. Für die Kompetenzentwicklung werden Schwerpunktsetzungen aufgezeigt. Die Lerninhalte sind immer rückgebunden an die übergeordneten Erschließungskategorien bzw. Wissensdimensionen des Faches, um einen systematischen Wissensaufbau zu gewährleisten.

2 Bildungsbeitrag und didaktische Grundlagen

2.1 Bildungsverständnis der Fachoberschule

Die Fachhochschulreife bescheinigt eine vertiefte allgemeine Bildung in Verbindung mit berufsbezogenen fachtheoretischen Kenntnissen sowie fachpraktischen Fertigkeiten.

In Anlehnung an den Deutschen Qualifikationsrahmen (DQR) wird im Kerncurriculum zwischen den beiden Kompetenzbereichen Fachkompetenz (Wissen und Fertigkeiten) und personale Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstständigkeit) unterschieden.

Die weiterführende Qualifikation auf diesen beiden Ebenen ist auf den Erwerb einer umfassenden Handlungskompetenz gerichtet. Handlungskompetenz wird verstanden als die individuelle Bereitschaft und Befähigung, sich in beruflichen, gesellschaftlichen und privaten Situationen sachgerecht durchdacht sowie individuell und sozial verantwortlich zu verhalten. Handlungskompetenz entfaltet sich in den Dimensionen von Fachkompetenz, Selbstkompetenz und Sozialkompetenz¹. Methodenkompetenz wird als Querschnittsaufgabe verstanden.

Im Unterricht der Fachoberschule geht es somit nicht um die Vermittlung isolierter Kenntnisse und Fertigkeiten; vielmehr sollen die Fähigkeit und die Bereitschaft zu fachlich fundiertem und zu verantwortlichem Handeln sowie die berufliche und persönliche Entwicklung (Fachkompetenz – personale Kompetenz) gefördert werden.

Fachkompetenz bedeutet, dass Absolventinnen und Absolventen der Fachoberschule über vertieftes allgemeines Wissen, über fachtheoretisches Wissen sowie über ein breites Spektrum kognitiver und praktischer Fertigkeiten verfügen. Dies ermöglicht eine selbstständige Aufgabenbearbeitung und Problemlösung, die Beurteilung von Arbeitsergebnissen und -prozessen sowie das Aufzeigen von Handlungsalternativen und Wechselwirkungen. Die Lernenden werden somit in die Lage versetzt, Transferleistungen zu erbringen.

Für Lernende, die nach dem erfolgreichen Abschluss der Fachoberschule ein Studium oder eine Berufsausbildung anstreben und die damit verbundenen Anforderungen erfolgreich bewältigen wollen, kommt dem Erwerb all jener Kompetenzen, die über das rein Fachliche hinausgehen, eine fundamentale Bedeutung zu, denn nur in der Verknüpfung mit personaler Kompetenz kann sich fachliche Expertise adäquat entfalten.

Daher liegt es in der Verantwortung aller Lehrkräfte, dass Lernende ihre personale Kompetenz im fachgebundenen wie auch im projektorientiert ausgerichteten, fachübergreifenden und fächerverbindenden Unterricht sowie in beruflichen Zusammenhängen weiterentwickeln können, auch im Hinblick auf eine kompetenz- und interessen geleitete sowie praxisbezogene Studien- und Berufsorientierung.

In **beiden Organisationsformen** der Fachoberschule sollen die Lernenden dazu befähigt werden, Fragen nach der Gestaltung des eigenen Lebens und der persönlichen und gesellschaftlichen Zukunft zu stellen und Orientierung gebende Antworten zu finden. Zudem werden Grundlagen für die Wahrnehmung sozialer und ökologischer Verantwortung sowie für demokratische und ökonomische Partizipation geschaffen. Die Team- und Kommunikationsfähigkeit der Lernenden, lernstrategische und grundlegende fachliche Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie die Fähigkeit, das eigene Denken

¹ Bund-Länder Koordinierungsstelle für den Deutschen Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (Hrsg.): Handbuch zum Deutschen Qualifikationsrahmen. Struktur-Zuordnung-Verfahren-Zuständigkeiten. S. 13 ff. Berlin 2013; https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2013/131202_DQR-Handbuch__M3_.pdf

und Handeln zu reflektieren, sollen erweitert werden. Den Lernenden wird ermöglicht, die Lernangebote in eigener Verantwortung zu nutzen und mitzugestalten. Lernen wird so zu einem stetigen, nie abgeschlossenen Prozess der Selbstbildung und Selbsterziehung, getragen vom Streben nach Autonomie, Bindung und Kompetenz. Ein breites, gut organisiertes und vernetztes sowie in verschiedenen Situationen erprobtes Orientierungswissen hilft den Lernenden dabei, sich unterschiedliche, auch interkulturelle Horizonte des Weltverstehens zu erschließen sowie ein Leben in der digitalisierten Welt zu gestalten.

In diesem Verständnis wird die Bildung und Erziehung junger Menschen nicht auf zu erreichende und überprüfbare Bildungsstandards reduziert. Vielmehr sollen die Lernenden befähigt werden, selbstbestimmt und in sozialer Verantwortung, selbstbewusst, kritisch, forschend und kreativ ihr Leben zu gestalten und wirtschaftlich zu sichern. Dabei gilt es in besonderem Maße, die Potenziale der Lernenden zu entdecken und zu stärken sowie die Bereitschaft zu beständigem Weiterlernen zu wecken, damit sie als junge Erwachsene selbstbewusste, ihre Neigungen und Stärken berücksichtigende Entscheidungen über ihren individuellen Bildungs- und Berufsweg treffen können. Gleichermaßen bietet der Unterricht in der Auseinandersetzung mit ethischen und sozialen Fragen die zur Bildung reflektierter Werthaltungen notwendigen Impulse; den Lernenden kann so die ihnen zukommende Verantwortung für Staat, Gesellschaft, Umwelt und das Leben zukünftiger Generationen bewusst werden.

2.2 Didaktische Grundlagen in der Fachoberschule

Aus dem Bildungs- und Erziehungsauftrag leiten sich die didaktischen Aufgaben der Fachoberschule ab, die sich in den Aktivitäten der Lernenden widerspiegeln:

Die Lernenden

- setzen sich aktiv und selbstständig mit bedeutsamen Fragestellungen auseinander,
- nutzen wissenschaftlich basierte Kenntnisse für die Bewältigung persönlicher und gesellschaftlicher Herausforderungen,
- reflektieren Inhalte und Methoden sowie Erkenntnisse kritisch und bewerten diese,
- sind in der Lage, in kommunikativen Prozessen einen Perspektivwechsel vorzunehmen.

Schulische Bildung eröffnet den Lernenden somit unterschiedliche Dimensionen von Erkenntnis und Verstehen. Die im Folgenden aufgeführten Modi der Welterschließung sind eigenständig, können einander nicht ersetzen und folgen keiner Hierarchie:

- kognitiv-instrumentelle Modellierung der Welt (z. B. Mathematik, Naturwissenschaften, Technik)
- ästhetisch-expressive Begegnung und Gestaltung (z. B. Sprache, Literatur, Gestaltung, Sport)
- normativ-evaluative Auseinandersetzung mit Wirtschaft und Gesellschaft (z. B. Politik, Wirtschaft, Recht, Gesundheit, Soziales, Ökologie)
- Begegnung und Auseinandersetzung mit existentiellen Fragen der Weltdeutung und Sinnfindung (z. B. Religion, Ethik, Philosophie)

Lehr-Lern-Prozesse eröffnen den Lernenden so Möglichkeiten für eine mehrperspektivische Betrachtung und Gestaltung von Wirklichkeit.

Fachrichtung: Gestaltung

Unterstützt durch lernstrategische sowie sprachensible Lernangebote bilden diese vier Modi des Lernens die Grundstruktur der allgemeinen und beruflichen Bildung. Sie geben damit einen Orientierungsrahmen für den Unterricht in der Fachoberschule.

Die Bildungsstandards (Kapitel 3.2), die mit Abschluss der Fachoberschule zu erreichen sind, gründen auf diesem Bildungsverständnis und dienen als Grundlage für die Abschlussprüfung. Mit deren Bestehen dokumentieren die Lernenden, dass sie ihre Kompetenzen und damit auch ihre Fachkenntnisse in innerfachlichen, fachübergreifenden und fächerverbindenden Zusammenhängen nutzen können.

In der Realisierung eines diesem Verständnis folgenden Bildungsanspruchs verbinden sich zum einen Erwartungen der Schule an die Lernenden, zum anderen aber auch Erwartungen der Lernenden an die Schule.

Den Lehrkräften kommen die Aufgaben zu,

- die Lernenden darin zu unterstützen, sich die Welt aktiv und selbstbestimmt fortwährend lernend zu erschließen, eine Fragehaltung zu entwickeln sowie sich reflexiv und zunehmend differenziert mit den unterschiedlichen Modi der Welterschließung zu beschäftigen,
- den Lernenden mit Respekt, Geduld und Offenheit zu begegnen und sie durch Anerkennung ihrer Leistungen und förderliche Kritik darin zu unterstützen, in einer komplexen Welt im globalen Wandel mit Herausforderungen angemessen umgehen zu lernen, Herausforderungen wie fortschreitender Technisierung und Digitalisierung, der Notwendigkeit erhöhter Flexibilität und Mobilität sowie diversifizierten Formen der Lebensgestaltung und dem Streben nach einer nachhaltigen Lebensführung, und darüber hinaus kultureller Vielfalt und weltanschaulich-religiöser Pluralität mit Offenheit und Toleranz zu begegnen und damit soziale Verantwortung zu übernehmen,
- Lernen in der Gemeinschaft sowie das Schulleben mitzugestalten.

Aufgaben der Lernenden sind,

- schulische Lernangebote als Herausforderungen zu verstehen und zu nutzen, dabei Disziplin und Durchhaltevermögen zu beweisen, das eigene Lernen und die Lernumgebungen aktiv mitzugestalten sowie eigene Fragen, Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten bewusst einzubringen und zu mobilisieren sowie sich zu engagieren und sich anzustrengen,
- Lern- und Beurteilungssituationen zum Anlass zu nehmen, ein an transparenten Kriterien orientiertes Feedback einzuholen, konstruktiv mit Kritik umzugehen, sich neue und anspruchsvolle Ziele zu setzen und diese konsequent zu verfolgen,
- Lernen in der Gemeinschaft sowie das Schulleben mitzugestalten.

Die Entwicklung von Kompetenzen wird möglich, wenn sich Lernende mit herausfordernden Aufgabenstellungen, die Problemlösungen bedingen, auseinandersetzen und wenn sie dazu angeleitet werden, ihre eigenen Lernprozesse zu steuern sowie sich selbst innerhalb der curricularen und pädagogischen Rahmenbedingungen Ziele zu setzen und damit aktiv an der Gestaltung des Unterrichts mitzuwirken. Solchermaßen gestalteter Unterricht bietet Lernenden Arbeitsformen und Strukturen, in denen sie grundlegendes wissenschaftspropädeutisches und berufsbezogenes Arbeiten in realitätsnahen Kontexten erlernen und erproben können.

Es bedarf einer motivierenden Lernumgebung, die neugierig macht auf die Entdeckung bisher unbekanntes Wissens und in der die Suche nach Verständnis bestärkt und die Selbstreflexion gefördert wird. Zudem sollen die Formen des Unterrichts Diskurs und gemeinsame Wissensaneignung ermöglichen, aber auch das Selbststudium und die Konzentration auf das eigene Lernen.

2.3 Beitrag der Fachrichtung zur Bildung

Der Unterricht in der Fachrichtung Gestaltung fördert die Lernenden in der Wahrnehmung und im Erkennen ihrer Umwelt. Die Botschaft von Kunst und Design wird zunächst affektiv wahrgenommen und mit zunehmender Erfahrung dann rational erfasst, so dass die Lernenden schließlich auch anspruchsvolle Gestaltungen würdigen können. Auf diese Weise verbinden sie sich auch mit ihrer eigenen Kulturgeschichte und treten mit der gestalteten Umwelt in einen Dialog. Die Erkenntnis, dass jedes Individuum einen Beitrag leisten kann, um Kultur positiv zu verändern, ist ein wichtiger Aspekt der Partizipation in einer demokratischen Gesellschaft und fördert die Persönlichkeitsentwicklung und die Selbstwirksamkeit. Dazu gehört es auch, das menschliche kulturelle Erbe, die Kulturgüter und ebenso die Schönheit der Natur als Inspirationsquelle zu würdigen.

Im Unterricht sollen die Lernenden bei der Umsetzung eigener Ideen ihrer Fantasie individuellen Ausdruck verleihen und auch Freude am Gestalten entwickeln. Durch Experimentieren, Verwendung unterschiedlicher Informationsquellen sowie kollaboratives Arbeiten gelangen sie idealerweise zu innovativen Lösungen. Dabei führt die Diskussion über die eigene Gestaltung zu zunehmender Kritikfähigkeit und somit zur Entwicklung der Persönlichkeit. Die Lernenden können sich als schöpferisch Tätige professionalisieren und sich als kreative Persönlichkeiten erleben, die mit der Welt in Beziehung stehen, sie mitprägen und in der Lage sind, flexibel auf Lebenssituationen und das Weltgeschehen einzuwirken.

Rezeption und Produktion von Kunst tragen dazu bei, Umwelt kritisch zu hinterfragen und gestaltend mitzuprägen. Darüber hinaus führt gutes Design zu höherer Lebensqualität und Lebenszufriedenheit bei den Entwerfenden sowie bei den Konsumierenden. Dies können zum Beispiel ein ergonomisches Möbel, ein originelles Designprodukt oder ein nachhaltig gestalteter Lebensraum sein.

Der individuelle schöpferische Ausdruck und der Wille zur Gestaltung liegen in der Natur des Menschen. Beide sind Mittel der Kommunikation und Teilhabe. In einer von Informations- und Kommunikationstechnologie geprägten Gesellschaft, die durch die zunehmende Bedeutung des Bildes und der virtuellen Welten gekennzeichnet ist, sind Bild-, Medien- und Gestaltungskompetenz von außerordentlicher Relevanz.

Kreativität im Sinne von Problemlösekompetenz und Innovationsfähigkeit hat in einer Kultur der globalen Digitalität einen hohen Stellenwert. Während Routineaufgaben automatisiert werden, bedarf es weiterhin kompetenter Menschen, die sich komplexen kreativen Aufgaben widmen und fähig sind, originelle, innovative und nachhaltige Ideen zu verwirklichen.

Durch die globale digitale Vernetzung entstehen neue Bildsprachen und länderübergreifende kulturelle Milieus. Der Austausch mit Menschen auf der ganzen Welt und die Erfahrung des gemeinsamen Wirkens führen derzeit zu einer neuartigen jugendkulturellen Alltagsästhetik, an die der Unterricht sinnvoll anknüpfen kann.

