

Entwicklung von Lernsituationen

Vorbereitung der Gruppenphase

exemplarisch dargestellt am Bildungsplan

Mediengestalterin/Mediengestalter Digital und Print

Arbeitsschritte

- Analyse des Lernfeldes
- Festlegung und Benennung von Lernsituationen
- Bestimmung des zeitlichen Umfangs
- Gestaltung und Dokumentation
- Weitere Hinweise



Analyse des Lernfeldes

Analyse des Lernfeldes Teil 1

fortlaufende Nummer	Kernkompetenz der übergeordneten beruflichen Handlung	Ausbildungsjahr und Stundenumfang	Generalisierende Beschreibung der Kernkompetenz am Ende des Lernprozesses
Lernfeld 3:	Daten crossmedial aufbereiten	1. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden	<p>„Output“-orientiert</p> <p>Ziele, die die berufliche Handlungskompetenz im Ausbildungsberuf abbilden</p> <p>Befähigung nach erfolgreichem Absolvieren der Ausbildung</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Bilder, Grafiken und Videomaterial systemunabhängig und entsprechend dem Verwendungszweck aufzubereiten und Fonts zu nutzen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren Bild-, Grafik-, Text- und Videomaterial (<i>Dateiformate, Kompression</i>) im Hinblick auf die Integrationsfähigkeit in ein Medienprodukt (...).</p> <p>Sie informieren sich über die jeweiligen ausgabespezifischen und qualitativen Anforderungen, indem sie Qualitätskriterien, Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten berücksichtigen (<i>Farbraum, Datentiefe, Bitmap, Vektor, Metadaten, Kontrast, Helligkeit, Farbigkeit</i>). Sie ermitteln unterschiedliche Möglichkeiten der Datenübertragung und -speicherung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen den Einsatz von Vektor- und Pixeldateiformate. Dabei beachten sie Ein- und Ausgabefarbräume, die notwendige Farbtiefe und unterscheiden zwischen verlustfreien und verlustbehafteten Dateiformaten. Sie berechnen die erforderliche Bildauflösung und die Datenmenge (...). Sie legen für vorgegebene Videodateien die ausgabespezifische Aufbereitung fest. Für die erforderliche Datenspeicherung und -sicherung verwalten sie lokale, externe und Cloud-Speicher und nutzen unterschiedliche Verfahren (<i>Schnittstellen, Backup</i>). Dabei beachten sie die Chancen und Risiken der digitalen Technologien.</p> <p>Sie erstellen Grafikelemente und vektorisieren Bildvorlagen. Für pixelbasierte Vorlagen legen sie neue Bildausschnitte fest, führen Bildmontagen (<i>Bildfreistellungen</i>) aus und nutzen verschiedene Möglichkeiten der Bildoptimierung. Die Bild- und Grafikdaten werden crossmedial und ausgabespezifisch aufbereitet (<i>Farbraum, Auflösung, Dateiformat</i>). Sie nutzen branchentypische Programme zur Sichtung und Visualisierung von Bilddaten, zur Bearbeitung von Bild-Rohdaten, zur Anpassung von Metadaten und für den ausgabespezifischen automatisierten Export. Zur Bearbeitung des Videomaterials wenden sie die Grundlagen der Schnitttechnik an und konvertieren das Material in das geplante Ausgabeformat. Dazu verwenden sie branchentypische Softwareprodukte. Für eine medienspezifische Ausgabe berücksichtigen sie technische Parameter wie <i>Ausgabeauflösung, Rasterweite, Rasterverfahren, Größe und Auflösung des Ausgabemediums, Frameraten und Farbtiefe</i>. Bei der Darstellung von Textinformationen berücksichtigen sie die Textcodierung und nutzen Fontformate (...).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Ergebnisse und Qualität der Ausgabedateien und optimieren diese bei Bedarf. Sie dokumentieren und bewerten ihren Arbeitsprozess sowie das Medienprodukt (...).</p>			

