



swiss
interactive
media
design

Rahmenlehrplan Berufskunde

Interactive Media Designer EFZ

Inhalt

• Erläuterungen zum Rahmenlehrplan (RLP).....	2
• Übersicht über die Handlungskompetenzen für IMD	4
• Lektionentafel der Berufsfachschule für Handlungskompetenzbereiche und Handlungskompetenzen.....	5
• Leistungsziele, Semester, Lektionenzahl für Berufskundeunterricht, Betrieb und üK.....	9
• Hinweise zum Schullehrplan.....	16
• Hinweise zum jährlichen Treffen der für die Koordination der Berufskunde IMD zuständigen Personen	18

Erläuterungen zum Rahmenlehrplan (RLP)

ZWECK DES RLP

Der RLP betrifft primär den berufskundlichen Unterricht an der Berufsfachschule, also weder den allgemeinbildenden Unterricht noch den Sport. Er

- zeigt für jedes Leistungsziel der Berufsfachschule auf, in welchem Semester wieviele Lektionen vorgesehen sind;

- zeigt für jedes Leistungsziel der Betriebe auf, in welchen Semestern sie gemäss Modelllehrgang behandelt werden;
- zeigt auf, in welchen Semestern die fünf üK stattfinden und welchen inhaltlichen Schwerpunkt sie haben.

Der RLP gibt somit den Rahmen für die Erarbeitung der Schullehrpläne und erleichtert den Partnern der drei Lernorte die Koordination der Ausbildung. Was die Inhalte betrifft, sind die Vorgaben des Bildungsplanes ausreichend. Der RLP gibt präzise vor, wann diese Inhalte zu vermitteln sind.

AUFBAU DES RLP

Bei der Überarbeitung des RLP wurde grosses Gewicht auf Übersichtlichkeit gelegt. Redundanzen zum Bildungsplan wurden vermieden. Das bedeutet, dass der RLP den Bildungsplan nicht ersetzt, sondern ergänzt.

Er enthält folgende Elemente:

- Übersicht über die Handlungskompetenzbereiche und beruflichen Handlungskompetenzen.
- Lektionentafel der Berufsfachschule: Verteilung der Lektionen auf Handlungskompetenzbereiche und Handlungskompetenzen. Sie präzisiert die Lektionentafel im Bildungsplan auf S. 55 und zeigt für jede Handlungskompetenz die entsprechende Stundendotierung pro Ausbildungsjahr.
- Leistungsziele, Semester, Lektionenzahl: Dieser Abschnitt zeigt für die Berufsfachschule, in welchen Semestern wieviele Lektionen für jedes der Leistungsziele vorzusehen sind. Sie zeigt ferner, in welchen Semestern an den Leistungszielen des Betriebs gearbeitet wird und wann die üK stattfinden. Dies ist so-

mit der zentrale Abschnitt des RLP.

Es sind hier lediglich die Titel der Leistungsziele aufgeführt. Bei der Erarbeitung eines Schullehrplans und bei der Unterrichtsplanung ist also weiterhin der Bildungsplan zu konsultieren, in welchem die Leistungsziele inhaltlich noch näher beschrieben sind.

- Hinweise zur Aktualisierung des Schullehrplans.
- Vorlage für die Traktandenliste für Meetings für die in den Berufsfachschulen für den Fachbereich IMD zuständigen Personen.

UMSETZUNG DES RLP

Der RLP steckt den Rahmen ab, innerhalb dessen die Schule ihre Umsetzung planen können. Mit diesem RLP wird der RLP aus dem Jahre 2013 nicht grundlegend umgestellt, denn er stützt sich noch immer auf die Bildungsverordnung und den Bildungsplan des selben Jahres ab. Vielmehr wurde er vervollständigt, denn nicht alle Leistungsziele waren darin berücksichtigt. Zudem wurde er vereinfacht und damit lesbarer gemacht. Die Schulen müssen somit ihre Schullehrpläne und Unterrichtspläne nicht neu entwickeln. Sie können das Vorhandene weiter entwickeln. Für die Umsetzung des RLP sind zwei Massnahmen vorgesehen:

- Die Berufsfachschulen stimmen ihren Schullehrplan und die Unterrichtspläne mit dem RLP ab und aktualisieren beides.
- Die für die IMD zuständigen Personen (z.B. Fachbereichsleiter/innen) treffen sich einmal jährlich und tauschen sich aus. Die Schulleitungen bestimmen die Personen, die an diesen Treffen teilnehmen.

