

4.4.4. Medienpraxis:

Zielgruppen des Unterrichts

Primäre Zielgruppen

Das Unterrichtsangebot richtet sich an Oberstufen-SchülerInnen des BRG/ORG 23 aus dem musisch-kreativen Zweig, also an Jugendliche im Alter von 14-19 Jahren. Die Gruppen beinhalten maximal 14 Personen pro Jahrgang.

Dieser Zielgruppe fehlt oft die Möglichkeit, sich auszudrücken; das Bedürfnis, gehört, gesehen und verstanden zu werden, ist stark präsent. Viele Fragen rund um schulisches Bestehen, Zukunftswünsche, Jobchancen und die eigene Zugehörigkeit stellen sich in dieser Lebensphase. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit einer Förderung des Selbstausdrucks und der intensiven Auseinandersetzung mit der eigenen Identität, dem Alltag und der unmittelbaren Umgebung.

Diesen Fragen möchte das vorliegende Unterrichtsfach begegnen, indem es den SchülerInnen Möglichkeiten eröffnet, sich auf kreative Weise mit aktuellen und sie persönlich betreffenden Themen auseinanderzusetzen, sich anderen mitzuteilen und mit ihnen in Austausch zu treten. Darüber hinaus sollen die SchülerInnen die Fähigkeit erwerben, mit verschiedenen Medien umzugehen und diese zum Selbstausdruck zu nutzen.

Des Weiteren berücksichtigt die Konzeption und Planung des Unterrichtsfachs die verschiedenen Vorkenntnisse und Interessen der SchülerInnen. Lernende, die sich bisher kaum mit Medien auseinandergesetzt haben, bekommen die gleichen Chancen zur Beteiligung wie jene, die bereits über eine gewisse Medienkompetenz verfügen: Letztere können sich mit eigenen Themen aktiv in die Unterrichtsgestaltung einbringen.

Sekundäre Zielgruppen

Die SchülerInnen werden darin bestärkt, nach für sie adäquaten Mitteln zu suchen, um die Resultate ihrer Arbeit nach außen zu tragen. MitschülerInnen, LehrerInnen, Familienangehörige und FreundInnen kommen mit den kreativen Arbeiten der SchülerInnen in Berührung und haben so die Möglichkeit, sich auf intensive Weise mit diesen auseinanderzusetzen.

Wenn sie es wünschen, können SchülerInnen eine breitere Öffentlichkeit ansprechen, indem sie ihre Arbeiten über Plattformen im Internet oder im öffentlichen Raum präsentieren. Das Rüstzeug dazu erhalten sie im Unterricht.

Inhalte und Ziele des Lehrplans

Inhaltliche Schwerpunkte

Im Zentrum des Unterrichtsfaches steht der Erwerb von Kompetenzen im Umgang mit diversen analogen und digitalen Medien. Dazu zählt auch die kritische Auseinandersetzung mit deren Potenzialen. Die Annäherung an die einzelnen Medien erfolgt sowohl theoretisch als auch praktisch.

Den SchülerInnen wird ausreichend Zeit und Raum geboten, sich mit einem Medium zu befassen, damit zu experimentieren und eigene Zugänge zu finden. Die eingesetzten Medien sollen möglichst viele Sinne ansprechen. Das Internet soll als Plattform des Selbstausdrucks kritisch beleuchtet werden.

Sollten bestimmte Arbeitsprozesse eine intensivere Betreuung der SchülerInnen erfordern, können sich die Lehrenden durch Team-Teaching gegenseitig unterstützen.