Analyse des Lernfeldes Teil 2

Lernfeld 3:	Daten crossmedial aufbereiten	1. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Bilder, Grafiken und Videomaterial systemunabhängig und entsprechend dem Verwendungszweck aufzubereiten und Fonts zu nutzen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren Bild-, Grafik-, Text- und Videomaterial (Dateiformate, Kompression) im Hinblick auf die Integrationsfähigkeit in ein Medienprodukt (...).</p> <p>Sie informieren sich über die jeweiligen ausgabespezifischen und qualitativen Anforderungen, indem sie Qualitätskriterien, Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten berücksichtigen (Farbraum, Datentiefe, Bitmap, Vektor, Metadaten, Kontrast, Helligkeit, Farbigkeit). Sie ermitteln unterschiedliche Möglichkeiten der Datenübertragung und -speicherung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen den Einsatz von Vektor- und Pixeldateiformate. Dabei beachten sie Ein- und Ausgabefarbräume, die notwendige Farbtiefe und unterscheiden zwischen verlustfreien und verlustbehafteten Dateiformaten. Sie berechnen die erforderliche Bildauflösung und die Datenmenge (Dateigröße) für vorgegebene Videodaten die ausgabespezifische Aufbereitung fest. Für die erforderliche Datenspeicherung und -sicherung verwalten sie lokale, externe und Cloud-Speicher und nutzen unterschiedliche Verfahren (Schnittstellen, Backup). Dabei beachten sie die Chancen und Risiken der digitalen Technologien.</p> <p>Sie erstellen Grafikelemente und vektorisieren Bildvorlagen. Für pixelbasierte Vorlagen legen sie neue Bildausschnitte fest und führen Bildmontagen (Bildfreistellungen) aus und nutzen verschiedene Möglichkeiten der Bildoptimierung. Die Bild- und Grafikdaten werden crossmedial und ausgabespezifisch aufbereitet (Farbraum, Auflösung, Dateiformat). Sie nutzen branchentypische Programme zur Sichtung und Visualisierung von Bilddaten, zur Bearbeitung von Bild-Rohdaten, zur Anpassung von Metadaten und für den ausgabespezifischen automatisierten Export. Zur Bearbeitung des Videomaterials wenden sie die Grundlagen der Schnitttechnik an und konvertieren das Material in das geplante Ausgabeformat. Dazu verwenden sie branchentypische Softwareprodukte. Für eine medienspezifische Ausgabe berücksichtigen sie Parameter wie Ausgabeauflösung, Rasterweite, Rasterverfahren, Größe und Auflösung des Bildmaterials, Rasterarten und Farbtiefe. Bei der Darstellung von Textinformationen berücksichtigen sie die Textcodierung und nutzen Fontformate (...).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Ergebnisse und Qualität der Ausgabe und optimieren diese bei Bedarf. Sie dokumentieren und bewerten ihren Arbeitsprozess sowie das Medienprodukt (...).</p>		

Kompetenzorientierte Ziele mit Inhalts- und Verhaltenskomponenten und ggf. situativer Einbettung

Anknüpfungen zu anderen Fächern

Informationstechnische Kompetenzen sind berücksichtigt

Offene Formulierungen ermöglichen Einbezug methodischer Vorgehensweisen, organisatorischer und techn. Veränderungen

Anforderungsniveau wird durch Begriffe (Verben, Adjektive) und situative Komplexität deutlich