ARBEITSGRUPPE

Mitglieder der Arbeitsgruppe waren:

- Bruno Dietsche, Namics St. Gallen
- Peter Gantner, ETH Zürich
- Beat Lüscher, Gewerbliches Berufs- und Weiterbildungszentrum St.Gallen
- Jonas Schudel, Schule für Gestaltung Zürich
- Michaela Varin, eracom Lausanne

Beratung:

- Lea Goetze, BfB Büro für Bildungsfragen AG
- Walter Goetze, BfB Büro für Bildungsfragen AG

Übersicht über die Handlungskompetenzen für IMD

1. Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten	1.1 Grundlagen der Gestaltung verstehen	1.2 Kundenbedürfnisse erfassen, dokumentieren und Pflichtenheft erstellen	1.3 Kundenauftrag analysieren, Machbarkeit des Projekts abklären und Zweckmäßigkeit prüfen	1.4 Ideenskizze und Vorkonzeption erstellen	1.5 Ideenskizze und Vorkonzeption präsentieren				
2. Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	2.1 Detailrecherchen durchführen, Ergebnisse analysieren und sinnvoll zusammenfassen	2.2 Inhalts-, Design- und Bedienkonzept erstellen	2.3 Inhalts-, Design- und Bedienkonzept präsentieren						
3. Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel	3.1 Die auszuführenden Arbeiten planen und organisieren	3.2 Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen	3.3 Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen	3.4 Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen	3.5 Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen	3.6 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen und publizieren	3.7 Projekt abschließen		
4. Anwenden des Fachenglisch	4.1 Fachenglisch verstehen und sprechen	4.2 Fachenglisch lesen	4.3 Fachenglisch schreiben						
5. Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes	5.1 Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz sicherstellen	5.2 Umweltschutz sicherstellen							

Lektionentafel der Berufsfachschule

	1. Lehr-jahr	2. Lehr-jahr	3. Lehr-jahr	4. Lehr-jahr	Total
1 Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten	300	240	0	0	540
1.1 Grundlagen der Gestaltung verstehen Interactive Media Designer EFZ sind sich bewusst, dass Inhalt, Aussage und Wirkung bei der Gestaltung ihrer Arbeiten entscheidende qualitative Kriterien darstellen. Im Verständnis der Grundlagen von Kultur, Kunst, Design und Medien entwickeln und gestalten sie ihre Arbeiten aussagekräftig, überzeugend und adressatengerecht.	280	135	0	0	415
1.2 Kundenbedürfnisse erfassen, dokumentieren und Pflichtenheft erstellen Interactive Media Designer EFZ führen das Kundengespräch adressatengerecht, um die Kundenbedürfnisse zu erfassen. Sie dokumentieren diese und erstellen das Pflichtenheft. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	0	20	0	0	20
1.3 Kundenauftrag analysieren, Machbarkeit des Projekts abklären und Zweckmässigkeit prüfen Interactive Media Designer EFZ klären die Machbarkeit des Projekts gemäss Pflichtenheft ab. Sie prüfen und beurteilen die Zweckmässigkeit und nehmen eine grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept vor. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	0	0	0	0	0
1.4 Ideenskizze und Vorkonzeption erstellen Interactive Media Designer EFZ erstellen Ideenskizzen und eine Vorkonzeption. Sie nutzen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen sowie ihre Kreativität. Dazu entwickeln sie erste gestalterische Ansätze und planen die Arbeiten.	20	45	0	0	65
1.5 Ideenskizze und Vorkonzeption präsentieren Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Ideen und die Arbeitsplanung überzeugend und begründen diese. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung. Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren das Pflichtenheft.	0	40	0	0	40

	1. Lehr- jahr	2. Lehr- jahr	3. Lehr- jahr	4. Lehr- jahr	Total
2 Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	40	160	80	0	280
2.1 Detailrecherchen durchführen, Ergebnisse analysieren und sinnvoll zusammenfassen Interactive Media Designer EFZ führen Detailrecherchen durch, analysieren die Ergebnisse und definieren die Fixpunkte für das narrative Konzept. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	20	20	0	0	40
2.2 Inhalts-, Design- und Bedienkonzept erstellen Interactive Media Designer EFZ erstellen die Konzepte und entwickeln Ideen, Entwürfe, Layout-Varianten und konkrete Vorschläge, die funktional und/oder für das Projekt innovativ sind. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	20	140	70	0	230
2.3 Inhalts-, Design- und Bedienkonzept präsentieren Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Konzepte überzeugend und begründen diese. Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren das Pflichtenheft.	0	0	10	0	10

	1. Lehr- jahr	2. Lehr- jahr	3. Lehr- jahr	4. Lehr- jahr	Total
3 Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel	80	80	120	200	480
3.1 Die auszuführenden Arbeiten planen und organisieren Interactive Media Designer EFZ legen die Umsetzung des Projekts und die technischen Anforderung fest und Erstellen den Projektplan und die Projektorganisation.	0	0	0	0	0
3.2 Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	75	0	0	0	75
3.3 Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen es her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	0	40	40	80	160
3.4 Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	0	40	40	40	120
3.5 Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	0	0	40	80	120
3.6 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen und publizieren Interactive Media Designer EFZ testen und publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen und dokumentieren die Ergebnisse.	0	0	0	0	0
3.7 Projekt abschliessen Interactive Media Designer EFZ führen mit dem Auftraggeber das Debriefing durch und schliessen das Projekt administrativ ab. Ihren Lernprozess mit Zielen und Ergebnissen halten sie nachvollziehbar in der Lerndokumentation fest.	5	0	0	0	5