Die Inhalte des Faches streben eine Vertiefung und Erweiterung jener Sachbereiche an, die im Lehrplan für Bildnerische Erziehung bereits verankert sind (bildende und angewandte Kunst, visuelle Medien und Umweltgestaltung wie Grafik, Malerei, Plastik, Architektur, Design, Fotografie, Film und Video, digitale Medien, Computerkunst, Informationsdesign sowie alltagsästhetische Erscheinungen und Objekte). Insbesondere soll die Erlangung von Fähigkeiten im Umgang mit Medien die Möglichkeiten künstlerischen Ausdrucks erweitern. Medienkunst generell, Intermedialität, Multimedia und Netzkunst im Speziellen, zählen zu den grundlegenden theoretischen Inhalten dieses Faches. Darüber hinaus soll die Mediengeschichte in den bildenden, angewandten und darstellenden Künsten reflektiert werden. Dabei sind insbesondere die spartenübergreifenden Ansätze (Bildende Kunst, Darstellende Kunst, Medienkunst, Film) zu berücksichtigen. Ansatzweise soll auch Medientheorie vermittelt werden. Als zeitgemäßes Unterrichtsfach kann die Medienpraxis nur transdisziplinär gedacht werden. Klare Grenzziehungen sind ebenso wenig möglich wie sinnvoll. Im Gegenteil kann und soll die Medienpraxis in den verschiedensten Räumen gedacht werden. Das Verknüpfen mit sprachlichen, technischen, naturwissenschaftlichen und geisteswissenschaftlichen Themen und Schwerpunkten ist daher erstrebenswert.

Ziele

Die SchülerInnen entwickeln die Fähigkeit, sich kreativ und kritisch mit verschiedenen Medien auseinanderzusetzen. Sie erwerben Wissen über die Entstehung, Geschichte und Theorie analoger sowie digitaler Medien und erlernen grundlegende technische Fertigkeiten im Umgang mit denselben.

Ziel ist neben der Erarbeitung von Medienkompetenz auch die Ausbildung einer künstlerischen Sprache der SchülerInnen und damit verbunden die Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt. Das persönliche Ausdrucksvermögen soll erweitert, differenziert und vertieft werden.

Die Freude an bewusster künstlerischer Gestaltung soll gefördert werden, ebenso wie die Fähigkeit und das Interesse, sowohl über Werke anderer als auch über die eigene Arbeit zu reflektieren und zu kommunizieren.

Verschiedene Methoden der Reflexion und Dokumentation machen Entwicklungsprozesse sichtbar und bieten eine wichtige Stütze im individuellen kreativen Prozess.

Die bewusste Auseinandersetzung mit Medien, deren Inhalten und Einsatz fördert eine (selbst)kritische Haltung. Die SchülerInnen sind sich der Gefahren wie Manipulation und Missbrauch medialen Kontexts bewusst und werden für Urheberrecht und Schutz der Privatsphäre sensibilisiert.

Der Einsatz stark gruppenzentrierter Methoden bildet und fördert Teamwork-Kompetenzen. Eine dieser Methoden ist das TutorInnensystem. Durch die bewusste Einnahme der Rolle der Lehrperson im Rahmen des Unterrichts stärken die Lernenden ihr Selbstbewusstsein und erhöhen die Lernmotivation ihrer MitschülerInnen, da der Wissens- und Erfahrungstransfer auf gleicher Ebene stattfindet.

Der hauptsächlich projektorientierte Unterricht fördert die Selbst- und Sozialkompetenz der SchülerInnen. Zielstrebigkeit, Engagement, Selbstorganisation, Flexibilität, Kommunikationsfähigkeit, Reflexionsbereitschaft, Kritik- und Konfliktfähigkeit, Fähigkeit und Bereitschaft zu Initiative und Kooperation und zur Übernahme von sozialer Verantwortung sind Qualitäten, die in besonderem Ausmaß gefordert und gefördert werden. Die langfristig angelegten praktischen Module vermitteln den SchülerInnen Geduld, Durchhaltevermögen und Disziplin. Sie können sich selbsttätig auf die Suche nach einem Publikum, aber auch nach KooperationspartnerInnen (Schulen und anderen Institutionen) machen und lernen, sich und ihre Werke zu präsentieren, wodurch sie ihre Fähigkeiten besser kennenlernen. Selbstorganisation,

Zeitmanagement und Projektmanagement sind Stärken, die durch diesen Unterricht gefördert werden und die den SchülerInnen auch in ihrem Berufsleben zugutekommen.