Im Sinne des „Design Thinking“ sowie des „Art Thinking“ gilt es, die gegenwärtigen und zukünftigen Herausforderungen der Menschheit mithilfe vielfältiger und innovativer Herangehensweisen kollaborativ zu meistern und dabei den Menschen und seine Umwelt in den Vordergrund zu rücken.

2.4 Kompetenz-Strukturmodell

2.4.1 Einführende Erläuterungen

Das Kompetenz-Strukturmodell für die Fächer, Fachrichtungen und Schwerpunkte der Fachoberschule verknüpft Kompetenzbereiche und Leitideen auf unterschiedlichen Kompetenzniveaus.

Kompetenzbereiche (allgemeine fachliche Kompetenzen) konkretisieren die wesentlichen Handlungsebenen. Sie beschreiben kognitive Fähigkeiten und Fertigkeiten, die zwar fachspezifisch geprägt, aber nicht an spezielle Inhalte gebunden sind. Sie können von den Lernenden allerdings nur in der aktiven Auseinandersetzung mit konkreten Fachinhalten erworben werden. Die allgemeinen fachlichen Kompetenzen können sich in jedem einzelnen Inhalt manifestieren.

Leitideen beschreiben die wesentlichen inhaltlichen Ebenen. Sie reduzieren die Vielfalt inhaltlicher Zusammenhänge auf eine begrenzte Anzahl fachtypischer, grundlegender Prinzipien und strukturieren so einen systematischen Wissensaufbau. Bei aller Unterschiedlichkeit der Themen und Inhalte fassen sie wesentliche Kategorien zusammen, die als grundlegende Denkmuster immer wiederkehren. Die Leitideen erfassen die Phänomene bzw. Prozesse, die aus der Perspektive des jeweiligen Fachs, der Fachrichtung oder des Schwerpunkts erkennbar sind.

Die Bewältigung von Handlungs- und Problemsituationen erfordert das permanente Zusammenspiel von allgemeinen kognitiven Fähigkeiten, berufsspezifischem Wissen (Aufbau und Vernetzung nach Leitideen) und Fertigkeiten (gegliedert in Bildungsstandards). Insofern sind die in der Fachoberschule verbindlichen Inhalte im Sinne der Kompetenzbereiche und Leitideen immer im Kontext und in Verbindung mit den Kompetenzniveaus zu sehen.

Kompetenzniveaus beschreiben Niveaustufen der Anforderungen zum Erwerb einer Handlungskompetenz. Sie erlauben somit eine differenzierte Beschreibung des kognitiven Anspruchs der erwarteten Kenntnisse und Fähigkeiten, sowohl innerhalb der Kompetenzbereiche als auch innerhalb der Leitideen.

Das vorliegende Kompetenz-Strukturmodell unterstützt die Übersetzung abstrakter Bildungsziele in konkrete Aufgabenstellungen und Unterrichtsvorhaben. Die Unterscheidung in die drei Bereiche (Kompetenzbereiche, Leitideen und Kompetenzniveaus) ist sowohl bei der Konstruktion neuer als auch bei der Analyse gegebener Aufgaben hilfreich.

2.4.2 Kompetenzbereiche

Die in Kapitel 3 aufgeführten Bildungsstandards beschreiben kognitive Dispositionen für erfolgreiche und verantwortliche Denkopoperationen und Handlungen zur Bewältigung von Anforderungen in allen Fachrichtungen und Schwerpunkten der Fachoberschule.

Die in den Kompetenzbereichen erfassten wesentlichen Aspekte dieser Denkopoperationen und Handlungen sind jedoch nicht an spezielle Inhalte gebunden. Sie lassen sich nicht scharf voneinander abgrenzen und durchdringen sich teilweise.

Die Bildungsstandards sind in die folgenden Kompetenzbereiche gegliedert:

K1: Kommunizieren und Kooperieren

K2: Analysieren und Interpretieren

K3: Entwickeln und Modellieren

K4: Entscheiden und Implementieren

K5: Reflektieren und Beurteilen

Kommunizieren und Kooperieren (K1)

Kommunikation ist der Austausch und die Vermittlung von Informationen durch mündliche, schriftliche oder symbolische Verständigung unter Verwendung von Fachsprache. Mithilfe von Texten, normgerechten Zeichnungen, Tabellen, Diagrammen, Symbolen und anderen spezifischen Kennzeichnungen tauschen sich die Lernenden nicht nur untereinander, sondern auch mit den Lehrkräften über Fachinhalte aus und bringen sich aktiv in Diskussionen ein. Eigene Beiträge werden unter Verwendung adäquater Medien präsentiert. Bei der Dokumentation von Problemlösungen und Projekten können sie selbstständig fachlich korrekte und sinnvoll strukturierte Texte verfassen, normgerechte Zeichnungen erstellen sowie Skizzen, Tabellen, Kennlinien oder Diagramme verwenden.

Im fachrichtungsbezogenen Unterricht der Fachrichtung Gestaltung dient Kommunikation dem Austausch über Kunst und Design, dem Sammeln von Eindrücken, dem gegenseitigen Inspirieren, dem Strukturieren von Informationen sowie dem gemeinsamen Auswerten und Reflektieren. Dieser Austausch untereinander hilft den Lernenden beim Abwägen von Gestaltungsvarianten und bei der Begründung ihrer Ideen. Sie erfahren Zusammenarbeit in ihren gestalterisch-kreativen Prozessen als eine Bereicherung des eigenen Repertoires und nutzen kollaboratives künstlerisches Handeln, um über ihre eigenen Fähigkeiten hinauszuwachsen und damit ihre rezeptiven und produktiven Kompetenzen zu steigern. Auch die Kommunikation über Bilder, Grafiken, Farben usw. zählt zur visuellen Kommunikation.

Im Sinne eines Kompetenzerwerbs für eine Kultur der Digitalität ist das Internet als ein selbstverständliches Mittel zur Kommunikation, Kooperation und Kollaboration anzusehen, welches maßgeblich kommunikative Inhalte, kollaborative Prozesse und ihre Wirkung prägt und ist daher in die unterrichtliche Arbeitsumgebung einzubeziehen.

Kooperation ist eine wesentliche Voraussetzung zur Problemlösung und für eine gelingende Projektarbeit. Die Lernenden vereinbaren gemeinsam Ziele, verständigen sich über die Aufteilung der Arbeitsaufteilung und Zuständigkeiten, definieren Schnittstellen und planen Termine. Sie übernehmen für den eigenen Bereich und das gesamte Projekt oder die Untersuchung Verantwortung, halten sich an Absprachen, unterstützen sich gegenseitig, arbeiten effektiv in angemessener Atmosphäre zusammen und lösen etwaige Konflikte respektvoll und sachbezogen.

Analysieren und Interpretieren (K2)

Fachliche Zusammenhänge, die angemessen erfasst und kommuniziert wurden, sind systematisch in Teilaspekte zu zerlegen und entsprechend einer angemessenen Fachsystematik zu durchdringen. Dann ist es möglich, Beziehungen, Wirkungen und Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Elementen sowie Ergebnisse zu interpretieren.

In der Fachrichtung Gestaltung bedeutet dies, die Lernenden erschließen sich verschiedene fachwissenschaftliche Analyseverfahren und wenden sie an. Das fachwissenschaftliche Spektrum reicht dabei von der Werkanalyse über die Semiotik bis hin zum Funktionsbegriff. Die Lernenden analysieren Kunst und Design beispielsweise unter formalen, gesellschaftlichen, ökologischen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten. Sie interpretieren Gestaltung in Wechselwirkung und im Zusammenhang mit der historisch-gesellschaftlichen Entwicklung. Durch die Analyse und Interpretation von Gestaltung werden sich die Lernenden des Beitrags von Kunst und Design für die Weltgemeinschaft bewusst.

Neben der rezeptiven Erschließung von fremder Gestaltung sind analytische Fähigkeiten auch bei der Betrachtung eigener Gestaltung hilfreich. Dazu zählen ebenfalls das Beurteilen und Bewerten nach zuvor gemeinsam festgelegten Kriterien, auch im Hinblick auf Aspekte der Nachhaltigkeit. Die Lernenden erkennen dabei Zusammenhänge zwischen praktischem Gestalten, der Auswahl ihrer gestalterischen Mittel und der Wirkung ihres Produkts. Darüber hinaus erleben sie bewusst den Prozess des strukturierten bzw. künstlerisch-experimentellen Vorgehens zur Gestaltung von Kunst und Design.

Entwickeln und Modellieren (K3)

Dieser Kompetenzbereich umfasst die Reduktion komplexer realer Verhältnisse auf vereinfachte Abbildungen, Prinzipien und wesentliche Einflussfaktoren. Hierzu gehören sowohl das Konstruieren passender Modelle als auch das Verstehen oder Bewerten vorgegebener Modelle. Typische Teilschritte des Modellierens sind das Strukturieren und Vereinfachen vorhandener Realsituationen, das Übersetzen realer Gegebenheiten in Modelle und das Interpretieren der Modellergebnisse im Hinblick auf Stimmigkeit und Angemessenheit.

Entwickeln und Modellieren erfolgen unter Anwendung spezifischer Theorien und führen zum Verständnis komplexer Sachverhalte sowie zur Entwicklung von Strukturen und Systemen, die als Ersatzsysteme fungieren und die Realität in eingeschränkter, aber dafür überschaubarer Weise abbilden. Im Modellierungsprozess entwickeln die Lernenden Modelle, die wesentliche Elemente der Problemlösung beinhalten und in Prinzipien und Systembetrachtungen zum Ausdruck kommen.

Für die Fachrichtung Gestaltung bedeutet dies, die Lernenden konzipieren auf der Basis der gestellten Aufgabe alleine oder gemeinsam mit anderen originelle Ergebnisse oder Gestaltungslösungen, unter anderem mithilfe von Kreativitätstechniken. Dazu sammeln sie beispielsweise auch selbstständig Informationen und Bilder und inspirieren sich gegenseitig. Sie entwickeln ihre Ideen skizzenhaft und detaillieren und modellieren ihre alternativen und variantenreichen Gestaltungsideen durch geeignete fachspezifische Techniken bzw. Herstellungsverfahren. Die Lernenden kommen dabei, je nach Aufgabenstellung, im besten Fall zu nachhaltigen, effizienten und innovativen Lösungen und dokumentieren ihren Arbeitsprozess bzw. stellen ihn nachvollziehbar dar.

Entscheiden und Implementieren (K4)

Die Lernenden entscheiden sich mit Bezug auf fachliche Kriterien für einen Problemlösungsansatz und begründen in diesem Kontext Strukturen, Zusammenhänge und Prozessabläufe unter Berücksichtigung der Rahmenbedingungen, Regeln und Zielvorgaben.

In der Fachrichtung Gestaltung bedeutet dies, die Lernenden wählen gemäß der Aufgabenstellung angemessene Lösungsstrategien und realisieren ihre Entwürfe mithilfe eigens erprobter fachspezifischer Herstellungsverfahren, Techniken oder Medien, auch unter Berücksichtigung branchenüblicher Standards. Wenn nötig, übertragen und implementieren sie ihre Entwürfe zielgerichtet auf ein identitätsstiftendes Gesamtkonzept (z. B. Corporate Design, Corporate Architecture).

Reflektieren und Beurteilen (K5)

Die Lernenden reflektieren nach vorgegebenen oder ihren selbst gewählten Kriterien Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten, Unterschiede, Vor- und Nachteile von Arbeitsergebnissen. Sie stellen Problemlösungen in angemessener Weise dar. In einer Begründung sichern sie die gegebenen Aussagen oder Sachverhalte fachlich fundiert durch rational nachvollziehbare Argumente, Belege oder Beispiele ab und beurteilen ihre gefundenen Lösungsansätze.

In der Fachrichtung Gestaltung bedeutet dies, die Lernenden reflektieren nach vorgegebenen oder selbst bestimmten Kriterien Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede, Vor- und Nachteile von Arbeitsprozessen und Arbeitsergebnissen. Sie lernen sich über Aspekte von Kunst und Design argumentativ auszutauschen und Gestaltung zu beurteilen. Nicht zuletzt muss auch das Endprodukt im Hinblick auf die gestellte Aufgabe beurteilt werden.

Im Beurteilungsprozess nehmen die Lernenden wahr, dass es einerseits messbare Kriterien zur Beurteilung eigener Lösungsvarianten gibt, aber andererseits durchaus verschiedene subjektiv empfundene Lösungsmöglichkeiten existieren können. Sie lernen andere Meinungen anzuerkennen und zu tolerieren bzw. wertzuschätzen und erkennen zudem, dass Erfolge im künstlerischen Bereich nicht immer vom Arbeitsaufwand abhängig sind.

Die Lernenden dokumentieren ihre Lern- und Arbeitsprozesse mit dem Ziel der Selbstreflektion. Dabei machen sie sich den Prozess des Gestaltens zu eigen. Resultierende Kritik und Feedback wird als Chance wahrgenommen, die eigene Rolle im Gestaltungsprozess und in der Teamarbeit zu überdenken. Sie schöpfen aus ihren Erfahrungen und Reflexionen Erkenntnisse für neue Projekte und befinden sich damit in einem kontinuierlichen Verbesserungsprozess.

Kompetenzerwerb in fachübergreifenden und fächerverbindenden Zusammenhängen

Fachübergreifende und fächerverbindende Lernformen ergänzen fachliches Lernen in der Fachoberschule und sind unverzichtbarer Bestandteil des Unterrichts. Es sind Unterrichtsvorhaben, die mehrere Themenfelder und/oder allgemein bildende Fächer gleichermaßen berühren und unterschiedliche Zugangsweisen integrieren.

Es gilt die Kompetenzbereiche der allgemein bildenden sowie der fachrichtungs- und schwerpunktbezogenen Fächer zu verbinden und dabei zugleich die Dimensionen überfachlichen Lernens sowie die besonderen Bildungs- und Erziehungsaufgaben (vgl. § 6 Abs. 4 HSchG) zu berücksichtigen. So können Synergieeffekte gefunden und genutzt werden. Für die Lernenden ist diese Vernetzung zugleich Voraussetzung und Bedingung dafür, Kompetenzen in vielfältigen und vielschichtigen inhaltlichen Zusammenhängen und Anforderungssituationen zu erwerben.

Auf diese Weise lassen sich komplexe Beziehungen und Verknüpfungen und damit Bildungsstandards aus den unterschiedlichen Kompetenzbereichen entwickeln und fördern. Zudem können im fachrichtungs- oder schwerpunktbezogenen Unterricht Themen und Fragestellungen aus der Perspektive anderer Fächer aufgegriffen werden. Dies erweitert und ergänzt die jeweilige Fachperspektive und trägt damit zum vernetzten Lernen bei.

