



# Grafisches Gestalten

<b>Status:</b>	<b>Wahlfach</b>
<b>Fachrichtungen:</b>	<b>alle; ausser für die Fachrichtungen Gestaltung/Kunst und Kommunikation und Information; Pflichtwahlfach für die Fachrichtung Musik/Theater/Tanz</b>
<b>Dotation:</b>	<b>in der 2. Klasse oder 3. Klasse 3 Lektionen pro Woche</b>

## Bildungsziele

Grafikdesign ist Kommunikation mit Bildern und Zeichen. Inhalte werden mit grafischen Mitteln visualisiert und zum Ausdruck gebracht.

Die Schülerinnen und Schüler machen sich im Wahlfach Grafisches Gestalten mit gestalterischen und technischen Grundlagen vertraut. Sie lernen mithilfe von Schrift, Bild, Farbe und Form gegebene Informationen in eine wirkungsvolle Bildsprache zu übersetzen. Sie üben sich in einer kritischen Auseinandersetzung mit grafischen Erzeugnissen aus dem Bereich der visuellen Kommunikation.

Exemplarische Aufgaben in Bildbearbeitung, Vektorgrafik und Layout werden mit den entsprechenden Adobe Programmen wie Photoshop, InDesign und Illustrator realisiert. Durch das Fotografieren und die Bildrecherche lernen die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit dem eigenen und fremden Bildmaterial.

## Richtziele

- Grundlagen der Gestaltung durch Umgang mit Schrift und Bild kennen
- Anwendungsmöglichkeiten von Bildbearbeitungs-, Vektorgrafik- und Layout-Programmen kennen
- Gestaltungsprozesse von der Idee bis zum fertigen Produkt durchlaufen
- Medien exemplarisch auf sich wirken lassen und sozial, psychologisch, kulturell und genderspezifisch hinterfragen
- Ausdauer im Variieren, Optimieren und der Umsetzung eigener Ideen zeigen
- die eigene und fremde Gestaltung kritisch betrachten und analysieren

## Kompetenzziele 2. und 3. Klasse

### Prozess, Kontext

Die Schülerinnen und Schüler

- erfahren elementare Gestaltungsprozesse von der Idee über Skizzen und Variationen bis zur Ausführung
- fassen Informationen in eine klare und differenzierte Bildsprache
- setzen in Gestaltungsaufgaben eigene Schwerpunkte
- reflektieren gestalterische Aspekte und kennen grafische Stilausprägungen, die sie in ihre Arbeit einbeziehen

### Themen, Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen vielfältige Einsatzmöglichkeiten von Schrift, Bild, Farbe und Form und können damit bewusst Wirkung erzielen
- kennen Strategien und die Wirkung guter Komposition und können sie anwenden
- entwerfen und realisieren exemplarische grafische Aufgaben mit zunehmendem Selbständigkeits- und Schwierigkeitsgrad

### **Material, Technik**

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen verschiedene Anwendungsmöglichkeiten der Programme
- setzen in ihrer praktischen Arbeit Materialien und Werkzeuge fachgerecht ein
- kennen den Transfer von analog zu digital

### **Kommunikation, Transfer**

Die Schülerinnen und Schüler

- steigern ihre Kompetenzen in der Gestaltung am Computer
- lernen grafische Erzeugnisse und Medien zu analysieren, den Bezug zwischen Inhalt und Form zu untersuchen und die damit verbundenen Wirkungsabsichten zu deuten
- diskutieren gesellschaftliche und ethische Fragen der grafischen Gestaltung wie beispielsweise Bild- und Textmanipulation
- legen eine Dokumentation an, bestehend aus ihren eigenen Arbeiten, Arbeitsunterlagen und gesammeltem Bildmaterialien
- strukturieren und präsentieren eigene Arbeiten in Form eines Portfolios

## **Kompetenzziele 3. Klasse**

Im Fokus stehen in der 3. Klasse insbesondere auf das 2. Schuljahr aufbauende und vertiefende Projekt mit Adobe Programmen, z.B. SA-/FMA-Layout, digitale Dokumentation und Präsentation gestalterischer Arbeiten (Portfolio), und erste Einblicke in Themen wie: Infografik, Web-/Screen-Design und Animation