Darüberhinaus bekommen die SchülerInnen durch diverse Kooperationen mit schulexternen Institutionen, beispielsweise in Form von Gastvorträgen oder Workshops, vertiefende fachliche Kompetenzen vermittelt. Lehrausgänge und die Auseinandersetzung mit der Medienbranche sollen des Weiteren Einblicke ins Berufsleben ermöglichen. Die Nutzung des fachtypisch interdisziplinären Potentials soll allgemeine Transferleistungen ermöglichen, wissenschaftliches Denken und Arbeiten vorbereiten und damit einen wesentlichen Beitrag für die Vorbereitung auf Beruf oder Studium leisten.

Nachhaltigkeit

Auf Wunsch der SchülerInnen können die Resultate ihrer Arbeit nicht nur für spezielle Schulveranstaltungen, sondern auf langfristiger Ebene sichtbar und zugänglich bleiben. Ermöglicht wird dies z.B. durch Internet-Plattformen (Blogs, eigene Websites, ...), aber auch durch die Konzeption und Umsetzung von Präsentationen im öffentlichen Raum oder an anderen Schulen, mit denen eine Kooperation eingegangen werden kann. Eine langfristige und nachhaltige Auseinandersetzung der SchülerInnen mit ihren eigenen Erfahrungs- und Lernprozessen kann auch durch das Führen eines individuellen Projektstagebuchs (z.B. in Blogform) erreicht werden.

Grundsätzlich wird angestrebt, an der Schule mit professionellen Programmen zu arbeiten, um die später nötigen Kenntnisse für Studium und Beruf adäquat vermitteln zu können. Durch den zusätzlichen Einsatz von Freeware wird darüber hinaus ein finanziell niederschwelliges Arbeiten als Option für den privaten Bereich angeboten. SchülerInnen können mit solchen Programmen, ungeachtet ihres finanziellen Hintergrunds, Experimente und Anwendungen zuhause wiederholen.

Methoden

Der Unterricht beinhaltet theoretische und praktische Module. Der Hauptfokus liegt auf der praktischen Arbeit, auf dem Experiment und dem individuellen Erleben. Ausgewählte Theorieteile sollen diese praktischen Erfahrungen sinnvoll ergänzen und erweitern. Folgende Methoden sollen dabei zum Einsatz kommen:

- Projektarbeit: Themenfindung, Konzeption, Realisierung
- Offenes Lernen, Gruppenarbeit und Frontalunterricht
- Rechercheaufträge, Referate, verschiedene Formen der Präsentation: Ausstellungen (Schule, öffentlicher Raum, Kunstvermittlung durch SchülerInnen), Internet
- Unterricht im Tutoriumssystem: SchülerInnen tauschen Erfahrungen aus
- Fächerübergreifendes Arbeiten: Die verschiedenen KA-Gruppen übernehmen ihren spezifischen Kompetenzen entsprechende Aufträge für andere KA-Gruppen
- Diskussionen innerhalb der Gruppe
- Diskussionen mit einem breiten Publikum (über eigens eingerichtete Foren und Websites)
- Themenbezogene Lehrausgänge
- Praktische Workshops mit geladenen ExpertInnen
- Gastvorträge

- Kooperationen mit außerschulischen Institutionen

Praktische und theoretische Unterrichtsmodule

Für eine ideale Vorbereitung auf die Matura werden pro Schuljahr 1-2 praktische sowie 4-5 theoretische Zugänge erarbeitet.

Planungshilfe für ein Schuljahr

Ca. 52 Einheiten à 50 Minuten sind im Schuljahr verfügbar. Die Unterrichtseinheiten können je nach Anforderung geblockt gehalten werden (dies bietet sich an, da traditionellerweise vor den Osterferien die Kulturtage stattfinden. Diese sind zurzeit der wichtigste Rahmen für Präsentationen innerhalb der Schule).

Wenn beispielsweise Blöcke à 3 Einheiten abgehalten werden, ergibt das ca. 17 Blöcke im Schuljahr.

