

Lehrplan Akzentfach Informatik & Kommunikation

1. Allgemeine Bildungsziele

Der Unterricht im Akzentfach vermittelt die theoretischen und praktischen Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnologien. In vielfältigen praxisorientierten Projekten werden die Grundkenntnisse vertieft und anhand der Umsetzung in konkreten Produkten erprobt.

Im Mittelpunkt des Akzentfachs Informatik & Kommunikation steht das mediale Konzeptdenken, das heisst die Fähigkeit, komplexe Inhalte zu analysieren, mit den adäquaten Informations- und Kommunikationstechnologien zu verarbeiten und ästhetisch in angemessener Form aufzubereiten. Darüber hinaus wird die kritische Reflexionsfähigkeit geschult, die analytische Kompetenz, unter die glänzende Oberfläche medialer Produkte zu sehen und dabei Chancen und Gefahren der modernen Technologien zu erkennen.

2. Ziele

a. Kenntnisse

Die Schülerinnen und Schüler kennen

- algorithmische Grundprobleme
- die Grundlagen des Programmierens
- gestalterische Grundlagen von Schrift, Bild, und Layout
- die Gestaltungselemente der Fotografie und der Bildbearbeitung
- die Grundprinzipien des Webdesigns und der Webprogrammierung
- filmische Gestaltungsmittel und Medien
- das Konzept der Corporate Identity und des Corporate Design
- ethische und rechtliche Grundsätze bei der Produktion und Verbreitung medialer Produkte.

b. Fertigkeiten

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache Animationen in Actionscript programmieren
- die photographischen Grundregeln anwenden
- den adäquaten Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien einschätzen
- die Inhalte in ästhetischer Form adressatengerecht aufbereiten
- ein mehrseitiges Textdokument ansprechend layouts
- eine Website benutzerfreundlich programmieren und nach ästhetischen Kriterien gestalten
- einen wirkungsvollen Werbefilm herstellen
- eine Datenbank programmieren und in ein Webprodukt integrieren
- ein Projekt planmässig entwickeln, medial angemessen umsetzen und selbstkritisch evaluieren
- formale, inhaltliche und ethische Aspekte medialer Produkte analysieren und kritisch reflektieren
- selbstständig und im Team arbeiten

c. Haltungen

Schülerinnen und Schüler haben

- gegenüber medialen Produkten eine interessierte Einstellung
- die kritische Distanz, um exemplarische Produkte zeitgenössischer Medien auf Grund sozialer, psychologischer, kultureller und geschlechtsspezifischer Gesichtspunkte zu hinterfragen
- Einsicht in die Veränderbarkeit von Inhalten durch mediale Aufbereitung und deren Wirkung
- ein Gespür für ästhetische Gestaltung und deren nachhaltige Wirkung auf die Gesellschaft
- die Ausdauer und den Willen zur optimalen Umsetzung ihrer Ideen
- die Einsicht in Möglichkeiten und Grenzen des Computers als Phänomen unserer Zivilisation und als Werkzeug in den verschiedensten Arbeitsbereichen

3. Lerninhalte und Produkte

Semester	Inhalte	Mögliche Produkte	Software
1. Semester Grundkurs Informatik 2 Lektionen	Vertiefte Kenntnisse in Textverarbeitung, Präsentationstechniken, Bildbearbeitung, Recherchen und Tabellenkalkulation. Zugänge zum selbstständigen und verantwortungsvollen Umgang mit dem Computer. Kritische Medienreflexion	Formatvorlagen Präsentation	MS Office
Akzentfach 3 Lektionen	Animationsprogrammierung mit Actionscript. Einführung in die Grundkonzepte des Programmierens. Referenzdokument mit Formatvorlagen. Kritische Medienreflexion	Programmierung eines einfachen Computerspiels mit gymnasialem Inhalt.	Flash
2. Semester 3 Lektionen	Grundkenntnisse in visueller Kommunikation, digitaler Fotografie und Bildbearbeitung. Ethische Aspekte der Bildmanipulation. Grundlagen von Layout und Typografie. Visuelle Grundlagen des Webdesign. Kritische Medienreflexion	Bildreportage Gestaltung eines mehrseitigen Dokumentes, z. B. aus dem Unterricht. Logodesign	Photoshop Indesign
3. Semester 3 Lektionen	Corporate Design, Webpublishing und -design. Digitale Film- und Tonbearbeitung. Einführung in das Medium Werbefilm. Kritische Reflexion medialer Inhalte.	Website Werbefilm mit schulischem Inhalt	Dreamweaver Premiere Elements
4. Semester 4 Lektionen	Dynamische Webprogrammierung mit Datenbankbindung. Kritische Medienreflexion	kleines Content Management System (CMS)	Dreamweaver

4. Methodisch-didaktische Bemerkungen

- a. Produkt- beziehungsweise problemorientierter Unterricht
 Im Unterricht jeden Semesters wird mindestens je ein applikationsorientiertes Produkt hergestellt. Die Produkte (zum Beispiel Zeitschrift, Film oder Website) thematisieren Inhalte der Lehrpläne der Grundlagenfächer.
- b. Interdisziplinarität
 Die Zusammenarbeit zwischen den Lehrerinnen und Lehrern der Grundlagenfächer und der Akzentfächer ist notwendig, damit Synergieeffekte genutzt werden können. Deshalb werden regelmäßig Koordinationssitzungen durchgeführt. Weitere Formen der Zusammenarbeit sind bilaterale Vereinbarungen sowie virtuelle Plattformen.
- c. Lehrerinnen und Lehrer des Akzentfachs
 Der Unterricht wird auf der Basis des Akzentfachlehrplans in der Regel von einer Lehrperson der Fächer Informatik, Kunst (vorwiegend Bildnerisches Gestalten), Sprache (vorwiegend Deutsch) und Mathematik durchgeführt. Nach Bedarf und im Rahmen der vorhandenen Ressourcen werden weitere Lehrkräfte beigezogen (z.B. Psychologie, Physik, Musik, Wirtschaft+Recht).

5. Organisatorische Bemerkungen

Die drei Lektionen des Akzentfachs werden im 2. und 3. Semester nach Möglichkeit im Stundenplan als Block platziert.