2.4.3 Strukturierung der Fachinhalte (Leitideen)

Die Fachinhalte sind in Themenfelder und Inhalte strukturiert und basieren auf Leitideen. Leitideen beschreiben themenverbindende, übergeordnete Regeln, Prinzipien und Erklärungsmuster, um vielfältige fachliche Sachverhalte sinnvoll einordnen und vernetzen zu können. Sie erleichtern einen systematischen Wissensaufbau unter fachlicher und lebensweltlicher Perspektive. Mit ihrer Hilfe sind die Lernenden in der Lage, detailliertes Fachwissen in größere Zusammenhänge einzuordnen. Sie bieten den Lernenden eine Orientierung in einer Welt mit ständig neuen Erkenntnissen und Herausforderungen. Insgesamt sollen die Leitideen im Unterricht transparent und präsent sein, um ein tragfähiges Gerüst für Wissensnetze aufbauen und bereitstellen zu können.

Die Inhalte des Schwerpunkts Gestaltung basieren auf folgenden grundlegenden Leitideen:

L1: Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung

L2: Gestalterische und künstlerische Techniken

L3: Gestalterischer und künstlerischer Prozess

L4: Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation

L5: Umwelt und Gesellschaft

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1)

Diese Leitidee umfasst einen Komplex von Kompetenzen, die erforderlich sind, um Gestaltung sach- und fachgerecht zu erfassen, zu analysieren und zu interpretieren. Dabei wird ein breites Spektrum an Werkzeugen zur Erschließung von angewandter und freier Gestaltung vermittelt. Für die Interpretation ist neben den Analyseergebnissen auch Kontextwissen (z. B. aus den Bereichen Kunstgeschichte, Wahrnehmungstheorie und anderen Disziplinen) einzubeziehen.

Gestalterische und künstlerische Techniken (L2)

Diese Leitidee beinhaltet manuelle und digitale Techniken und Werkzeuge. Über objektive Fähigkeiten und Fertigkeiten hinaus sollen sich subjektive künstlerische Qualitäten entfalten. Neben einer zielgerichteten Herangehensweise ist auch ein spielerischer und experimenteller Umgang mit gestalterischen und künstlerischen Techniken erwünscht.

Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3)

Diese Leitidee schließt den gesamten gestalterischen und künstlerischen Prozess ein, der bei der Entwicklung angewandter und freier Gestaltung bedeutsam ist. Dazu zählen in der angewandten Gestaltung das Planen, Konzipieren, Entwerfen, Ausarbeiten und Realisieren. In der freien Gestaltung dagegen können Zufall, Experiment und das Brechen von Konventionen den oben beschriebenen Gestaltungsprozess verändern oder auflösen und zu einem künstlerischen Prozess werden lassen.

Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4)

Diese Leitidee umfasst die ein Gestaltungsergebnis begleitende Darstellung. Hierbei geht es um die Anwendung unterschiedlicher Präsentationstechniken, um anderen ein Gestaltungsergebnis verständlich und zugänglich zu machen. Neben klassischen Präsentationen sind auch Ausstellungen, Installationen oder Performances möglich. Die Dokumentation sichert konzeptionelle Überlegungen und bereitet sie nachvollziehbar auf.

Umwelt und Gesellschaft (L5)

Die Fachrichtungen und Schwerpunkte der Fachoberschule sind eingebunden in das komplexe Netzwerk des gesellschaftlichen Bezugsrahmens. Bei kritischer Reflexion fachrichtungs- und/oder schwerpunktbezogener Sachzusammenhänge sind auch politische, ethische, gesellschaftliche, soziale, ökologische und ökonomische Einflussfaktoren zu berücksichtigen, um nachhaltiges, verantwortungsvolles und ressourcenorientiertes Handeln zu ermöglichen.

Diese Leitidee versteht den Schwerpunkt Gestaltung als einen Baustein der künstlerisch-visuellen Kultur und des wirtschaftlichen Handelns. Aus diesem Grund werden rechtliche, wirtschaftliche und ethische Aspekte von Gestaltung ebenso wie deren Einfluss auf Umwelt und Gesellschaft berücksichtigt und kritisch reflektiert.

3 Bildungsstandards und Unterrichtsinhalte

3.1 Einführende Erläuterungen

Nachfolgend werden die mit Abschluss der Fachoberschule erwarteten fachlichen Kompetenzen in Form von Bildungsstandards (Kapitel 3.2), gegliedert nach Kompetenzbereichen, die wiederum nach Kompetenzniveaus untergliedert sind, aufgeführt. Die Bildungsstandards erlauben eine differenzierte Beschreibung des kognitiven Anspruchs, der erwarteten Kenntnisse und Fertigkeiten.

In den Themenfeldern des Pflicht- und Wahlpflichtunterrichts (Kapitel 3.3.3 und 3.3.4) werden obligatorisch zu bearbeitende inhaltliche Aspekte aufgeführt. Die Themenfelder des Pflichtunterrichts enthalten zudem fakultative Inhalte.

Im Unterricht werden Bildungsstandards und Themenfelder so zusammengeführt, dass die Lernenden die Bildungsstandards je nach Schwerpunktsetzung in unterschiedlichen inhaltlichen Kontexten erarbeiten können. Mit wachsenden Anforderungen an die Komplexität der Zusammenhänge und kognitiven Operationen entwickeln die Lernenden in entsprechend gestalteten Lernumgebungen ihre fachlichen Kompetenzen weiter.

Inhaltliche Aspekte unterschiedlicher Themenfelder, die miteinander verschränkt sind bzw. aufeinander aufbauen, lassen sich themenfeldübergreifend in einen unterrichtlichen Zusammenhang stellen. In diesem Zusammenhang bieten die Leitideen Orientierungshilfen, um fachliches Wissen zu strukturieren, anschlussfähig zu machen und zu vernetzen.

Im Unterricht ist ein Lernen in Kontexten anzustreben. Kontextuelles Lernen bedeutet, dass Fragestellungen aus der Praxis, der Forschung, gesellschaftliche, technische und ökonomische Fragestellungen und solche aus der Lebenswelt der Lernenden den Rahmen für Unterricht und Lernprozesse bilden. Geeignete Kontexte beschreiben Situationen mit Problemen, deren Relevanz für die Lernenden erkennbar ist und die mit den zu entwickelnden Kompetenzen gelöst werden können.

3.2 Bildungsstandards des Schwerpunkts

Kompetenzbereich: Kommunizieren und Kooperieren (K1)

Kompetenzniveau I

Die Lernenden können

- K1.1** subjektive und gefühlsmäßige Eindrücke bei der Betrachtung von Gestaltung benennen und beschreiben,
- K1.2** kunst- und designtheoretische Sachverhalte, wie z. B. Stilmerkmale von Gestaltung, unter Rückgriff auf selbstständig erschlossene Wissensquellen schriftlich und mündlich darstellen,
- K1.3** Gestaltung u. a. als visuelle Kommunikation verstehen und selbst über eigene gestalterische Arbeiten visuell kommunizieren,
- K1.4** sich analoge und digitale Kommunikations- und Kooperationsmöglichkeiten erschließen und diese nutzen.

Fachrichtung: Gestaltung

Kompetenzniveau II

Die Lernenden können

- K1.5** visuell und sprachlich fach-, zielgruppen- und zielgerecht kommunizieren,
- K1.6** sich über gestalterische Überlegungen, Sachverhalte und Ergebnisse in unterschiedlichen Sozialformen fachsprachlich und strukturiert austauschen,
- K1.7** ihre Arbeit im Team selbstständig mit realistischer Zielsetzung planen, organisieren, koordinieren und termingerecht ausführen,
- K1.8** Informationen zu gestalterischen Zusammenhängen auswählen, strukturieren und auf neue Aufgabenstellungen übertragen.

Kompetenzniveau III

Die Lernenden können

- K1.9** selbstständig strukturiert und originell bzw. experimentell bei gestalterischen Arbeitsprozessen vorgehen,
- K1.10** Ideen und Gedanken artikulieren, um im Austausch mit anderen individuelle sowie gemeinsame Gestaltungen fachsprachlich zu vergleichen, begründen, beurteilen und weiterzuentwickeln,
- K1.11** in Gestaltungsprozessen gemeinsam verschiedene Methoden kollaborativen gestalterischen Handelns erproben,
- K1.12** Lösungen für gestalterische Fragestellungen selbstständig, strukturiert sowie zielgruppengerecht präsentieren und sich möglicher Kritik stellen.

Kompetenzbereich: Analysieren und Interpretieren (K2)

Kompetenzniveau I

Die Lernenden können

- K2.1** Kunst und Design anhand bestimmter Merkmale einer Epoche, Strömung oder Stilrichtung zuordnen,
- K2.2** Bewertungskriterien, die auch Umwelt- und Gesellschaftsaspekte berücksichtigen, für ein Gestaltungsprodukt benennen, beschreiben und gemeinsam strukturieren,
- K2.3** sich Analyseverfahren (z. B. Designfunktionen, Werkanalyse, Semiotik) erschließen und diese anwenden.

Fachrichtung: Gestaltung

Kompetenzniveau II

Die Lernenden können

- K2.4** Kunst und Design in Bezug auf gestalterische Mittel strukturiert und systematisch zerlegen,
- K2.5** Kunst und Design in Bezug auf die Entstehungs- und Wirkungsgeschichte deuten,
- K2.6** den Prozess des strukturierten bzw. künstlerisch-experimentellen Vorgehens zur Gestaltung von Kunst und Design nutzen und in Worte fassen,
- K2.7** Zusammenhänge bzw. Unterschiede in den design- und kunstgeschichtlichen Epochen, Strömungen oder Stilrichtungen erläutern,
- K2.8** Zusammenhänge zwischen praktischem Gestalten und der Wirkung des Gestalteten erläutern.

Kompetenzniveau III

Die Lernenden können

- K2.9** Kunst und Design in Bezug auf gestalterische Mittel, deren Wirkung und im Zusammenhang mit der jeweiligen Entstehungs- und Wirkungsgeschichte selbstständig untersuchen, analysieren und interpretieren,
- K2.10** eigene Gestaltungsprodukte unter Bezugnahme auf die Aufgabenstellung selbstständig und fachsprachlich analysieren, begründen und beurteilen,
- K2.11** Gestaltungsprodukte selbstständig kriterienorientiert und fachsprachlich beurteilen, auch unter Umwelt- und Gesellschaftsaspekten,
- K2.12** verschiedene Interpretationsansätze vergleichen und erkennen, dass Gestaltung unterschiedlich verstanden werden kann,
- K2.13** Kunst und Design mit kritischer Distanz und mit Kenntnis der Quelle oder Urheberschaft wertschätzen bzw. kritisch bewerten (Bild-, Gestaltungs- und Medienkompetenz).

Kompetenzbereich: Entwickeln und Modellieren (K3)

Kompetenzniveau I

Die Lernenden können

- K3.1** die zur Entwicklung von Gestaltungsprodukten erforderlichen Arbeitsschritte planen, strukturieren und organisieren,
- K3.2** geeignete Elemente zur Entwicklung von Gestaltungsprodukten sammeln und sich für das eigene praktische Arbeiten inspirieren lassen,
- K3.3** geeignete Verfahren, Techniken (auch Kreativitätstechniken) oder Medien zur Entwicklung von Gestaltungsprodukten auswählen und erproben.

Fachrichtung: Gestaltung

Kompetenzniveau II

Die Lernenden können

- K3.4** ihr Arbeitsumfeld fachgerecht arrangieren, organisieren und nutzen,
- K3.5** Gestaltungsvarianten und -alternativen skizzenhaft und nachvollziehbar entwickeln.

Kompetenzniveau III

Die Lernenden können

- K3.6** Gestaltungsvarianten und -alternativen weiterentwickeln und favorisierte Skizzen als repräsentativen Entwurf detaillieren sowie modellieren,
- K3.7** geeignete Verfahren, Techniken oder Medien zur Entwicklung von Gestaltungsprodukten selbstständig sinnvoll und zielgerichtet anwenden,
- K3.8** mit Materialien und Techniken experimentieren und diese mithilfe des Zufalls variieren bzw. zielgerichtet nutzen,
- K3.9** originelle und zeitgemäße Neuinterpretationen von Kunst und Design umsetzen.

Kompetenzbereich: Entscheiden und Implementieren (K4)

Kompetenzniveau I

Die Lernenden können

- K4.1** einen geeigneten Entwurf oder eine Lösung gemäß der Aufgabenstellung und der Bewertungskriterien zur Weiterarbeit auswählen,
- K4.2** ihr weiteres Vorgehen und ihre Arbeitsschritte planen.

Kompetenzniveau II

Die Lernenden können

- K4.3** die zur Realisierung von Gestaltungsprodukten erforderlichen Arbeitsschritte planen, strukturieren und organisieren,
- K4.4** Entwürfe oder Lösungen entsprechend der gestellten Anforderungen in analoger bzw. digitaler Form mit geeigneten Verfahren, Techniken oder Medien realisieren.

Kompetenzniveau III

Die Lernenden können

- K4.5** Zwischen- und Endergebnisse mit allen Entscheidungen reflektieren und ggf. optimieren,
- K4.6** Erfahrungen und Lösungsstrategien auf neue Situationen anwenden.

Fachrichtung: Gestaltung

Kompetenzbereich: Reflektieren und Beurteilen (K5)

Kompetenzniveau I

Die Lernenden können

- K5.1** vorgegebene Kriterien zur Reflexion und Beurteilung ihrer Lösungen nutzen,
- K5.2** die eigene Leistung und den eigenen Beitrag innerhalb des Arbeitsprozesses reflektieren,
- K5.3** sich der eigenen Stärken bewusst werden und diese artikulieren.

Kompetenzniveau II

Die Lernenden können

- K5.4** Kriterien zur Reflexion und Beurteilung entwickeln,
- K5.5** Zwischen- und Endergebnisse ggf. kriterienorientiert und gegliedert einander gegenüberstellen und vergleichen,
- K5.6** ihre Vorgehensweise bzw. ihre Entscheidungen strukturiert und fachsprachlich begründen,
- K5.7** die eigene Meinung sachlich, argumentativ und wertschätzend artikulieren,
- K5.8** ihre individuellen Stärken sowie die Stärken von anderen erkennen, benennen und für ihre gemeinsamen Arbeitsprozesse nutzen.

Kompetenzniveau III

Die Lernenden können

- K5.9** unterschiedliche Lösungen und Gestaltungen im fachsprachlichen Austausch diskutieren und andere Meinungen einordnen, bewerten, wertschätzen bzw. tolerieren.
- K5.10** sich den Gestaltungsprozess durch die Dokumentation und Reflexion der durchgeführten Arbeitsschritte erschließen und beschreiben,
- K5.11** Fehler als Lernchance erkennen, zu ihnen stehen und Verbesserungsmöglichkeiten benennen,
- K5.12** durch kontinuierliches Reflektieren ihrer Kollaborations- und Gestaltungsprozesse sich stetig optimieren.

