

I. BILDUNGS- UND LEHRAUFGABE

Die Schüler/innen sollen befähigt werden, digitale Technologie in den Bereichen Information und Kommunikation eigenständig und produktiv einzusetzen. Die gewonnenen Erkenntnisse und Fähigkeiten sollen fächerübergreifend genutzt werden. Es sind daher schon von Beginn andere Unterrichtsfächer in den Medienunterricht einzubeziehen. Die Koordination fächerübergreifender Aktivitäten obliegt der Verbindlichen Übung Medienkunde. Im Vordergrund steht, dass die Schüler/innen geeignete Soft- und Hardware kennenlernen und deren Möglichkeiten unter kreativen, wirtschaftlichen, sozialen und technischen Aspekten verantwortungsvoll nutzen und kritisch hinterfragen können. Den Schüler/innen sollen die verschiedenen gesellschaftlichen und sozialen Aspekte der Informations- und Kommunikationstechnologie näher gebracht werden.

II. UNTERRICHTSZIELE UND -GRUNDSÄTZE

a) Lernziele

Zuerst sollen die Schüler/innen die grundsätzlichen Fertigkeiten im Umgang mit digitaler Technologie erwerben. Der Einsatz aktueller Open-Source-Software nimmt dabei einen wichtigen Platz ein.

Sie sollen die Bereitschaft zu kooperativen Arbeitsformen weiterentwickeln und die Bedeutung der Ergonomie für den Arbeitsplatz erkennen.

Sie sollen komplexere Arbeitstechniken kennen lernen und das Internet als Informationsquelle und Medium der Interaktion kennen und nutzen.

Die Schüler/innen sollen Aufgabenstellungen mit einem Textverarbeitungsprogramm sowie einem Grafikprogramm sicher bewältigen und Arbeitsergebnisse präsentieren können.

Die Schüler/innen sollen grundsätzliche Kenntnisse in Layout und Gestaltung von digitalen und Printmedien (Texte, Bilder, Layout, Film ...) erwerben.

Sie sollen mit den vielfältigen Möglichkeiten der Neuen Medien unter besonderer Berücksichtigung der Kommunikation verantwortungsvoll und kritisch umgehen können und die Bedeutung von Datenschutz und Urheberrecht berücksichtigen.

Die Schüler/innen sollen befähigt werden, neue und traditionelle Medien in Verbindung zu setzen.

Die Schüler/innen sollen Einblick in die Bedeutung digitaler und virtueller Möglichkeiten in Teilbereichen von Berufs- und Arbeitswelt gewinnen.

Die Schüler/innen sollen die erworbenen Kenntnisse in Zusammenarbeit mit anderen Unterrichtgegenständen und schulischen Publikationen (Schulhomepage, Jahresbericht ...) anwenden und umsetzen können.

b) Didaktische Grundsätze

Einzel- und Gruppenarbeit sind die zentralen Unterrichtsformen im Medienunterricht. Schüleraktivitäten sind der zentrale Bestandteil des Unterrichtes.

Die Schüler/innen sind zu eigenständigem Arbeiten anzuleiten, ihre Kreativität ist zu fördern und zu unterstützen. Hierbei ist vor allem auf die Entwicklung von Teamfähigkeit hinzuwirken.

1. Klasse (2 Wochenstunden)

Die Schüler/innen sollen die grundlegenden Möglichkeiten des Schulnetzes kennen und mit ihnen sicher umgehen lernen. Sie sollen die Einsatzmöglichkeiten des Computers, sowie die Ergonomie beim Arbeiten am PC beachten lernen.

Für effektives Arbeiten ist im Umgang mit dem PC das Beherrschen des Zehn-Finger-Systems von essentieller Bedeutung.

Im Umgang mit der Standard-Software für Textverarbeitung sollen die Schüler/innen befähigt werden, einfache Texte ökonomisch und sprachlich korrekt zu erfassen, zu bearbeiten und nach einfachen Aspekten zu gestalten.

Im Umgang mit Standard-Software für Präsentation sollen Grundsätze der Präsentation erarbeitet und einfache Präsentationen erstellt werden. Dabei ist auf die Verbindung mit dem gesprochenen Wort zu achten und die Möglichkeit fächerübergreifenden Unterrichts zu nutzen.