Verschiedene Kompetenzbereiche berücksichtigt

Festlegung und Benennung von Lernsituationen

Festlegung und Benennung von Lernsituationen

Lernfeld 3:	Daten crossmedial aufbereiten	1. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Bilder, Grafiken und Videomaterial systemunabhängig und entsprechend dem Verwendungszweck aufzubereiten und Fonts zu nutzen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren Bild-, Grafik-, Text- und Videomaterial (<i>Dateiformate, Kompression</i>) im Hinblick auf die Integrationsfähigkeit in ein Medienprodukt (...).</p> <p>Sie informieren sich über die jeweiligen ausgabespezifischen und qualitativen Anforderungen, indem sie Qualitätskriterien, Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten berücksichtigen (<i>Farbraum, Datentiefe, Bitmap, Vektor, Metadaten, Kontrast, Helligkeit, Farbigkeit</i>). Sie ermitteln unterschiedliche Möglichkeiten der Datenübertragung und -speicherung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen den Einsatz von Vektor- und Pixeldateiformate. Dabei beachten sie Ein- und Ausgabefarbräume, die notwendige Farbtiefe und unterscheiden zwischen verlustfreien und verlustbehafteten Dateiformaten. Sie berechnen die erforderliche Bildauflösung und die Datenmenge (...). Sie legen für vorgegebene Videodateien die ausgabespezifische Aufbereitung fest. Für die erforderliche Datenspeicherung und -sicherung verwalten sie lokale, externe und Cloud-Speicher und nutzen unterschiedliche Verfahren (<i>Schnittstellen, Backup</i>). Dabei beachten sie die Chancen und Risiken der digitalen Technologien.</p> <p>Sie erstellen Grafikelemente und vektorisieren Bildvorlagen. Für pixelbasierte Vorlagen legen sie neue Bildausschnitte fest, führen Bildmontagen (<i>Bildfreistellungen</i>) aus und nutzen verschiedene Möglichkeiten der Bildoptimierung. Die Bild- und Grafikdaten werden crossmedial und ausgabespezifisch aufbereitet (<i>Farbraum, Auflösung, Dateiformat</i>). Sie nutzen branchentypische Programme zur Sichtung und Visualisierung von Bilddaten, zur Bearbeitung von Bild-Rohdaten, zur Anpassung von Metadaten und für den ausgabespezifischen automatisierten Export. Zur Bearbeitung des Videomaterials wenden sie die Grundlagen der Schnitttechnik an und konvertieren das Material in das geplante Ausgabeformat. Dazu verwenden sie branchentypische Softwareprodukte. Für eine medienspezifische Ausgabe berücksichtigen sie technische Parameter wie <i>Ausgabeauflösung, Rasterweite, Rasterverfahren, Größe und Auflösung des Ausgabemediums, Frameraten und Farbtiefe</i>.</p> <p>Bei der Darstellung von Textinformationen berücksichtigen sie die Textcodierung und nutzen Fontformate (...).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Ergebnisse und Qualität der Ausgabedateien und optimieren diese bei Bedarf.</p> <p>Sie dokumentieren und bewerten ihren Arbeitsprozess sowie das Medienprodukt (...).</p>		

Lernsituation 3.1

Lernsituation 3.2

Bestimmung des zeitlichen Umfangs

Bestimmung des zeitlichen Umfangs

Einzelne Teile des Lernfeldes
können in mehreren
Lernsituationen abgebildet
werden.

Zeitlicher Umfang aller Lernsituationen
=
Gesamtumfang des Lernfeldes

Ansprechpartner redaktionelle Rückfragen:			
Lernfeld Nr. X (... Std.)			X. Ausbildungsjahr
Nr.	Titel der Lernsituationen	Zeitrictwert	Kompetenzen aus dem MK-Rahmenlehrplan, Beiträge zum Kompetenzerwerb in Lehrplan
X.1			
X.2			
X.3			