3.3 Themenfelder

3.3.1 Hinweise zur Bearbeitung der Themenfelder

Die Themenfelder fördern sowohl die überfachlichen als auch die fachbezogenen Kompetenzen. Dabei berücksichtigen sie fächerverbindende Zusammenhänge zum Aufbau einer soliden Wissensbasis. Die Lernenden wenden ihr Wissen bei der Lösung zunehmend anspruchsvoller und komplexer werdender Frage- und Problemstellungen an. Dabei erschließen sie Zusammenhänge zwischen Wissensbereichen und erlernen Methoden und Strategien zur systematischen Beschaffung, Strukturierung und Nutzung von Informationen und Materialien. Besonders der Unterricht im zweiten Ausbildungsabschnitt der Organisationsform A sowie der Unterricht in der Organisationsform B zielen auf selbstständiges und eigenverantwortliches Lernen und Arbeiten sowie auf die Weiterentwicklung der Kommunikationsfähigkeit. Der Erwerb einer angemessenen Fachsprache ermöglicht die Teilhabe am fachbezogenen Diskurs. Dementsprechend beschreiben die Bildungsstandards und die verbindlichen Themenfelder die Leistungserwartungen für das Erreichen der allgemeinen Fachhochschulreife.

Verbindliche Regelungen zur Bearbeitung der Themenfelder

Soweit sich eine bestimmte Reihenfolge der Themenfelder nicht aus fachlichen Erfordernissen ableiten lässt, kann diese frei gewählt werden.

In den Themenfeldern des Pflichtunterrichts sind etwa 75 % der zur Verfügung stehenden Unterrichtszeit für obligatorische und etwa 25 % für fakultative Inhalte vorgesehen, in denen des Wahlpflichtunterrichts gibt es dazu keine Unterscheidung.

Die „z. B.“-Nennungen innerhalb der Themenfelder dienen der inhaltlichen Anregung und sind nicht verbindlich.

Ausbildungsabschnitt I der Organisationsform A

Im Ausbildungsabschnitt I der Organisationsform A sind vier Pflicht-Themenfelder verbindlich festgelegt. Das Pflicht-Themenfeld 11.4 (Lern- und Arbeitsmethoden) ist bei allen Fachrichtungen und Schwerpunkten gleichlautend. Die Inhalte dieses Themenfelds werden in Kombination mit Inhalten anderer Themenfelder aus dem Pflicht- und/oder dem Wahlpflichtunterricht erarbeitet.

Zudem ist ein Wahlpflicht-Themenfeld zu bearbeiten.

Ausbildungsabschnitt II der Organisationsform A sowie Organisationsform B

Im Ausbildungsabschnitt II der Organisationsform A sowie in der Organisationsform B sind fünf Pflicht-Themenfelder verbindlich festgelegt. Dabei sind die Pflicht-Themenfelder 12.1 und 12.2 immer verbindlich und prüfungsrelevant. Das Pflicht-Themenfeld 12.3 (Projekt) ist verbindlich zu unterrichten, aber nicht prüfungsrelevant.

Darüber hinaus werden in jedem Schuljahr zwei weitere Pflicht-Themenfelder (ab 12.4) per Erlass verbindlich festgelegt und damit prüfungsrelevant.

Im Wahlpflichtunterricht können insgesamt maximal zwei Wahlpflicht-Themenfelder aus den allgemein bildenden Fächern und/oder der Fachrichtung bzw. des Schwerpunkts gewählt werden.

Für Lernende der Organisationsform B gilt: Im Wahlpflichtunterricht kann mindestens ein Wahlpflicht-Themenfeld angeboten werden, das an Inhalte der dualen Ausbildung anknüpft und diese vertieft. Dieses Wahlpflicht-Themenfeld unterscheidet die Organisationsformen und kann von Lernenden der Organisationsform A nicht gewählt werden.

3.3.2 Übersicht über die Themenfelder

Themenfelder Organisationsform A Ausbildungsabschnitt I		Zeitrichtwerte in Stunden	
		Organisationsform A	
Pflicht-Themenfelder			
11.1	Gestaltung verstehen I	40	
11.2	Gestaltung verstehen II	40	
11.3	Darstellen	40	
11.4	Lern- und Arbeitsmethoden	40	
Wahlpflicht-Themenfelder			
11.5	Drucken	40	
11.6	Typografisch gestalten	40	
11.7	Digital gestalten und realisieren	40	
11.8	Experimentell gestalten I	40	
Themenfelder Organisationsform A Ausbildungsabschnitt II sowie Organisationsform B		Zeitrichtwerte in Stunden	
		Organisationsform A	Organisationsform B
Pflicht-Themenfelder			
12.1	Werke erschließen	80	80
12.2	Vertiefendes Darstellen	80	80
12.3	Projekt	80	80
per Erlass zuschaltbare Pflicht-Themenfelder			
12.4	Visuell kommunizieren	80	80
12.5	Designprodukte gestalten	80	80
12.6	Lebensräume gestalten	80	80
12.7	Freie dreidimensionale Kunstwerke gestalten	80	80

Fachrichtung: Gestaltung

Themenfelder Organisationsform A Ausbildungsabschnitt II sowie Organisationsform B		Zeitrichtwerte in Stunden	
		Organisations- form A	Organisations- form B
Wahlpflicht-Themenfelder			
12.8	Fotografieren	40	40
12.9	Webdesign entwerfen	40	40
12.10	Konstruktives Zeichnen	40	40
12.11	Digitales dreidimensionales Modellieren	40	40
12.12	Videos gestalten	40	40
Wahlpflicht-Themenfelder			
12.13	Experimentell gestalten II	40	40
12.14	Mode gestalten	40	40
12.15	Illustrationen gestalten	40	40
12.16	E-Learning gestalten	40	40
12.17	Verpackungen nachhaltig gestalten	40	40
12.18	Angewandtes Englisch	40	40
12.19	Angewandtes Deutsch	40	40
12.20	Angewandte Mathematik	40	40
12.21	Gestaltung realisieren I (Vertiefung in Gestaltungsgrundlagen)	---	40
12.22	Gestaltung realisieren II (Vertiefung in digitaler Umsetzung)	---	40

3.3.3 Themenfelder Organisationsform A Ausbildungsabschnitt I

11.1 Gestaltung verstehen I

(Pflicht-Themenfeld)

In diesem Themenfeld entwickeln die Lernenden ein Verständnis für Strukturen und Inhalte von Gestaltungsprozessen im Alltag, in der Kunst und im Design. Sie erarbeiten sich die grundlegenden Gesetzmäßigkeiten der visuellen Wahrnehmung und erfassen die Wirkung und symbolische Bedeutung der Gestaltungsmittel Licht und Farbe, Form sowie deren Anordnung und Komposition. Diese Kenntnisse befähigen sie, Gestaltung zu rezipieren und kritisch zu beurteilen und eigene Ideen gezielt und kreativ umzusetzen.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Obligatorische Inhalte

- Unterschied freie und angewandte Gestaltung
- regionale und globale Ästhetik
- Originalität
- Gestaltungsmittel Licht und Farbe
 - Licht sehen und empfinden (physikalische, physiologische und psychologische Zusammenhänge)
 - additive und subtraktive Farbmischung
 - Unterscheidungsmerkmale von Farbe (Farbton, Helligkeit, Buntheit, Sättigung)
 - Farbmittel mischen und Farben ordnen, z. B. nach schiefem Doppelkegel
 - psychologische Wirkung von Farben
 - symbolische Bedeutung von Farben
 - Farbkontraste und Farbverwandtschaften
- Gestaltungsmittel Form
 - Punkt, Linie und Fläche
 - psychologische Wirkung von Formen
 - symbolische Bedeutung von Formen

Fachrichtung: Gestaltung

- Gestaltungsmittel Anordnung und Komposition, z. B.
 - Symmetrie und Asymmetrie
 - Goldener Schnitt
 - Reihung und Rhythmus
- Umsetzung (manuell bzw. digital)
 - Ideenfindung und Kreativitätstechniken
 - Skizze und Entwurf

Fakultative Inhalte

- RAL- und NCS-Farbsystem
- Herstellung von Farbe (maltechnische Praxis)
- Herstellung von Papier
- Körper und Körper-Raumbeziehungen

11.2 Gestaltung verstehen II**(Pflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld erfahren die Lernenden gestaltete Kommunikation als wesentlichen Bestandteil ihrer Lebensumwelt. Sie erarbeiten sich die grundlegenden Gesetzmäßigkeiten der visuellen Wahrnehmung und die Wirkung von Schrift sowie ihrer Anordnung und Komposition und erkennen Anwendungsbezüge. Dieses Wissen befähigt sie, Schrift, Grafiken und Bilder strukturiert zu rezipieren und kritisch zu beurteilen, um eigene Ideen gezielt und kreativ umzusetzen.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Obligatorische Inhalte

- Wahrnehmung
 - Gestaltgesetze abstrakt und in ihrer Anwendung
- Gestaltungsmittel Schrift
 - Schriftentwicklung und -klassifikation (Schreibschriften, gebrochene Schriften, Renaissance Antiqua, klassizistische Antiqua, serifenbetonte Linearantiqua, serifenlose Linearantiqua)
 - Schriftanatomie und Unterscheidungsmerkmale von Schrift
 - psychologische Wirkung von Schrift
 - typografische Kontraste
- Gestaltungsmittel Anordnung und Komposition, z. B.
 - Symmetrie und Asymmetrie
 - Goldener Schnitt
 - Reihung und Rhythmus
- Gestaltungsprinzip Reduktion
- manuelle bzw. digitale Umsetzung
 - Ideenfindung und Kreativitätstechniken
 - Skizze und Entwurf (typografische Skizze und Layouttechniken)

Fakultative Inhalte

- Corporate Design unter Einbeziehung von Schrift
- Text-Grafik-Integration
- Kalligrafie (Handlettering)

11.3 Darstellen**(Pflicht-Themenfeld)**

Technische und natürliche Objekte darzustellen gehört zur Basisqualifikation von Gestaltenden in den Bereichen Kunst, Design und Architektur und ermöglicht ihnen, ihren Ideen Ausdruck zu verleihen. Deshalb erarbeiten sich die Lernenden in diesem Themenfeld die notwendigen Kenntnisse zur Darstellung geometrischer Grundkörper mit Licht und Schatten mit dem Ziel, auch naturalistisch zeichnen bzw. malen zu können. Dabei können sie die Qualität verschiedener Zeichen- und Malmittel und deren Einfluss auf den gestalterischen Ausdruck erproben und erfahren.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Obligatorische Inhalte

- Darstellung von Licht und Schatten
- Sachstudien
 - Darstellung geometrischer Grundkörper (z. B. Kugel, Zylinder, Kegel, Würfel) mit Licht und Schatten (Isometrie beim Würfel), auch im Drahtmodell
- Naturstudien
 - menschliche Figur (Proportionen, Akt)
 - Landschaft (Farb- und Luftperspektive sowie andere raumschaffende Mittel)
- Zeichen- und Malmittel (z. B. Grafit, Kohle, Kreide, Rötel, Tusche, Buntstifte, Aquarell, Acryl, Öl, Layoutmarker)

Fakultative Inhalte

- Darstellung des Materialcharakters (z. B. Metall, Holz, Glas)

11.4 Lern- und Arbeitsmethoden**(Pflicht-Themenfeld)**

Das Aneignen von Lern- und Arbeitsmethoden soll die Lernenden dazu befähigen, ihre eigenen Lern- und Arbeitsprozesse zu planen, zu reflektieren und zu optimieren. Dies fördert das selbstregulierte und lebensbegleitende Lernen. Das Themenfeld leistet hierdurch einen Beitrag für den Unterricht in allen allgemein bildenden Fächern sowie in allen Fachrichtungen und Schwerpunkten und fördert damit die Studierfähigkeit.

Die Lernenden nutzen unterschiedliche Medien und Methoden zur Informationsgewinnung und hinterfragen diese kritisch. Sie werten die Informationen aus und dokumentieren sowie präsentieren die Ergebnisse unter Einsatz digitaler Medien. Hierbei wenden sie Visualisierungstechniken und Kenntnisse der Rhetorik an. Sie reflektieren und bewerten ihre Arbeit und geben einander wertschätzendes Feedback. Dabei bewegen sie sich in einer Berufswelt, die zunehmend digitaler wird.

Die Inhalte des Themenfelds 11.4 werden in Kombination mit Inhalten der Themenfelder aus dem Pflicht- und/oder Wahlpflichtunterricht der Fachrichtung oder des Schwerpunkts erarbeitet.

Obligatorische Inhalte

- Lern- und Arbeitstechniken sowie Aufgabenplanung
 - selbstständige Planung des Lernprozesses (Lernstile, Lernmethoden, Zeitmanagement, Einsatz von E-Learning-Plattformen)
 - Protokoll- und Berichterstellung (z. B. Tätigkeitsbericht)
 - Dokumentation
 - Zitiertechniken
 - Priorisierung und Planung von Aufgaben
- Informationsbeschaffung, -analyse und -auswertung
 - Recherche
 - Umgang mit Quellen: Urheberrecht, Nutzungsrecht
 - Lesetechniken
 - Auswahlkriterien und -techniken
 - kritischer Umgang mit Medien
 - Interpretation kontinuierlicher Texte (insbesondere Fachtexte) und diskontinuierlicher Texte (z. B. Grafiken, Statistiken, Tabellen)

Fachrichtung: Gestaltung

- Präsentation
 - Rhetorik, Mimik, Gestik und Körpersprache
 - Visualisierungstechniken
 - Aufbereitung und Präsentation von Ergebnissen, vorwiegend unter Einsatz digitaler Medien
- Reflexion
 - Selbsteinschätzung
 - Gendersensibilität
 - Bewertungskriterien
 - Feedbackmethoden

11.5 Drucken**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld erhalten die Lernenden einen Einblick in die grundlegenden künstlerischen Techniken des Druckens und Schablonierens. Sie wenden exemplarisch künstlerische Verfahren unter eigener Herstellung von Druck- und Schabloniervorlagen an. Damit erweitern sie ihre gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Druck- und Schablonierverfahren
 - Hochdruck (Stempel, Linolschnitt, Holzschnitt, Buchdruck)
 - Tiefdruck (Radierung, Kupferstich)
 - Durchdruck (Siebdruck, Monotypie)
 - Flachdruck (Lithografie)
 - Schablonieren (z. B. mit Stupf- oder Sprühtechnik (einschlägig, mehrschlägig), Stencil-Art)
- Materialien
- Werkzeuge
- umweltgerechte Entsorgung der verwendeten Materialien

11.6 Typografisch gestalten**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld experimentieren die Lernenden mit künstlerischer Gestaltung im Bereich der illustrativen und inszenierenden Typografie. Sie können die ihnen vertrauten gestalterischen Mittel im Rahmen ihrer Möglichkeiten variabel und gemäß ihrer Fantasie einsetzen. Bei der Modellierung eigener Gestaltungsideen greifen sie auf manuelle Gestaltungstechniken sowie auf den Einsatz professioneller Software zurück.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3)