Vorschlag für den Umfang der Module:

| | |
|----------------------------------|------------|
| Praktisches Modul groß (PMg): | 10 Blöcke |
| Praktisches Modul klein (PMk): | 3-4 Blöcke |
| Theoretisches Modul groß (TMg): | 3-4 Blöcke |
| Theoretisches Modul klein (TMk): | 1-2 Blöcke |

Theorie und Praxis greifen speziell in diesem Fach häufig ineinander über und sind daher nicht immer klar trennbar. Die vorliegenden Rechnungen sollen die Unterrichtsplanung lediglich erleichtern und sind nicht verbindlich.

Beispiele für sinnvolle Kombinationen während eines Schuljahres:

- 1 PMg + TMg + TMk
- 1 PMg + 3 x TMk
- 3 x PMk + 2 x TMk

Beispiele für Module

- Kommunikationsportale, Websites PMg
- Fotografie PMg
- Audio/Video/Musikexperimente PMg
- Film - Video PMg
- Animationsfilmprojekte (Don't stop the music...) PMg
- Grafik als Mittel zur Gestaltung/Bewerbung künstlerischen Outputs PMk
- Umgang mit dem Internet (Gefahren, Blog, Homepage, ...) TMg
- Geschichte des Films TMg

- Geschichte der Fotografie TMg/k
- Animation: Theoretische Zugänge/Grundlagen (Bildnerisch/Musik) TMk

Überblick über Themen der Reifeprüfung

| Theoretische Themenbereiche | Praktische Themenbereiche |
|--|---|
| Internet | |
| Gefahren und Chancen, Copyright, Manipulation, Privatsphäre, grenzenlose Kommunikation, Web 2.0, Social Networks | Bedienung von Content Management Systems, Gestalten eigener Blogs, Basics zu Web-Design (Gestaltung eigener Websites) |
| Fotographie | |
| Bildanalyse: Auseinandersetzung mit Wirkung und Einsatz von Bildern; Geschichte der Fotografie; Technische Grundlagen der Fotografie (analog/ digital; Dunkelkammer/Bildbearbeitung am PC); Themenbereiche der künstlerischen Fotografie, Abgrenzung zu und Überschneidung mit anderen Kunstformen; Fotografie in Werbung, Journalismus und Politik, verschiedene fotografische Genres und Funktionsbereiche analysieren und nachvollziehen, Alltagsfotografie: Alltag festhalten, reflektieren, austauschen | <p>Experimente in der Dunkelkammer (Fotogramm, Belichtungsreihen, Gradation, ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bildbearbeitung am PC (Photoshop) - Studiofotografie (Inszenierung, Beleuchtung, Arbeit mit Stativ, ...) - Technische Grundlagen der Kamera kennenlernen (analog oder digital?) und damit experimentieren - Aufnahmen im Innen- und Außenraum - Lochkamera/Camera Obscura |
| Film | |
| Geschichte des Films, Genres, Schnitt, Kameraeinstellungen, Produktion, Filmanalyse, Animationsfilm | <p>Umgang mit der Kamera, Arbeit am eigenen Film (Themenfindung, Storyboard, Kameraeinstellungen, Schnitt, Sound, Postproduction)</p> <p>Animation (Legetrick, Objektanimation, Zeichentrick, ...)</p> |
| Sound | |
| Geschichte von Aufnahmemöglichkeiten, technische Entwicklung, Status Quo, Einsatzmöglichkeiten, Soundquellen, Sound und Gesellschaft/Individuum | Aufnahmen erstellen, Soundinstallationen fertigen, Umgang mit Soundbearbeitungsprogrammen, Soundcollagen erstellen, Musik produzieren, bewusst hören, Radiosendung konzipieren, Interviews, Nachbearbeitung von Filmmaterial |
| Medienkunst | |

Geschichte, KünstlerInnen, Interdisziplinarität

Installationen, multimediale künstlerische Arbeit

Cross Over, High/Low