**Teil 1 für Ihre Arbeit in den Gruppen
- aufgeteilt nach Lernfeldern -**

Bestimmung des zeitlichen Umfangs

Lernfeld Nr. 3 (80 Std.)		1. Ausbildungsjahr	
Nr.	Titel der Lernsituationen	Zeitrictwert	Kompetenzen aus dem KMK-Rahmenlehrplan, Beiträge der Fächer zum Kompetenzerwerb in Abstimmung mit dem Fachlehrplan
3.1	Erstellung eines Cinemagramms auf Grundlage eines bestehenden Theaterplakats	60 UStd.	<p>Sie informieren sich über die jeweiligen ausgabespezifischen und qualitativen Anforderungen, indem sie Qualitätskriterien, Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten berücksichtigen (<i>Farbraum, Datentiefe, Bitmap, Vektor, Metadaten, Kontrast, Helligkeit, Farbigkeit</i>). Sie ermitteln unterschiedliche Möglichkeiten der Datenübertragung und -speicherung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen den Einsatz von Vektor- und Pixeldateiformate. Dabei beachten sie Ein- und Ausgabefarbräume, die notwendige Farbtiefe und unterscheiden zwischen verlustfreien und verlustbehafteten Dateiformaten. Sie berechnen die erforderliche Bildauflösung und die Datenmenge (...). Sie legen für vorgegebene Videodaten die ausgabespezifische Aufbereitung fest. Für die erforderliche Datenspeicherung und -sicherung verwalten sie lokale, externe und Cloud-Speicher und nutzen unterschiedliche Verfahren (<i>Schnittstellen, Backup</i>). Dabei beachten sie die Chancen und Risiken der digitalen Technologien.</p> <p>Sie erstellen Grafikelemente und vektorisieren Bildvorlagen. Für pixelbasierte Vorlagen legen sie neue Bildausschnitte fest, führen Bildmontagen (<i>Bildfreistellungen</i>) aus und nutzen verschiedene Möglichkeiten der Bildoptimierung. Die Bild- und Grafikdaten werden crossmedial und ausgabespezifisch aufbereitet (<i>Farbraum, Auflösung, Dateiformat</i>). Sie nutzen branchentypische Programme zur Sichtung und Visualisierung von Bilddaten, zur Bearbeitung von Bild-Rohdaten, zur Anpassung von Metadaten und für den ausgabespezifischen automatisierten Export. Zur Bearbeitung des Videomaterials wenden sie die Grundlagen der Schnitttechnik an und konvertieren das Material in das geplante Ausgabeformat. Dazu verwenden sie branchentypische Softwareprodukte. Für eine medienspezifische Ausgabe berücksichtigen sie technische Parameter wie <i>Ausgabeauflösung, Rasterweite, Rasterverfahren, Größe und Auflösung des Ausgabemediums, Framerraten und Farbtiefe</i>.</p>
3.2	Optimierung einer Speisekarte für Print- und Tabletausgabe	20 UStd.	...

Gestaltung und Dokumentation

Gestaltung von Lernsituationen

Ausbildungsjahr Nr.	
Bündelungsfach: Titel	
Lernfeld Nr. : Titel (... UStd.)	
Lernsituation Nr. : Titel (... UStd.)	
Einstiegsszenario	He... rgebnis
... für Lernerfolgsüberprüfung und ...	
Wesentliche Kompetenzen	Konkretisierung der Inhalte
– Kompetenz 1 (Fä...)	– ...
– Kompetenz...	– ...
Lern- und Arb...	
Unterrichtsmate.../Fundstelle	
Organisatorische Hinweise	
z. B. Verantwortlichkeiten, Fachraumbedarf, Einbindung von Experten/Exkursionen, Lernortkooperation	

**Teil 2 für Ihre Arbeit in den Gruppen
- exemplarisch für eine Lernsituation -**

Medienkompetenz, Anwendungs-Know-how, Informatische Grundkenntnisse (Bitte markieren Sie alle Aussagen zu diesen drei Kompetenzbereichen in den entsprechenden Farben.)