Inhalte

- Kalligrafie (z. B. in Nachempfindung historischer Schriften und Handlettering)
- experimentelle Alphabete
- Monogramm (z. B. Buchstabenlogo)
- semantische Typografie
- Plakat, Grußkarte, Einladung
- Einrichtung von Dokumenten

11.7 Digital gestalten und realisieren**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld erhalten die Lernenden einen Einblick in die technischen Abläufe und Werkzeuge zur Produktion von Medien. Sie erwerben Basisqualifikationen im Umgang mit spezifischen medientechnischen Werkzeugen und Abläufen. Dabei erlangen sie grundlegende Kompetenzen in der Anwendung branchenüblicher Software für die Desktop-Publishing-Produktion. Diese Fertigkeiten beinhalten z. B. die Erstellung und Bearbeitung von Bild- und Vektordateien, deren Animation und/oder den Umgang mit einem Layoutprogramm. Die Lernenden wissen um die Kompatibilität der am Produktionsablauf beteiligten Software sowie der einzelnen Dateiformate und kennen die entsprechenden Dateiaustauschmöglichkeiten.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Grundlagen der Pixelbearbeitung
 - Überblick über Benutzeroberfläche und Kurzbefehle
 - Benennung und Speicherung von Dateien
 - Dateiformate
 - Eigenschaften von Pixelbildern (Auflösung, Einheiten, Farbmodi)
 - Korrekturmöglichkeiten (Helligkeitsveränderungen, Farbveränderungen, Verfremdungen)
 - Filter
 - Ebenen und Masken
 - Einfärben
 - Auswählen und Freistellen
- Grundlagen der Vektorbearbeitung
 - Überblick über Benutzeroberfläche und Kurzbefehle
 - Benennung und Speicherung von Dateien
 - Dateiformate
 - Eigenschaften von Vektorgrafiken
 - Auswahl- und Einfärbeoptionen (z. B. Farbfelder, Kontur, Füllung, Verläufe)
 - Formerstellungswerkzeuge, Transformationsmöglichkeiten und Verrechnung von Formen
 - Umwandlung von Text in Pfade
 - Vektorisierung von Skizzen oder Pixelbildern

Fachrichtung: Gestaltung

- Grundlagen von Layout-Software
 - Überblick über Benutzeroberfläche und Kurzbefehle
 - Benennung und Speicherung von Dateien
 - Dateiformate
 - Einrichtung von Dokumenten (ein- und mehrseitige Dokumente, Gestaltungsraster, Ränder, Spalten, Hilfslinien)
 - Musterseiten
 - Absatz- und Zeichenformate
 - Transformationsmöglichkeiten
 - Platzieren von Bildern, Bildausschnitten und Proportionen
- Grundlagen der Animation
 - Überblick über Benutzeroberfläche und Kurzbefehle
 - Benennung und Speicherung von Dateien
 - Dateiformate
 - Einzelbild-Animation (Daumenkino im Unterschied zu Schlüsselbildanimation (Keyframes und Inbetweens), Interpolation)
 - Zeitleiste, Animationsspuren
 - Animationseffekte
 - Rendern und Exportieren

11.8 Experimentell gestalten I**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld können alle unterrichteten Themenfelder zusammenlaufen und darüber hinaus auch weitere fachübergreifende Unterrichtsfächer oder Disziplinen bzw. Einflüsse mit einbezogen werden. Die Lernenden können die bisher kennengelernten Werkzeuge und Materialien frei einsetzen und die die gestalterischen Mittel, mit denen sie vertraut sind, im Rahmen ihrer Möglichkeiten variabel und ihrer Fantasie entsprechend anwenden. Ihre eigene Kreativität soll durch die Wahrnehmung ihrer Umwelt angeregt werden und dann auf besondere Weise wiederum mit ihr den Kontakt suchen. Die Lernenden werden bei ihren künstlerischen Experimenten begleitet und finden zu einem individuellen Ausdruck.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- freie Malerei, freie Grafik
- freie dreidimensionale Kunstwerke (z. B. Objekte, Installationen)
- digitale Medien

3.3.4 Themenfelder Organisationsform A Ausbildungsabschnitt II sowie Organisationsform B

12.1 Werke erschließen

(Pflicht-Themenfeld)

Seit jeher üben Kunst- und Bauwerke eine große Faszination auf Menschen aus und ihre starke Wirkung hält häufig über Jahrhunderte an.

In diesem Themenfeld betrachten die Lernenden die ästhetischen Ausdrucksmittel der Menschheit exemplarisch an ausgewählten Beispielen von den Anfängen über die Antike bis hin zur zeitgenössischen Kunst und Baukunst. Hierbei erarbeiten sie sich die Werke von Künstlerinnen und Künstlern, zudem wird deren Rolle und Rezeption in der Geschichte thematisiert. Dabei verstehen die Lernenden die Wechselwirkung zwischen historisch-gesellschaftlicher Entwicklung und menschlicher Kreativität, die Ausdruck von Einzelnen oder Kollektiven sein kann. Sie können die Einzigartigkeit von Kunstwerken nachempfinden und Zusammenhänge, Gemeinsamkeiten und Unterschiede erläutern.

Auf diese Weise werden die Lernenden befähigt, ihre eigene Gestaltung in Bezug zu den Kreationen von Einzelpersonen und Kulturen zu setzen und ihre Erfahrungen und Erkenntnisse aus dieser Auseinandersetzung auf neuartige Gestaltungsideen anzuwenden.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Obligatorische Inhalte

- werkimmanente Rezeptionsformen (biografisch, historisch)
 - Beschreibung
 - Analyse (z. B. Motiv, Abstraktionsgrad bzw. Wirklichkeitsnähe, Licht und Farbe, Form, Räumlichkeit und Perspektive, Anordnung und Komposition)
 - Interpretation (kunsthistorische Einordnung des Werkes in die betreffende Epoche, vermutlich beabsichtigte Wirkung der verwendeten Gestaltungsmittel auf die Betrachtenden)
- Rezeption historischer und zeitgenössischer Werke anhand exemplarischer Inhalte, z. B.
 - ägyptisches Altertum (Streben nach Unsterblichkeit von Pharaoninnen bzw. Pharaonen)
 - griechische Antike (Suche nach Schönheit, Harmonie und Ausgeglichenheit)
 - römische Antike (Weltherrschaft, Triumph und Selbstdarstellung)
 - frühes Christentum (Streben nach Glaubensgemeinschaft und identitätsstiftende Bildsprache)
 - karolingische Kunst und Romanik (christliche Weltordnung und klösterliches Bildungsmonopol, religiöse Kunst im kirchlichen Auftrag)
 - Gotik (Entwicklung der Städte zu Wirtschaftszentren und Visualisieren des Strebens nach Gott in der Höhe)

Fachrichtung: Gestaltung

- Renaissance („Entdeckung der Welt und des Menschen“ und Wiedergeburt der Antike, erste Kunstakademien und Individualisierung der Werke)
- Barock (Gesamtkunstwerk als Ausdruck der Macht von weltlicher und kirchlicher Herrschaft, Absolutismus, Gegenreformation)
- Klassizismus (Aufklärung und Demokratiebestrebungen, Werke von Nüchternheit und Strenge)
- Romantik (Gegenbewegung zum Vernunftglauben und Betonung der Gefühlswelt)
- Realismus (die ungeschönte Wirklichkeit in Alltagsdarstellungen)
- Historismus (Wiederholung, Nachahmung und Vermischung verschiedener historischer Baustile im Zuge der Industrialisierung und des Städtebaus)
- Impressionismus (Festhalten des flüchtigen Moments mit seiner Lichtstimmung und Atmosphäre)
- Wegbereiter der Moderne (Befreiung von Farbe und Form nach der Erfindung der Fotografie)
- Jugendstil (Verbindung des Kunsthandwerks und der Kunst zu einem einheitlich-ästhetischen Gesamtkunstwerk als Reaktion auf die industrielle Arbeitsteilung und Seelenlosigkeit)
- Moderne (Kunstpluralismus im 20. Jahrhundert durch Expressionismus, Kubismus, Dada, Konstruktivismus, De Stijl, Bauhaus, Neue Sachlichkeit, Surrealismus und Kunst im Nationalsozialismus)
- internationaler Stil (Bewahrung der funktionalistischen Idee und deren Fortführung)
- abstrakter Expressionismus (Kunst als spontanes Ereignis und Ausdruck der persönlichen Befindlichkeit in nicht gegenständlicher Form)
- Pop-Art (populäre Kunst des Alltäglichen als Abkehr vom Intellektuell-Abstrakten)
- Postmoderne (Gegenbewegung zum rationalistischen Funktionalismus in der post-industriellen Gesellschaft)
- Dekonstruktivismus (Abkehr vom rechten Winkel und neue Ausdrucksformen durch computergestützte Möglichkeiten)
- Gegenwartskunst (Kunstpluralismus in der globalisierten Welt wie Minimal Art, Land Art, Nouveau Réalisme, Aktionskunst, Konzeptkunst, Neue Wilde, Graffitikunst und Urban Art, Video- und Digitalkunst oder Hyperrealismus)

Fakultative Inhalte

- aktuelle museumspädagogische Inhalte
- Kunst als Objekt im öffentlichen Raum
- Diskussion um Konservierung und Aufbewahrung von Kunst, Kunstmarkt und Kunst als Ware

12.2 Vertiefendes Darstellen**(Pflicht-Themenfeld)**

Ziel dieses Themenfelds ist es auf Basis der kennengelernten Werke aus dem Themenfeld 12.1 „Werke erschließen“ eigenen Ideen, beispielsweise in Zeichnung und Malerei bzw. Grafik, Ausdruck zu verleihen und die Wirkung des Zusammenspiels der gestalterischen Mittel begründen zu können. Die Lernenden experimentieren mit Materialien und Techniken, nutzen den Zufall und entwerfen, variieren, zitieren oder verfremden Werke. In der Auseinandersetzung mit handwerklichen, gestalterischen und kulturell-künstlerischen Aspekten kann eine freie Gestaltung erfolgen, die Theorie- und Praxisanteile auf individuelle, kreative und experimentelle Weise zusammenführt.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Obligatorische Inhalte

- zeichnerische bzw. malerische Techniken
- Darstellung von Licht und Schatten
- Darstellung des Materialcharakters
- Motive, z. B.
 - Stillleben (Komposition)
 - Architektur (Ein-, Zwei- und Dreipunktperspektive, Frosch- und Vogelperspektive)
 - menschliche Figur (Proportionen, Akt und bekleidete Figur, Bedeutungsperspektive)
 - Comic
 - Portrait (Proportionen)
 - Landschaft (Farb- und Luftperspektive sowie andere raumschaffende Mittel)
- Abstraktionsgrade
 - gegenständlich/naturalistisch
 - abstrahiert
 - ungegenständlich/abstrakt

Fachrichtung: Gestaltung

- Farbe
 - Unterscheidungsmerkmale von Farbe
 - psychologische Wirkung von Farbe
 - symbolische Bedeutung von Farbe
 - Farbkontraste und -verwandtschaften
 - Funktionen der Farbe (Lokal- bzw. Gegenstandsfarbe, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe, absolute Farbe)
- Räumlichkeit und Perspektive, z. B.
 - lineare Perspektive (Ein-, Zwei- und Dreipunktperspektive, Frosch- und Vogelperspektive)
 - nichtlineare Perspektive/raumschaffende Mittel (Farb- und Luftperspektive, Groß-Klein, Überschneidung, Licht und Schatten)
- Anordnung und Komposition, z. B.
 - Symmetrie und Asymmetrie
 - Goldener Schnitt
 - Reihung und Rhythmus

Fakultative Inhalte

- gestalterische Techniken, z. B.
 - Fotografieren
 - Collagieren
 - experimentelle Elemente der freien Malerei und Grafik (z. B. Frottage, Grattage, Fumage, Décalcomanie)
- aktuelle museumspädagogische Inhalte

12.3 Projekt**(Pflicht-Themenfeld)**

Mit der Bearbeitung eines Projekts sollen die Lernenden dazu befähigt werden, Arbeitsabläufe und Teilaufgaben eigenverantwortlich und zielorientiert unter Betrachtung wirtschaftlicher, technischer, organisatorischer und/oder zeitlicher Vorgaben im Team zu planen und umzusetzen. Das Projekt dient ebenfalls zur Vertiefung der theoretischen Inhalte eines oder mehrerer Pflicht-Themenfelder sowie zu ihrer Umsetzung in die Praxis.

Die Lernenden formulieren die Projektaufgabe gemeinsam mit der Lehrkraft und definieren die zu erreichenden Ziele. Sie planen die Projektstruktur und den Ablauf, erstellen einen Zeitplan mit Zuständigkeiten und Aufgabenverteilung, organisieren die Teamarbeit und führen Entscheidungen herbei. Hierbei beschaffen sie sich selbstständig notwendige Informationen. Sie dokumentieren fortlaufend den Projektfortschritt sowie die Ergebnisse, führen einen Soll-Ist-Vergleich durch und erproben unterschiedliche Rückkoppelungs- und Feedback-Methoden. Nach der Projektdurchführung präsentieren sie ihre Ergebnisse. Die Lernenden evaluieren ihre Vorgehensweise mithilfe von Beurteilungsmethoden und überprüfen die Erfüllung des Projektauftrags anhand von Beurteilungskriterien.

Das Projekt kann auf alle Leitideen der betroffenen Fachrichtungen bzw. Schwerpunkte Bezug nehmen.