Einfache Formen des Recherchierens auf der Ebene des Schulnetzes und des Internets sollen erworben und eingeübt werden.

Die Schüler/innen sollen mit den Grundbegriffen der Bildbearbeitung (Dateiformate, Typographie, Auflösung, Farbmodelle ...) vertraut werden.

Das Internet soll als Medium der Kommunikation mit seinen Vorteilen und Gefahren erkannt werden.

2. Klasse (2 Wochenstunden)

Die in der ersten Klasse erworbenen Fertigkeiten und Kompetenzen sollen vertieft und in Richtung akustische Medien erweitert werden.

Die Schüler/innen sollen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten im grafischen Bereich erweitern (Layout, Typografie ...) und in praktischen Übungen perfektionieren. CAD und Robotik schaffen fächerübergreifende Möglichkeiten zur Werkerziehung (Technisches Gestalten).

Neben Erfassung und Gestaltung schriftlicher Texte kommen nun auch erste Schritte in Richtung gesprochener Texte: einfache Podcasts, Kurzhörspiele, Interviews, Toncollagen ...

Einfache Aufnahme- und Schnittverfahren werden eingesetzt. Die Zusammenarbeit mit Deutsch und Lebender Fremdsprache sorgt für eine erste Umsetzung der erworbenen Kompetenzen.

Die Vertiefung der Präsentationstechniken erfolgt in fächerübergreifender Zusammenarbeit. In Verbindung mit dem gesprochenen Wort ist auch der freien Rede ausreichend Spielraum zu geben.

Die Kenntnisse der Internetrecherche werden vertieft und erweitert (Suchstrategien, Erweiterte Suche, spezielle Suchmaschinen ...), der kritische Umgang mit Rechercheergebnissen geübt.

Fragen des Urheberrechtes und geistigen Eigentums in Text, Bild und Ton stehen in engem Zusammenhang mit Recherche und Produktion eigener Arbeiten.

Einfache Möglichkeiten der Publikation im Internet (Bildplattformen ...) werden im Hinblick auf Datensicherheit und Schutz der eigenen Persönlichkeit kritisch hinterfragt und genutzt.

In Datenbanken und einfache Möglichkeiten des Web 2 wird eingeführt.

3. Klasse (1,5 Wochenstunden)

Die bisher erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten werden erweitert und vertieft und in Richtung bewegtes Bild / Film erweitert. Erste Einblicke in die Bedeutung digitaler Technik und virtueller Welten für Berufs- und Arbeitswelt werden gewonnen.

CAD und Robotik bieten hier Anknüpfungspunkte. Lehrausgänge (AEC, ORF ...) und Workshops in Zusammenarbeit mit externen Institutionen binden außerschulische Kompetenz ein und öffnen den Unterricht.

Grundkenntnisse des Gestaltens in Bildern (Bildgeschichten, Fotogeschichten, Animationen, Analyse von Werbefilmen ...) bereiten auf erste Filmaufnahmen vor. Übungen zur Kameraführung und von einfachen Schnitttechniken.

Filmische Mittel können bei der Weiterführung und Vertiefung von Interviews ebenso umgesetzt werden wie als Möglichkeit der Selbstpräsentation, die vertiefende Auseinandersetzung mit akustischen Medien auch in fächerübergreifender Zusammenarbeit mit Musik erfolgen.

Einführung in den verantwortungsvollen und kritisch hinterfragenden Umgang mit Social Media.

4. Klasse (2 Wochenstunden)

Anwendung und Vertiefung der bisher erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten in der Gestaltung komplexerer Projekte und Produkte und vertiefter Einblick in Berufs- und Arbeitswelt.

Die Einbindung in schulische Aktivitäten (Homepage, Jahresbericht ...) ermöglicht eine altersgemäße Professionalisierung. Begleitung und Dokumentation schulischer Veranstaltungen, kompetente Umsetzung komplexer Layout- und Präsentationsaufgaben schaffen Öffentlichkeit und erhöhte Aufmerksamkeit.

Lehrausgänge (Architekturbüros, Medienfirmen, Tonstudios ...) geben Einblick in Technologien und Anforderungen eines Berufes und in wirtschaftliche Zusammenhänge.

Grundsätze des Projektmanagements werden als Voraussetzung für kompetentes und zielorientiertes Arbeiten erfahren.