Festlegung und Benennung von Lernsituationen

Lernfeld 3:	Daten crossmedial aufbereiten	1. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Bilder, Grafiken und Videomaterial systemunabhängig und entsprechend dem Verwendungszweck aufzubereiten und Fonts zu nutzen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren Bild-, Grafik-, Text- und Videomaterial (<i>Dateiformate, Kompression</i>) im Hinblick auf die Integrationsfähigkeit in ein Medienprodukt (...).</p> <p>Sie informieren sich über die jeweiligen ausgabespezifischen und qualitativen Anforderungen, indem sie Qualitätskriterien, Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten berücksichtigen (<i>Farbraum, Datentiefe, Bitmap, Vektor, Metadaten, Kontrast, Helligkeit, Farbigkeit</i>). Sie ermitteln unterschiedliche Möglichkeiten der Datenübertragung und -speicherung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen den Einsatz von Vektor- und Pixeldateiformate. Dabei beachten sie Ein- und Ausgabefarbräume, die notwendige Farbtiefe und unterscheiden zwischen verlustfreien und verlustbehafteten Dateiformaten. Sie berechnen die erforderliche Bildauflösung und die Datenmenge (...). Sie legen für vorgegebene Videodaten die ausgabespezifische Aufbereitung fest. Für die erforderliche Datenspeicherung und -sicherung verwalten sie lokale, externe und Cloud-Speicher und nutzen unterschiedliche Verfahren (<i>Schnittstellen, Backup</i>). Dabei beachten sie die Chancen und Risiken der digitalen Technologien.</p> <p>Sie erstellen Grafikelemente und vektorisieren Bildvorlagen. Für pixelbasierte Vorlagen legen sie neue Bildausschnitte fest, führen Bildmontagen (<i>Bildfreistellungen</i>) aus und nutzen verschiedene Möglichkeiten der Bildoptimierung. Die Bild- und Grafikdaten werden crossmedial und ausgabespezifisch aufbereitet (<i>Farbraum, Auflösung, Dateiformat</i>). Sie nutzen branchentypische Programme zur Sichtung und Visualisierung von Bilddaten, zur Bearbeitung von Bild-Rohdaten, zur Anpassung von Metadaten und für den ausgabespezifischen automatisierten Export. Zur Bearbeitung des Videomaterials wenden sie die Grundlagen der Schnitttechnik an und konvertieren das Material in das geplante Ausgabeformat. Dazu verwenden sie branchentypische Softwareprodukte. Für eine medienspezifische Ausgabe berücksichtigen sie technische Parameter wie <i>Ausgabeauflösung, Rasterweite, Rasterverfahren, Größe und Auflösung des Ausgabemediums, Frameraten und Farbtiefe</i>.</p> <p>Bei der Darstellung von Textinformationen berücksichtigen sie die Textcodierung und nutzen Fontformate (...).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Ergebnisse und Qualität der Ausgabedateien und optimieren diese bei Bedarf.</p> <p>Sie dokumentieren und bewerten ihren Arbeitsprozess sowie das Medienprodukt (...).</p>		

Lernsituation 3.1

Dokumentation von Lernsituationen

1. Ausbildungsjahr

Bündlungsfach: Mediengerechte Gestaltung und Aufbereitung

Lernfeld 3: Daten crossmedial aufbereiten (80 Std.)

Lernsituation 3.1: Erstellung eines Cinemagramms auf Grundlage eines bestehenden Theaterplakats (60 Std.)

Einstiegsszenario

Der örtliche Theaterbetreiber möchte das neue Theaterstück mit einem Cinemagramm auf digitalen Displays in der Region bewerben. Hierzu soll ein gestalterischer Entwurf – auf Basis des bereits bestehenden gedruckten Plakats – erstellt und für das Ausspielen technisch aufbereitet werden. Zusätzlich soll aus dem Cinemagramm ein Standbild als druckfähige Datei für eine Postkarte aufbereitet werden. Die Kundin bzw. der Kunde stellt über einen Cloud-Link offene Dateien des Plakats und weiteres zugehöriges Bildmaterial bereit. Zusätzlich sendet er Exemplare des gedruckten Plakats zu. Die digitalen und analogen Vorlagen des Plakats (Druck, Text-, Bild- und Videomaterial) sollen für den Verwendungszweck analysiert werden. Informationen über die ausgabespezifischen und qualitativen Anforderungen werden eingeholt und die erforderlichen Dateiformate berücksichtigt. In einem Kundengespräch sollen die Vorstellungen der Kundin bzw. des Kunden und die Einsatzmöglichkeiten (technische und rechtliche Parameter) zu dem Cinemagramm geklärt werden. Die technischen Informationen und Schritte zur Erstellung eines Cinemagramms werden für zukünftige Aufträge in einer Checkliste gesichert. Die Kundin bzw. der Kunde wünscht eine digital gestützte Vorstellung des Cinemagramms und der Postkarte in einer Präsentation.