Obligatorische Inhalte

- Projektauftrag
 - Aufgabenbeschreibung
 - Zielfindung und Zielformulierung
 - Methoden der Entscheidungsfindung (z. B. Entscheidungsmatrix, SWOT-Analyse)
 - Lastenheft
- Projektplanung
 - Informationsbeschaffung
 - Kosten- und Ressourcenplanung
 - Aktivitätenliste, Arbeitspakete, Meilensteine
 - Risikoanalyse inklusive Gegenmaßnahmen
 - Projektstrukturplan
 - Zeitplanung (z. B. Balkendiagramm, Netzplantechnik)
 - Teamorganisation und -entwicklung

Fachrichtung: Gestaltung

- Projektdurchführung
 - Soll-Ist-Vergleich
 - Rückkoppelung und ggf. neue Sollvorgaben
 - Dokumentation und Transparenz aller Projektabläufe
 - Folgemaßnahmen bei Projektabbruch
- Projektabschluss
 - Präsentation der Ergebnisse
 - Beurteilungskriterien und -methoden
 - Evaluation

12.4 Visuell kommunizieren**(Pflicht-Themenfeld – per Erlass zuschaltbar)**

In diesem Themenfeld beurteilen und vergleichen die Lernenden Medienprodukte, um die Semiotik und die Grundlagen im Umgang mit den Gestaltungsmitteln Form, Typografie, Grafik und Farbe kennenzulernen. Mit dem Ziel, eigene Ideen als Medienprodukte umzusetzen und visuell zu kommunizieren, erkunden sie die Gestaltungsmittel im Zusammenspiel mit ihrer Wirkung. Mithilfe geeigneter Kreativitätstechniken entwickeln sie gemeinsam Ideen für ihre Medienprodukte. Auf Basis eines Briefings und unter Berücksichtigung der Zielgruppe wählen sie begründet und kriteriengeleitet geeignete Ergebnisse zur Weiterarbeit und zur Digitalisierung mittels geeigneter Software aus. In diesem Prozess machen sich die Lernenden die Prinzipien der medialen Kommunikation bewusst und analysieren deren Wirkungsweise, wodurch sie eine kritische Distanz zur Medienwirklichkeit entwickeln.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Obligatorische Inhalte

- Semiotik (Zeichenlehre)
- Zeichenarten (Bild, Icon, Piktogramm (Otl Aicher), Symbol, Logo/Markenzeichen)
- Medien (z. B. Infografik, Plakat, Werbeanzeige, Etikett, Verpackung)
- Corporate Design (Begriff und Anwendungsbeispiele)
- Gestaltgesetze
- Gestaltungsmittel Schrift
 - Schriftentwicklung und Schriftklassifikation
 - Schriftanatomie und Unterscheidungsmerkmale von Schrift
 - psychologische Wirkung von Schrift
 - typografische Kontraste
 - Lesbarkeit
 - Weißraum
 - Fehlerquellen in der Typografie (z. B. Verzerren)

Fachrichtung: Gestaltung

- Gestaltungsmittel Farbe
 - psychologische Wirkung von Farbe
 - symbolische Bedeutung von Farbe
 - Farbkontraste und -verwandtschaften
 - Farbgebungsprinzipien (z. B. semantische Farbgebung, unmögliche Farbgebung)
- Gestaltungsprinzip Reduktion
- manuelle bzw. digitale Umsetzung
 - Ideenfindung und Kreativitätstechniken (z. B. Mindmap, morphologische Matrix, Brainstorming, Brainwriting, Braindrawing, Methode 365)
 - Recherche und Konkurrenzanalyse
 - Idee und Konzept (z. B. im Portfolio, Polaritätsprofil)
 - Skizze und Layout (ggf. Abwicklung)
 - Umsetzung mit einem digitalen Bildbearbeitungs-, Vektor- und/oder Layoutprogramm

Fakultative Inhalte

- Vorreiter der modernen Typografie (z. B. Paul Renner)
- Schriftfamilie (z. B. Adrian Frutiger)
- aktuelle museumspädagogische Inhalte

12.5 Designprodukte gestalten**(Pflicht-Themenfeld – per Erlass zuschaltbar)**

Produktdesign ist beeinflusst von kulturellen, gesellschaftlichen, ökonomischen und ökologischen Faktoren. Der alltägliche Gebrauch von Produkten prägt das Handeln der Designerinnen und Designer.

In diesem Themenfeld erfassen die Lernenden Produktdesign als einen ganzheitlichen Prozess, der das Ziel hat, Gebrauchsgüter zu entwickeln und dabei die Bedürfnisse der Benutzenden zu berücksichtigen. Hier sind die Bedingungen des Marktes, des Corporate Designs, des Urheberrechts und der Nachhaltigkeit einzubeziehen.

Die Lernenden verstehen die Wechselwirkung zwischen historischen und gesellschaftlichen Entwicklungen von Produktdesign. Dabei setzen sie sich mit wegweisenden Produkten der Designgeschichte sowie deren Herstellung und Designprinzipien auseinander. Hierbei erarbeiten sich die Lernenden die Werke von Designerinnen und Designern, zudem wird deren Rolle und Rezeption in der Geschichte thematisiert. Die Lernenden beurteilen und vergleichen Designprodukte, um Designfunktionen und Gestaltungsmittel kennenzulernen und gutes Design auszuwählen bzw. mithilfe geeigneter Kreativitätstechniken selbst zu entwerfen.

Auf Basis des Briefings sowie unter Berücksichtigung der Zielgruppe und der Konkurrenz wählen die Lernenden kriteriengeleitet geeignete Designprodukte zur Weiterarbeit und zum Modell- bzw. Prototypenbau aus. Dazu entscheiden sie sich gezielt für Materialien, Werkzeuge und Verfahren und betrachten diese unter ökologischen Gesichtspunkten.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Obligatorische Inhalte

- Designbegriff
- Designfunktionen unter Berücksichtigung von Ökologie und Ökonomie
 - praktisch
 - ästhetisch
 - zeichenhaft/semantisch
- Rezeption von Design anhand exemplarischer Inhalte, z. B.
 - Barock (Machtdemonstration und Repräsentationsbedürfnis)
 - Klassizismus (neue, strenge und sparsame Ausdrucksformen für den aufgeklärten Geist)
 - Empire (Napoleons Repräsentationsstil)
 - Biedermeier (Rückzug ins Privatleben und bürgerliches Wohnen)

- das erste Industriedesign (von der Möbeltischlerei zur maschinellen Serienfertigung, z. B. Shaker-Möbel und Thonets Bugholzmöbel)
- Historismus (Industrialisierung und Wiederbelebung von Vergangenenem)
- Arts-and-Crafts-Bewegung (Kritik an Entfremdung der Arbeit und Rückbesinnung auf das Kunsthandwerk)
- Jugendstil (eine europäische Bewegung mit dem Willen zum Gesamtkunstwerk)
- Deutscher Werkbund (die Suche nach Qualität und dem ästhetischen Konsens)
- Industriedesign und Corporate Design (Entwicklung von Logo, Hausschrift und Designprodukten)
- Bauhaus (Vereinigung aller werkkünstlerischen Disziplinen im Gesamtkunstwerk und Verbindung von Kunst, Handwerk und Technik als Basis für eine bessere Lebensqualität der breiten Masse)
- geometrisches Design (Möbel mit schlichter Eleganz und Funktionalität (z. B. Eileen Gray))
- Sozialdesign (Arbeitsoptimierung und gute Gestaltung für jeden zugänglich)
- Stromliniendesign (Rolle des Designs als Wirtschaftsfaktor)
- organisches Design (organische Formensprache und wegweisende Technik)
- zeitloses Design (die Suche nach der guten Form)
- Pop-(Art)-Design, psychedelisches Design und Kunststoffmöbel
- Memphis Design (lust- und phantasievolles (Anti-)Design)
- neues Design (Design und Kunst sowie ungewohnte Werkstoffe und Experimente)
- Dekonstruktivismus und Formkunst (der fließende Raum und neue Produktionstechniken)
- Gestaltungsmittel, z. B.
 - Farbe
 - Materialien und Oberflächen (Materialgerechtigkeit)
 - Größe
 - Form
 - Proportion
- Corporate Design (Begriff und Anwendungsbeispiele im Design)
- Zielgruppe

Fachrichtung: Gestaltung

- manuelle bzw. digitale Umsetzung
 - Ideenfindung und Kreativitätstechniken
 - Recherche und Konkurrenzanalyse
 - Idee und Konzept (z. B. im Portfolio, Designfunktionen, Polaritätsprofil)
 - Skizze
 - dreidimensional dargestellte Entwürfe in Zweipunktperspektive (mit Frosch- und Vogelperspektive)
 - Anfertigung maßstäblicher Modelle oder Prototypen

Fakultative Inhalte

- Designtendenzen
 - Funktionsdesign
 - Marken- und Autorendesign
 - Konsumdesign (z. B. Fast Fashion, dekoratives Design)
 - Ökodesign
- aktuelle museumspädagogische Inhalte

12.6 Lebensräume gestalten**(Pflicht-Themenfeld – per Erlass zuschaltbar)**

In diesem Themenfeld erarbeiten sich die Lernenden anhand exemplarischer Architektur von gestern und heute Gestaltungselemente und Gestaltungsmittel, z. B. von Bauwerken, Innenarchitektur oder Freiflächen. Dadurch können sie zeitgenössische Architektur nachvollziehen und Visionen für eine Architektur der Zukunft entwickeln. Hierbei erarbeiten sie sich die Werke von Architektinnen und Architekten, zudem wird deren Rolle und Rezeption in der Geschichte thematisiert. Auf diese Weise verbinden sie sich mit ihrer eigenen Kulturgeschichte und treten mit der gestalteten Umwelt in einen Dialog. Anhand praktischer Lernsituationen wird den Lernenden der Gestaltungsprozess von der Entwurfsphase über die technische Zeichnung bis zum fertigen Modell bewusst und nachvollziehbar.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Obligatorische Inhalte

- Architektur (Innen- und Außenraum)
- Grundelemente des Raums (Wand, Dach, Decke, Stütze)
- Gestaltungsmittel, z. B.
 - Position, Ausrichtung, Licht, Beleuchtung
 - Anordnung (z. B. Symmetrie, Asymmetrie)
 - Wegführung (intuitiv, kontraintuitiv)
 - Körper-Raum-Beziehung
 - Form und Raumstruktur
 - Größe
 - Proportion
 - Form (z. B. konkav und konvex)
 - Materialien und Oberflächen (Materialgerechtigkeit)
 - Farbe
- Corporate Design (Begriff und Anwendungsbeispiele in der Architektur)
- Rezeption von historischer und zeitgenössischer Architektur und Innenarchitektur anhand exemplarischer Inhalte

Fachrichtung: Gestaltung

- Konzeption von (Innen-)Architektur unter Berücksichtigung von z. B.
 - Lage, Umfeld, Verkehr, Wegeführung
 - Funktion, Nutzung, Nutzerinnen und Nutzer
 - optischer, psychologischer und physiologischer Wirkung von z. B. Licht, Farben, Materialien
- manuelle Umsetzung
 - Skizze, Ideenfindung und Kreativitätstechniken, Recherche und Sammlung (z. B. Moodboard)
 - Idee und Konzept (z. B. im Portfolio)
 - zweidimensional maßstäbliche Entwürfe (z. B. Aufriss, Grundriss, Schnitte, Wandansichten, Fassade, Details)
 - dreidimensional perspektivisch dargestellte Entwürfe
 - Anfertigung maßstäblicher Modelle

Fakultative Inhalte

- aktuelle museumspädagogische Inhalte
- digitale Umsetzung
- Bauen der Zukunft
- ökologisches Bauen
- Ingenieurhochbau als Baukunst

12.7 Freie dreidimensionale Kunstwerke gestalten
(Pflicht-Themenfeld – per Erlass zuschaltbar)

In diesem Themenfeld vertiefen die Lernenden ihre Erfahrungen mit dreidimensionalen Kunstwerken aus dem Themenfeld 12.1 „Werke erschließen“, indem sie nun auch fachspezifische Gestaltungsmittel kennenlernen. Ziel ist es, auf Basis der kennengelernten Werke eigene Ideen als Relief, Skulptur, Plastik oder (virtuelles) Objekt umsetzen zu können. Dazu wählen die Lernenden Materialien, Werkzeuge und Verfahren aus, experimentieren, nutzen den Zufall, variieren, zitieren oder verfremden Kunstwerke. In der Auseinandersetzung mit handwerklichen, gestalterischen und kulturell-künstlerischen Aspekten kann eine freie Gestaltung erfolgen, die Theorie- und Praxisanteile auf kreative und experimentelle Weise zusammenführt. Erlernte Methoden, Ideenfindungsprozesse und Entwurfsstrategien werden angewandt und schaffen die Grundlage für die Bewältigung vorgegebener Aufgaben und selbstgesteckter Ziele. Auch eigene Neigungen, Interessen und Anliegen können integriert werden, um ein kommunikatives Kunstwerk zu schaffen, das mit der Umwelt in einen Diskurs tritt.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen:

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Obligatorische Inhalte

- Arten dreidimensionaler Kunstwerke (z. B. Relief, Skulptur, Plastik, Objekt)
- Herstellungsverfahren (z. B. subtraktive und additive Verfahren, Guss, Akkumulation bzw. Montage)
- Materialien und Materialgerechtigkeit
 - traditionelle Materialien (z. B. Naturstein, Holz, Ton, Keramik, Gips)
 - zeitgenössische und innovative Materialien (z. B. Metall, Kunststoff, Kunstharz, Verbundmaterial, Kunststein)
 - Werkzeuge
- Darstellungsarten des Menschen (z. B. Kopf, Büste, Ganzfigur, Halbfigur, Torso, Detail)
- Funktionen freier dreidimensionaler Kunstwerke (z. B. Profanplastik, Sakralplastik, Mahnmal, Denkmal, Kultstätte, Zeichen und Symbol, ästhetischer Gegenstand)
- Unvollständiges und Unvollendetes (z. B. Fragment, Non-finito)

Fachrichtung: Gestaltung

- Gestaltungsmittel, z. B.
 - Abstraktionsgrad
 - Material, Oberfläche, Farbe, Form und Licht
 - Körper-Raum-Beziehung
 - Masse, Volumen, Gewicht
 - Komposition, Bewegung (z. B. Kontrapost), Anordnung, Gerichtetheit, Proportion
 - Ansichtigkeit, Kontur, Größe, Präsentation, Betrachterperspektive/-bezug
- Rezeption historischer und zeitgenössischer freier dreidimensionaler Kunstwerke anhand exemplarischer Inhalte
- Umsetzung
 - Ideenfindung, Kreativitätstechniken, Recherche und Sammlung
 - Idee und Konzept (z. B. im Portfolio)
 - Skizze
 - dreidimensional dargestellte Entwürfe
 - Anfertigung maßstäblicher Modelle
 - textliche und zeichnerische Analyse

Fakultative Inhalte

- Virtual/Augmented Reality
- Kunst am Bau
- aktuelle museumspädagogische Inhalte

12.8 Fotografieren**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld erarbeiten sich die Lernenden die Grundlagen der Fototechnik sowie den gezielten Einsatz von Gestaltungsmitteln, beispielsweise Licht, um einerseits gute Bilder gezielt auszuwählen und andererseits eigene Bildideen umzusetzen. Sie erhalten einen Einblick in die grundlegenden Techniken der Fotografie, um sie gezielt zur kreativen Gestaltung zu nutzen.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Gestaltungsmittel
 - Motiv und Blickfang
 - Perspektive und Standort
 - Bildausschnitt und -reduktion
 - Kompositionslinien und Blickführung (Linien und Wirkung: horizontal, vertikal, diagonal)
 - Anordnungsprinzip (Dritte-Regel, Symmetrie, Asymmetrie, Reihung)
 - Licht (Arten, Richtung, Einfall, Charakteristik)
 - Farbe (Farbkontraste, Monochromie, Schwarz-Weiß)
 - Schärfe bzw. Unschärfe (z. B. Schärfentiefe, eingefrorene Bewegung, Bewegungsunschärfe)
 - Raumraffung und -dehnung
- Bildsprachen und Umgangsformen durch Smartphone-Fotografie
- Kameratypen und technische Veränderungen
- die Kamera und das Auge
- Belichtung von Bildern
 - das fotografische Dreieck (Blende, Belichtungszeit und Empfindlichkeit)
 - korrekte Belichtung, Unter- und Überbelichtung
 - Belichtungsmessung (Ganzfeld, mittenbetonte Messfeldgröße, Spot)

Fachrichtung: Gestaltung

- Brennweite und Bildwinkel
 - Objektiv und Anwendungsbereich
 - Zoomobjektiv oder Festbrennweite
- Weißabgleich
- Dateiformate (z. B. JPEG und Raw)
- Studiofotografie
- Bildbearbeitungsprogramme
- Bildbearbeitung (z. B. Modus, Gradationskurven, Histogramm)
- Bildverwaltung

12.9 Webdesign entwerfen**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

Das Internet prägt die Kommunikation durch die globale Vernetzung in der modernen Wissensgesellschaft und ist zu einem wesentlichen Bestandteil unserer Kultur geworden. Zu jeder Zeit und an jedem Ort stehen umfassende Informationen zur Nutzung an verschiedenen digitalen Endgeräten zur Verfügung. Das beeinflusst und verändert die Lebens- und Arbeitswelt, die Wissensbeschaffung und -vermittlung sowie die Unternehmenskultur und die Wirtschaft nachhaltig.

In diesem Themenfeld beurteilen und vergleichen die Lernenden vorhandene digitale Gestaltungen, um ein Gefühl für gute Gestaltung digitaler Medien zu bekommen. Sie entwerfen und gestalten Screens. Dabei beachten sie das Briefing und die Zielgruppe, strukturieren Informationen und setzen die Gestaltungsmittel nach dem gewünschten Look-and-Feel und der Benutzerfreundlichkeit gezielt ein, um eigene Ideen für ein Webdesign zu entwerfen.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Interface Design
 - Content und Design (Begriff, Content-Management, Content-Management-Systeme)
 - Usability und User Experience
 - Barrierefreiheit
 - Umgang mit spezifischen Zielgruppen (z. B. Kinder, Seniorinnen und Senioren)
 - Informationsdesign (Navigationsstrukturen, Wording)
 - Interaktionsdesign
 - User First und Mobile First
- Screendesign: Responsive Layout
- Gestaltungsmittel
 - Schrift (Lesen am Bildschirm, Bildschirmtypografie)
 - Farbe (Arbeitsfarbraum, Hexadezimalzahlen, Funktionen der Farbe, Farben und Farbkontraste am Bildschirm)
 - Bilder und Grafiken (Bildrechte, kritisches Hinterfragen von Quellen, Bildauflösung und Datenmenge, Dateiformate, Icons)

Fachrichtung: Gestaltung

- manuelle bzw. digitale Umsetzung
 - Inhaltsfestlegung
 - Entwurf einer Navigationsstruktur (Flow-Chart)
 - Moodboard und Style Tiles
 - Skizze
 - Wireframe
 - ggf. Storyboard
 - Mockup, Prototyp

12.10 Konstruktives Zeichnen**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld erlangen die Lernenden ein grundlegendes Verständnis des Abbildens nach genormten Vorgaben. Sie fertigen geometrische Grundkonstruktionen, Körper und Zeichnungen in drei Ansichten als Hinführung zum technischen Zeichnen nach DIN (EN ISO) an und lösen geometrische Rätsel. Dabei erwerben sie Kenntnisse über geometrische Grundregeln und Grundbegriffe, erweitern zugleich ihr räumliches Denken und verstehen den Zusammenhang zwischen technischer Zeichnung und gebauter Wirklichkeit.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3)

Inhalte

- Grundregeln des konstruktiven Zeichnens
 - Maßstab, Bemaßung, Beschriftung
 - DIN-Papierformate
 - Linienarten und Schraffuren nach DIN (EN ISO)
- Werkzeuge (Lineal, Geodreieck, Zirkel)
- Grundkonstruktionen
 - Streckenteilung
 - Parallelverschiebung
 - Goldener Schnitt
 - Konstruktion von Ellipsen, Bögen, Vielecken, Sternen (als Ornamente)
 - Spiralförmigkeiten (z. B. archimedische und logarithmische Spirale)
 - Zusammensetzen von Baukörpern aus geometrischen Grundformen
- Parallelprojektion
 - Isometrie, Kavalierperspektive, Dimetrie
 - rechtwinklige Parallelprojektion (Drei-Tafel-Projektion)
 - normgerechtes Zeichnen in drei Ansichten (Vorderansicht, Seitenansicht, Draufsicht bzw. Grundriss)
 - Lesen von technischen Zeichnungen und Bauplänen
 - technisches Zeichnen von Körpern, Möbeln und Architektur
 - Abwicklungen, Flächenmodelle, Netze

Fachrichtung: Gestaltung

- Zentralperspektive
- Rotation bzw. Drehung von Figuren im Raum (mentale Rotation)
- Bezüge zwischen Geometrie und Philosophie, insbesondere im antiken Griechenland (Platonische Körper, Menonsches Rätsel des Sokrates, Urbild und Abbild)
- Bezüge zwischen Geometrie und zeitgenössischer Architektur (von der euklidischen Geometrie zur nicht-euklidischen Geometrie des Dekonstruktivismus)
- geometrische Konstruktionen in der Ornamentik von Gebrauchskunst und Architektur
- manuelle bzw. digitale Umsetzung

12.11 Digitales dreidimensionales Modellieren**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In den Anwendungsbereichen Architektur, Innenarchitektur, Möbel- und Produktdesign und Kartografie sowie der additiven Fertigung ist die 3D-Modellierung nicht mehr wegzudenken. Die Lernenden sind selbst täglich von 3D-Design umgeben, beispielsweise in Form von Animationsfilmen, Videospielen und Grafiken als Fotoersatz. Gerenderte dreidimensionale Visualisierungen zu Präsentations- und Kommunikationszwecken sind inzwischen Teil unserer visuellen Kultur und neue Technologien wie Virtual Reality und 3D-Druck sind ohne dreidimensionale Modelle nicht möglich.

Im Zentrum des Themenfelds steht das Erlernen der Basisfunktionen von 3D-Software. Die Lernenden bauen dreidimensionale Objekte und erfahren dadurch anschaulich, welche Vielfalt an Einsatzmöglichkeiten gegenüber der zweidimensionalen Darstellung hinzugewonnen wird. Die 3D-Modellierung ermöglicht eine bessere Vorstellung und das Rendern eine realitätsnahe Darstellung von Objekten.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- 3D-Modellierung von Räumen und Objekten mit spezifischer Software
 - Benutzeroberfläche
 - Polygonmodelle, NURBS-Modelle, Volumenmodelle
 - Transformationen (z. B. Translation, Rotation, Skalierung, Spiegelung, Extrusion)
 - verschiedene Modellierungstechniken (Polygon-Modelling, NURBS-Modelling, Voxel Modelling)
 - Verwendung programmspezifischer Modifikationsoperatoren
 - Texturierung und Oberflächenbeschaffenheit (Materialattribute)
 - Beleuchtung
 - Kamera
 - Rendern
 - Import- und Exportformate

Fachrichtung: Gestaltung

- Weiterverarbeitung des 3D-Modells
 - z. B. Rendering (z. B. statische Ansichten, Turntable-Rendering, Kamerafahrt, Objektanimation)
 - Export zur Animation in anderer Software
 - Export in Augmented Reality und Virtual Reality
 - Export für den 3D-Druck
- Umsetzung
 - Skizze und Entwurf
 - Erstellung eines einfachen Objekts als 3D-Modell (als Polygon Mesh oder NURBS-Modell)

12.12 Videos gestalten**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

Dieses Themenfeld bietet gute Anknüpfungsmöglichkeiten an die Lebenswelt der Lernenden, die stark von der ständigen Verfügbarkeit audiovisueller Medien geprägt ist. Durch Videos können Sachinformationen, aber auch suggestive und emotionale Inhalte, auf schnelle und gleichzeitig komplexe Art vermittelt werden, zumal qualitativ hochwertige Videos heutzutage schon mit dem Smartphone erstellt werden können. Es gibt eine große Vielfalt an Möglichkeiten, Kameras im Schulalltag fächerübergreifend und/oder projektbegleitend einzusetzen und gleichzeitig mit den erstellten Videos Projekte intern und extern publik zu machen.

Durch ihre eigene Videoproduktion nehmen die Lernenden das Kulturgut Film über die eigene Videoproduktion als bewusst gestaltetes Medium wahr und werden somit zu reflektierenden Produzierenden und gleichzeitig mündigen Rezipierenden audiovisueller Medien. Durch das Erstellen eigener kurzer Videoclips erwerben sie Medienkompetenz im Umgang mit den technischen Werkzeugen. Ihre Analysefähigkeit wird erhöht und sie werden zu einem kritischen Umgang mit dem Medium Film befähigt.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Filmgeschichte (z. B. Historie, Entwicklungen, technische Neuerungen)
- Bildgestaltung (z. B. Seitenverhältnisse, Goldener Schnitt, Gestaltungsetze, Bildschärfe/Schärfentiefe), Perspektiven (z. B. Froschperspektive), Einstellungsgrößen
- Lichtgestaltung (z. B. Available Light, künstliches Licht, Drei-Punkt-Beleuchtung)
- Storytelling (z. B. Aussage, Zielsetzung, Spannungsaufbau, Wendepunkt, Auflösung)
- Aufnahmetechniken und -regeln (z. B. Schwenk, Tilt, Fahrt, Zoom, Schärfeverlagerung, 5-Shot-Methode, neutraler Anfang und neutrales Ende, subjektive Kameraführung, Schuss- und Gegenschuss-Technik, Achsensprung)
- Kameratechnik (z. B. Kamerateypen, Fokussierung, Blende, Verschlusszeit, Film-Empfindlichkeit), technische Grundlagen der Aufnahmetechnik (z. B. Farbtemperatur, Fernseh- und Videonormen, Auflösung, Framerate, Kompressionsverfahren)
- Schnitttechniken zu Aussage und Zielsetzung (z. B. Rohschnitt, Feinschnitt, Schuss- und Gegenschuss-Technik, harte und weiche Schnitte, unsichtbare Schnitt, Anschlusschnitt)
- Schnitteffekte zu Aussage und Zielsetzung (z. B. Jump Cut, Match Cut, Vertigo Effekt)
- Soundeinbindung, Synchronisation von Bild und Ton
- Export- und Speicheroptionen im Videoschnitt
- Urheberrecht, Lizenzen, Veröffentlichung

Fachrichtung: Gestaltung

- Manipulierbarkeit von Film (Deepfake-Videos)
- manuelle bzw. digitale Umsetzung eines Videoprojekts
 - Idee und Konzept
 - Skizze und Entwurf Storyboard, Drehbuch/Storytelling
 - Aufnahme und Bearbeitung

12.13 Experimentell gestalten II**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld laufen alle anderen Themenfelder zusammen. Es stellt darüber hinaus eine mögliche Verknüpfung zu weiteren fachübergreifenden Unterrichtsfächern oder weiteren Disziplinen her. In der Auseinandersetzung mit globalen handwerklichen, gestalterischen und kulturell-künstlerischen Aspekten kann eine freie Gestaltung erfolgen, die Theorie- und Praxisanteile auf kreative und experimentelle Weise zusammenführt. Erlernete Methoden, Ideenfindungsprozesse und Entwurfsstrategien werden angewandt und schaffen die Grundlage für die Bewältigung vorgegebener Aufgaben und selbstgesteckter Ziele. Auch eigene Neigungen, Interessen und Anliegen können integriert werden. So lässt sich ein kommunikatives Kunstwerk schaffen, das auf individuelle Weise mit der Umwelt in einen Diskurs tritt.

Im Vordergrund steht hier nicht ein funktionales Produkt, sondern das selbst erschaffene Dysfunktionale, Emotionale, Authentische, Individuelle und Bewegende.

Die Inhalte dieses Themenfelds können die Lernenden je nach eigenem künstlerischem Ausdruck und je nach Bedürfnis miteinander kombinieren.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- freie Malerei und Grafik
 - Collage
 - Frottage
 - Grattage
 - Fumage
 - Décalcomanie
- freie Objektkunst
 - Assemblage
 - Objet trouvé
 - Readymade
 - Montage

Fachrichtung: Gestaltung

- Aktionskunst
 - Environment
 - Performance
 - Happening
- Medienkunst
 - experimentelle Fotografie
 - Experimentalfilm
 - Videokunst
 - Animation
- Gestaltungsmittel
 - visuell (z. B. Licht, Farbe, Form, Bild, Schrift, Körper, Bewegung, Raum, Anordnung und Komposition)
 - auditiv (z. B. Klang, Ton, Sound, Musik, Sprache)

12.14 Mode gestalten**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld entwickeln die Lernenden Mode von der Recherche über den Entwurf bis hin zur Umsetzung.

Mode ist Ausdruck der individuellen Persönlichkeit. Mit dem Ziel, eigenen Ideen Ausdruck zu verleihen, erkunden die Lernenden die Gestaltungsmittel im Zusammenspiel mit ihrer Wirkung sowie aktuelle und/oder historische Mode – je nach gewähltem Thema und Schwerpunkt. Bei der Umsetzung ihrer Idee erwerben sie grundlegende Kenntnisse beispielsweise über die Eigenschaften von Materialien bzw. Stoffen und deren Verarbeitung.

Modedesignerinnen und Modedesigner beeinflussen mit ihren Ideen die Gesellschaft. Beispielsweise können sich die Lernenden in Kooperation mit allgemein bildenden Fächern kritisch mit der Modeindustrie und den problematischen Auswirkungen der globalen Fast-Fashion-Industrie auseinandersetzen. Ziel ist die Förderung eines ökologischen Bewusstseins und die Entwicklung nachhaltiger Designstrategien.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Entwerfen von Mode
 - menschliche Figur (Proportionen, Faltenwurf)
 - Kreativitätstechniken
- Gestaltungsmittel, z. B.
 - Farbe (z. B. Wirkung von Farben)
 - Form (z. B. Silhouetten, Falten)
 - Stoff/Material (Eigenschaften, Verwendung und Pflege, Ökobilanz)
 - Muster (z. B. Rapport)

Fachrichtung: Gestaltung

- Umsetzung von Modeentwürfen
 - richtiges Maßnehmen
 - Auswahl des Stoffs bzw. Materials
 - Schnittmuster
 - Zuschneiden (z. B. Fadenlauf, Bruch)
 - Arbeiten an der Nähmaschine (z. B. Einfädeln, Unterfaden aufspulen, Verriegeln, Sticharten, Knopfloch)
 - Verschlüsse (z. B. Klett/Flausch, Knopf, Reißverschluss, Tunnelzug)
 - ggf. Applikationen und Applikationsverfahren (z. B. Sprühen, Drucken)
- Farb- und Stilberatung
- Geschichte der Mode und Kostüme
- aktuelle museumspädagogische Inhalte
- aktuelle Designerinnen und Designer sowie Modetrends
- Begriff „Fast Fashion“
- Modekunst aus gebrauchten oder innovativen Materialien (z. B. aus alter Kleidung, Papier, pflanzlichen Produkten)

12.15 Illustrationen gestalten**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld setzen sich die Lernenden mit Illustration und dem Verhältnis zwischen Bild und Text auseinander. Die Illustration umfasst im Bereich künstlerischer Berufe ein weites Aufgabenfeld, deren Wurzeln in die Anfänge westeuropäischer Kunstgeschichte zurückreichen. In der Illustration geht es zum Beispiel darum, wie Geschichten erzählt, Sachverhalte anschaulich und bildlich erläutert und Texte visuell unterstützt werden.