Handlungsprodukt/Lernergebnis

- Checkliste zur Erstellung eines Cinemagramms
- Cinemagramm im technisch korrekten Dateiformat

Hinweise zur Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung

- Bewertung der Checkliste
- Bewertung des Cinemagramms
- Bewertung der Präsentation der Ergebnisse
- Lernerfolgskontrolle über die technischen Anforderungen

Wesentliche Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler

- **recherchieren die technischen Anforderungen für ein Cinemagramm.**
- **prüfen Dateien entsprechend den technischen Voraussetzungen eines Cinemagramms und optimieren diese.**
- (...) 15.02.2023

Konkretisierung der Inhalte

- Technische Anforderungen an crossmediale Produkte
- Möglichkeiten der Datenübertragung und Speicherung
- (...)

Dokumentation von Lernsituationen

Wesentliche Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler

- recherchieren die technischen Anforderungen für ein Cinemagramm.
- prüfen Dateien entsprechend den technischen Voraussetzungen eines Cinemagramms und optimieren diese.
- planen ihren Arbeitsprozess zur technischen Umsetzung eines Cinemagramms, auch mit Hilfe von digitalen Medien.
- berücksichtigen den rechtlichen Rahmen für den Einsatz von Bewegtbildern bei Außenanlagen.
- setzen branchenübliche Layout-, Bild- und Videobearbeitungsprogramme fachgerecht ein.
- wenden Grundlagen der räumlichen Gestaltung und Bewegtbildgestaltung an.
- führen Bildbearbeitung und -montagen durch.
- integrieren automatische Workflow-Strukturen in Bildbearbeitungsprogramme.
- berücksichtigen Dateigrößen, Farbräume und -systeme.
- verwalten Datenformate und unterschiedliche Speichermedien.
- präsentieren digital gestützt ihre Arbeitsergebnisse.

Konkretisierung der Inhalte

- Technische Anforderungen an crossmediale Produkte
- Möglichkeiten der Datenübertragung und Speicherung
- Farbräume, Farbtiefe, Auflösung
- Framerate
- Bildmontagen
- Fontformate
- Bildrechte
- Kompression
- Dateiformate
- Rasterparameter

Dokumentation von Lernsituationen

Lern- und Arbeitstechniken

Simulation eines Kundengesprächs, digitales Projektmanagement-Tool, Reflexion des Arbeitsprozesses

Unterrichtsmaterialien/Fundstelle

Theaterplakat, Bild- und Textmaterial in digitaler Form, Layout-, Bild- und Videobearbeitungsprogramm, Fachbuch, Internetrecherche, technisches Datenblatt von Bewegtbildern bei Außenanlagen

Organisatorische Hinweise

Digitale Endgeräte, Bild-, Videobearbeitungs-, Layoutprogramme, interaktive Präsentationsmöglichkeit, mögliche Kooperation mit dem örtlichen Theaterbetreiber und Medienhäusern

Medienkompetenz, **Anwendungs-Know-how**, **Informatische Grundkenntnisse** (Bitte markieren Sie alle Aussagen zu diesen drei Kompetenzbereichen in den entsprechenden Farben.)

Gestaltung und Dokumentation

Medienkompetenz

die eine kritische Urteilsfähigkeit sowie Analyse und Einordnung von vermittelten Inhalten in soziale Zusammenhänge ermöglicht und damit dazu beiträgt, alle Chancen einer digitalisierten Welt nutzen und gleichzeitig mögliche Risiken erkennen und abwenden zu können.

gesellschaftlich-kulturelle
Perspektive
„Wie wirkt etwas?“

Anwendungs-Know-how

das für einen selbstständigen und sicheren Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen notwendig ist. Hierzu gehört auch die Kenntnis über technische Gefahren und Risiken, über wirksame Schutzmaßnahmen sowie über Grundlagen der Verschlüsselung.

anwendungsbezogene
Perspektive
„Wie nutze ich etwas?“

Informatische Grundkenntnisse

die für ein basales Verständnis von Algorithmen und deren digitaler Form sowie die Erstellung digitaler Angebote erforderlich sind.