Die Lernenden befassen sich mit Illustratorinnen und Illustratoren aus verschiedenen Epochen und lernen unterschiedliche Techniken und Stile von Illustrationen kennen. Sie erproben die bildliche Interpretation unterschiedlicher Textformen mit zeichnerischen Mitteln und setzen sich dabei sowohl mit den Rahmenbedingungen eines Auftrags als auch mit den eigenen zeichnerischen Fähigkeiten auseinander.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Begriff „Illustration“
- Geschichte der Illustration (z. B. mittelalterliche Buchmalerei, Illumination, Initialen, Vervielfältigung, Verbreitung und Demokratisierung von Bildern, Geschichte der Drucktechnik)
- Medien und Funktionen (z. B. Buch (Kinder-, Sach-, Schulbuch), Comic (Manga), Spiele, Zeitschriften, Werbung, Papeterie, Satire)
- Zeichnerinnen und Zeichner (z. B. Gustave Doré, George Cruickshank, Dr. Seuss, Maurice Sendak, Marie Marcks, F. K. Wächter, Michael Sowa, Jutta Bauer, Walt Disney, Zeichnerinnen und Zeichner der Satirezeitschrift „Titanic“, Karikaturisten Greser und Lenz)
- manuelle bzw. digitale Umsetzung
 - Ideenfindung und Kreativitätstechniken
 - Idee und Konzept (z. B. Portfolio)
 - Skizze und Entwurf
- aktuelle museumspädagogische Inhalte
- aktuelle inhaltliche Bezüge zu Messen und Ausstellungen

12.16 E-Learning gestalten**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

Gestaltung kann neben ihrer ästhetischen und emotionalen Wirkung die Funktion erfüllen, Informationen möglichst leicht und sogar international verständlich zu übermitteln.

In diesem Themenfeld erfahren die Lernenden, wie der richtige Einsatz der Gestaltungsmittel im Informationsdesign dazu beitragen kann, die Wahrnehmung, den Lernprozess und die Wissensspeicherung erheblich zu verbessern. Die Lernenden selektieren bzw. reduzieren, strukturieren, und ordnen die betreffenden Informationen und visualisieren sie. Dabei beachten sie die Gesetze der Wahrnehmung und die Wirkung der eingesetzten Gestaltungsmittel und entwickeln kooperativ und kollaborativ zielgruppenorientierte Lösungen.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Informationsdesign und Wahrnehmung (Gestaltgesetze)
- Strukturierung und Reduktion des Inhalts (didaktische Reduktion und das Gestaltungsprinzip der Reduktion)
- Gestaltungsprinzip Kontrast (in Bezug auf Farbe, Schrift bzw. Form)
- Visualisierungen
- Entwurf und Umsetzung von E-Learning, z. B.
 - Anleitung mit Infografiken
 - Erklärvideo mit Visualisierungen
 - Website mit Content-Management-System
 - Lernumgebung auf digitalen Lernplattformen
 - didaktisches Storytelling mit Content-Tools
 - Gestaltung von Serious Games
- Open Educational Resources (OER) und CC-Lizenz

12.17 Verpackungen nachhaltig gestalten**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

In diesem Themenfeld setzen sich die Lernenden mit dem Entwurf von Verpackungsdesign unter ökologischen Aspekten wie der Recyclingfähigkeit der ausgewählten Materialien auseinander. Sie wählen bestimmte Rohstoffe aus und experimentieren mit alternativen natürlichen, recycelten oder recycelbaren Materialien und erproben deren Tauglichkeit im Hinblick auf die gestalterischen Anforderungen und die Nutzungsvoraussetzungen.

Sie bewegen sich im Spannungsfeld zwischen Marketing, Einzigartigkeit, Wiedererkennungswert, Information, Schutz, Transportfähigkeit und Nachhaltigkeit. Dabei entwickeln sie Qualitätskriterien für ästhetische und zugleich zeitgemäße und zukunftsfähige nachhaltige Verpackungen und reflektieren ihre Verantwortung als Designerin bzw. Designer und als Konsumentin bzw. Konsument von verpackten Waren.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen:

Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Qualitätskriterien
- Gestaltungsmittel, z. B.
 - Material (z. B. Ökobilanz, Recycling, Entsorgung, Kompostierbarkeit, Mehrweg-Verpackung)
 - Gestaltgesetze
 - Farbe (z. B. Farbgebungsprinzipien)
 - Schrift
 - Anordnung
 - Abwicklung
 - Zertifizierung für ökologische Verpackungen
 - Herstellung von Alternativen zu Kunststoff (z. B. aus Stärke)
 - Herstellung von Papier

12.18 Angewandtes Englisch**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

Dieses Themenfeld soll die Lernenden befähigen, fachsprachlich in der Fremdsprache Englisch zu kommunizieren. Sie überwinden dabei ihre Sprachbarrieren, z. B. in Geschäftsprozessen, aber auch in Social Media und erweitern ihre kommunikative Kompetenz durch Anwendung der Fremdsprache bei unterschiedlichen Anlässen. Sie äußern eigene Gedanken, können so fachsprachlich Kontakt aufnehmen und einen Standpunkt formulieren. Dadurch erfolgt eine Vorbereitung auf Studium und Beruf im internationalen Zusammenhang.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Für den Schwerpunkt: Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Für Englisch: Bei der Bearbeitung des Themenfelds sind die Aspekte der fünf Teilbereiche des fachinhaltlichen Konzepts – Sprache, Kommunikation, Interkulturalität, Texte und Medien, Sprache(n)lernen – angemessen und unter entsprechender Schwerpunktsetzung zu berücksichtigen.

Inhalte

- Erschließung fremdsprachliche Fachtexte
- Rezeption von Kunst und Design
- Lesen und Schreiben von Kommentaren in internationalen Social-Media-Kanälen
- Glossar von Fachwörtern
- Präsentation
- fremdsprachliche Fachkorrespondenz (Verfassen von E-Mails und Angeboten, Telefonate führen)

12.19 Angewandtes Deutsch**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

Dieses Themenfeld ermöglicht eine vertiefende Bearbeitung und Erstellung fachbezogener Texte, etwa Werkerschließungen, wie auch das kreative Schreiben eigener Texte, beispielsweise in Form von Lyrik im Dialog mit Kunstwerken und eigenen Gestaltungen ermöglichen.

Im Umgang mit fachbezogenen Texten bewerten die Lernenden die Qualität verschiedener Quellen, analysieren deren Verlässlichkeit und zitieren korrekt. Damit schaffen sie eine Grundlage für zukünftiges wissenschaftliches Arbeiten und vertreten eine eigene Position im wissenschaftlichen Diskurs.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Für den Schwerpunkt: Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Für Deutsch: Form und Gestaltung, Verständigung und Auseinandersetzung, Funktion und Wirkung

Inhalte

- Innerer Monolog einer Bildfigur
- Bildgeschichten, Comics oder Filmtexte formulieren
- Umsetzen von Lyrik in eine Form (typografisch, kalligrafisch)
- Umsetzen von Lektüreinhalten in eine Gestaltung
- Visualisierung von (eigenen) Gedichten oder Liedtexten
- Verknüpfung von zeitgenössischen Texten und Kunstepochen (z. B. Barock: Vanitas, Dichtkunst und Stillleben, Reiselyrik und Veduten)
- Verknüpfung von Poetry Slam mit Kunstformen wie Performance, Happening, Graffiti, Design
- Vorgangsbeschreibung einer gestalterischen Technik/eines gestalterischen Verfahrens
- Glossar von Fachwörtern
- Quellen bewerten und richtig zitieren
- Verfassen einer Rezension

12.20 Angewandte Mathematik**(Wahlpflicht-Themenfeld)**

Dieses Themenfeld umfasst die fachbezogenen Berechnungen in verschiedenen Bereichen, die den Gestaltenden in der Berufspraxis begegnen. Damit Lernende ihre Ideen verwirklichen können, ist der Umgang mit Zahlen hilfreich, z. B. können Räume oder Objekte maßstabsgerecht dargestellt werden, Strecken ermittelt, Materialien oder ein Kundenauftrag wirtschaftlich berechnet werden.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Für den Schwerpunkt: Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Für Mathematik: Algorithmus und Zahl (L1), Messen (L2), Raum und Form (L3)

Inhalte

- Bilddaten berechnen
- optische Mitte berechnen
- Goldener Schnitt, FIBONACCI-Folge
- Satz des PYTHAGORAS berechnen und visualisieren
- Satz des THALES berechnen und visualisieren
- Strahlensatz (zentrische Streckung)
- Aufmaß
- Maßstäbe berechnen
- zeichnerische Darstellung von Räumen und Körpern
- Materialbedarf von Flächen (z. B. Vielecke, Ellipsen) und Körpern berechnen
- Nutzenberechnung
- Kalkulation (Angebote schreiben)

12.21 Gestaltung realisieren I (Vertiefung in Gestaltungsgrundlagen)
(Wahlpflicht-Themenfeld)

In diesem Themenfeld erweitern die Lernenden ausgehend von ihren beruflichen Vorkenntnissen ihr Verständnis für Strukturen und Inhalte von Gestaltungsprozessen im Alltag, in der Kunst und im Design. Sie vertiefen ihr Wissen über Gesetzmäßigkeiten der visuellen Wahrnehmung, über die Wirkung und symbolische Bedeutung der Gestaltungsmittel Farbe, Form und Schrift sowie deren Anordnung und Komposition. Dies befähigt sie, Gestaltung strukturiert zu rezipieren und zu beurteilen sowie eigene Ideen in einem Gesamtkonzept (z. B. Corporate Design) gezielt und kreativ umzusetzen.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen:

Funktion und Rezeption von angewandter und freier Gestaltung (L1), Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Gestaltungsmittel Farbe
 - additive und subtraktive Farbmischung
 - Unterscheidungsmerkmale von Farbe (Farbton, Helligkeit, Buntheit, Sättigung)
 - Pigmente mischen und Farben ordnen (z. B. nach schiefem Doppelkegel)
 - RAL- und NCS-Farbsystem
 - psychologische Wirkung von Farben
 - symbolische Bedeutung von Farben
 - Farbkontraste und Farbverwandtschaften
- Gestaltungsmittel Form
 - Punkt, Linie und Fläche
 - psychologische Wirkung von Formen
 - symbolische Bedeutung von Formen
- Gestaltungsmittel Schrift
 - Schriftentwicklung und Schriftklassifikation
 - Schriftanatomie und Unterscheidungsmerkmale von Schrift
 - psychologische Wirkung von Schrift
 - typografische Kontraste

Fachrichtung: Gestaltung

- Gestaltungsmittel Anordnung und Komposition, z. B.
 - Symmetrie und Asymmetrie
 - Goldener Schnitt
 - Reihung und Rhythmus
- Gestaltungsprinzip Reduktion
- Corporate Design
- manuelle bzw. digitale Umsetzung
 - Ideenfindung und Kreativitätstechniken
 - Recherche und ggf. Konkurrenzanalyse
 - Idee und Konzept (z. B. im Portfolio)
 - Skizze und Entwurf (typografische Skizze und Layouttechniken)

12.22 Gestaltung realisieren II (Vertiefung in digitaler Umsetzung)
(Wahlpflicht-Themenfeld)

In diesem Themenfeld vertiefen die Lernenden ausgehend von ihren beruflichen Erfahrungen ihre Kenntnisse von technischen Abläufen und Werkzeugen zur Produktion von Medien. Sie erwerben ein erweitertes Verständnis im Umgang mit spezifischen medientechnischen Werkzeugen und Abläufen. Dabei vertiefen sie ihre Kompetenzen in der Anwendung branchenüblicher Software für die Desktop-Publishing-Produktion. Diese Fertigkeiten beinhalten z. B. die Erstellung und Bearbeitung von Bild- und Vektordateien, deren Animation und den Umgang mit einem Layout-Programm. Die Lernenden wissen um die Kompatibilität der am Produktionsablauf beteiligten Software sowie der einzelnen Dateiformate und kennen die entsprechenden Dateiaustauschmöglichkeiten.

Bezug zu den maßgeblichen Leitideen

Gestalterische und künstlerische Techniken (L2), Gestalterischer und künstlerischer Prozess (L3), Konzeptionelle Dokumentation und Präsentation (L4), Umwelt und Gesellschaft (L5)

Inhalte

- Pixelbearbeitung
 - Überblick über Benutzeroberfläche und Kurzbefehle
 - Benennung und Speicherung von Dateien
 - Dateiformate
 - Eigenschaften von Pixelbildern (Auflösung, Einheiten, Farbmodi)
 - Korrekturmöglichkeiten (Helligkeitsveränderungen, Farbveränderungen, Verfremdungen)
 - Filter
 - Ebenen und Masken
 - Einfärben
 - Auswählen und Freistellen
- Vektorbearbeitung
 - Überblick über Benutzeroberfläche und Kurzbefehle
 - Benennung und Speicherung von Dateien
 - Dateiformate
 - Eigenschaften von Vektorgrafiken
 - Auswahl- und Einfärbeoptionen (z. B. Farbfelder, Kontur, Füllung, Verläufe)
 - Formerstellungswerkzeuge, Transformationsmöglichkeiten und Verrechnung von Formen
 - Umwandlung von Text in Pfade, Vektorisierung von Skizzen oder Pixelbilder

Fachrichtung: Gestaltung

- Layout-Software
 - Überblick über Benutzeroberfläche und Kurzbefehle
 - Benennung und Speicherung von Dateien
 - Dateiformate
 - Einrichtung von Dokumenten (ein- und mehrseitige Dokumente, Ränder, Spalten, Hilfslinien)
 - Musterseiten
 - Absatz- und Zeichenformate
 - Transformationsmöglichkeiten
 - Platzieren von Bildern, Bildausschnitten, Proportionen
- Animation
 - Überblick über Benutzeroberfläche und Kurzbefehle
 - Benennung und Speicherung von Dateien
 - Dateiformate
 - Einzelbild-Animation (Daumenkino im Unterschied zu Schlüsselbildanimation (Keyframes, Inbetweens), Interpolation)
 - Zeitleiste, Animationsspuren
 - Animationseffekte
 - Rendern und Exportieren



HESSEN



Hessisches Kultusministerium

Luisenplatz 10

60185 Wiesbaden

<https://kultusministerium.hessen.de>