technologische Perspektive
„Wie funktioniert etwas?“

Gestaltung und Dokumentation

Beispiele:

Medienkompetenz

- Kritische Überprüfung von Foren-Beiträgen auf Richtigkeit
- Reflexion eigener Arbeitsergebnisse im Hinblick auf Informationsgehalt und Aktualität
- Kontrollieren und Beurteilen von Berechnungsergebnissen

Anwendungs-Know-how

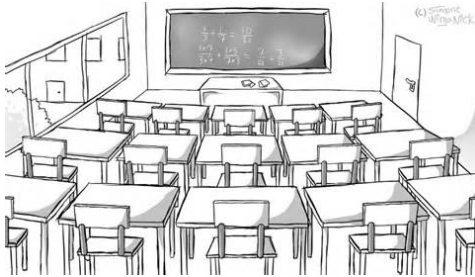
- Anwendung von Präsentationssoftware
- Anwendung von CAD-Systemen
- Nutzung von Online-Katalogen
- Anwendung der Grundlagen von Office-Software

Informatische Grundkenntnisse

- Kennen von Aufbau und Funktionsweise linearer 2D-Animation
- Planen und Organisieren eines Arbeitsprozesses mit Hilfe einer geeigneten APP
- Geeignete Formeln und Funktionen einer Tabellenkalkulationssoftware zur Durchführung eines Angebotsvergleichs auswählen

Mögliche Lernortkooperationen

Schule



Betrieb



- Betriebserkundungen
- Berücksichtigung von Anregungen
- Gemeinsame Planung

Anforderungen an die Dokumentation Teil 1

- Angaben zum **Ausbildungsjahr, Bündelungsfach, Lernfeld, Bezeichnung der Lernsituation** und **zeitlichen Umfang**
- Beschreibung eines problemorientierten und realitätsnahen **Einstiegsszenarios aus der Sicht einer Lehrkraft**
- Beschreibung konkreter **Handlungsprodukte/Lernergebnisse**
- Gegebenenfalls Hinweise zur **Lernerfolgsüberprüfung**
- Angabe der **wesentlichen Kompetenzen** inklusive **digitaler Kompetenzen**

Anforderungen an die Dokumentation Teil 2

- **Anknüpfungsmöglichkeiten** zu weiteren Fächern (z. B. Deutsch, Politik etc.)
- **Konkretisierung** der Lerninhalte
- Einführende oder vertiefende **Lern- und Arbeitstechniken**
- Erforderliche **Unterrichtsmaterialien** oder Angabe der **Fundstelle**
- **Organisatorische Hinweise:** z. B. Lernortkooperationen, Ausstattung



Weitere Hinweise

Hinweise zur Erstellung und Veröffentlichung

Berücksichtigung des Copyrights

z. B. bei Grafiken, Bildern,
Textbausteinen,
Formularen . . .

**Ansprechpartnerin/
Ansprechpartner für
Rückfragen festlegen**

Erstellung und Veröffentlichung von Lernsituationen und Didaktischen Jahresplanungen

Beachtung des Gender-Mainstreaming

z. B. bei Formulierungen
und Rollenbildern

**Veröffentlichung als
Unterstützungsangebot
für den Bildungsgang**

Hinweise zur Didaktischen Jahresplanung



**Berufsbildung.
NRW.de**

Link zum Download der
Handreichung:



<https://www.berufsbildung.nrw.de/cms/bildungsgaenge-bildungsplaene/fachklassen-duales-system-anlage-a/didaktische-jahresplanung/didaktische-jahresplanung.html>
<https://www.berufsbildung.nrw.de/cms/upload/fachklassen/djp-einleger.pdf>

Technische Hinweise zur Arbeit in den Gruppen

Auf jedem USB-Stick finden Sie die individualisierte **Dokumentationsvorlage** für die Arbeit in Ihrer Gruppe.

Bitte **speichern** Sie **ausschließlich auf dem USB-Stick**, damit wir bei der Präsentation der Ergebnisse Ihre Lernsituation vorstellen können.



**Vielen Dank
für Ihre
Aufmerksamkeit!**