	1. Lehr- jahr	2. Lehr- jahr	3. Lehr- jahr	4. Lehr- jahr	Total
4 Anwenden des Fachenglisch	80	40	0	0	120
4.1 Fachenglisch verstehen und sprechen Interactive Media Designer EFZ hören aufmerksam und aktiv zu, fragen bei Verständnisproblemen nach und reagieren situations- und adressatengerecht.	40	20	0	0	60
4.2 Fachenglisch lesen Interactive Media Designer EFZ verstehen durch aufmerksames Lesen einen ihrem Niveau angepassten Text im Berufsfeld. Sie setzen dabei geeignete Hilfsmittel sowie Strategien zum Textverständnis ein.	16	8	0	0	24
4.3 Fachenglisch schreiben Interactive Media Designer EFZ verfassen schriftliche Texte in ihrem beruflichen und gesellschaftlichen Umfeld formal und stilistisch korrekt. Sie setzen die grundlegende Grammatik und den entsprechenden Wortschatz sicher ein.	24	12	0	0	36
5 Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes	20	0	0	0	20
5.1 Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz sicherstellen Interactive Media Designer EFZ sind sich der Gefahrenbereiche bei ihrer Arbeit bewusst. Sie erkennen diese und gewährleisten selbstständig die Arbeitssicherheit und den Gesundheitsschutz mit geeigneten Massnahmen.	12	0	0	0	12
5.2 Umweltschutz sicherstellen Interactive Media Designer EFZ sind sich der Bedeutung des Umweltschutzes und der Schonung der Ressourcen bei ihrer Arbeit bewusst. Sie setzen die Massnahmen des Umweltschutzes pflichtbewusst gemäss betrieblichen und gesetzlichen Massnahmen um.	8	0	0	0	8
Total Lektionen alle Lehrjahre	520	520	200	200	1440

Leistungsziele, Semester, Lektionenzahl

Leistungsziele der Berufsfachschule mit Anzahl Lektionen in den entsprechenden Semestern.	Leistungsziele des Betriebs mit Angabe der Semester, in welchen das Ziel gemäss Modelllehrgang bearbeitet wird.	Leistungsziele des üK.
---	---	------------------------

Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
1 Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten	140	160	110	130	0	0	0	0	540
1.1 Grundlagen der Gestaltung verstehen	140	140	80	55	0	0	0	0	415
1.1.1 Grundlagen der visuellen Kommunikation einsetzen (K4)	20	20							40
1.1.2 Grundlagen der visuellen Wahrnehmung einsetzen (K5)	20	20							40
1.1.3 Grundlagen von Raum, Körper und Form einsetzen (K5)	35								35
1.1.4 Grundlagen der Semiologie/Semiotik einsetzen (K6)		20	20						40
1.1.5 Farbenlehre verstehen (K3)	20								20
1.1.6 Illustration/Zeichnung entwerfen (K5)		40							40
1.1.7 Grundlagen der Typografie und Schrift einsetzen (K6)	40	40							80
1.1.8 Infografiken erstellen (K5)			20						20
1.1.9 Fotografie, Optik und Licht einsetzen (K3)			40						40
1.1.10 Video/Audio einsetzen (K5)				40					40
1.1.11 Corporate Identity, Corporate Design und Marketingkommunikation verstehen (K2)				10					10
1.1.12 Geistiges Eigentum und Urheberrecht verstehen (K3)	5			5					10
1.2 Kundenbedürfnisse erfassen, dokumentieren und Pflichtenheft erstellen	0	0	10	10	0	0	0	0	20
1.2.1 Kommunikation verstehen (K5)			10						10
1.2.2 Kunden- und Beratungsgespräche verstehen (K2)				5					5
1.2.2 Kundenbedürfnisse erfassen (K5)									0
1.2.3 Pflichtenheft beschreiben (K3)				5					5
1.2.3 Ergebnisse festhalten und Pflichtenheft erstellen (K3)									0

Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
1.3 Kundenauftrag analysieren, Machbarkeit des Projekts abklären und Zweckmässigkeit prüfen	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1.3.1 Machbarkeit des Projekts abklären resp. Zweckmässigkeit prüfen und beurteilen (Betrieb K5)									0
1.3.2 Grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept vornehmen (Betrieb K3)									0
1.4 Ideenskizze und Vorkonzeption erstellen	0	20	20	25	0	0	0	0	65
1.4.1 Ideen sammeln und entwickeln (K5)		10							10
1.4.1 Ideen sammeln und entwickeln (K5)									0
1.4.2 Techniken für die Visualisierung einsetzen (K5)		10							10
1.4.2 Ideen festhalten (K5)									0
1.4.3 Erste gestalterische Ansätze entwickeln (K5)			20						20
1.4.3 Erste gestalterische Ansätze entwickeln (K5)									0
1.4.4 Vorkonzeption erstellen (K5)				15					15
1.4.4 Vorkonzeption erstellen (K5)									0
1.4.5 Bestandteile von Offerten beschreiben (K2)				5					5
1.4.6 Ziele und Anforderungen an die Arbeitsplanung beschreiben (K2)				5					5
1.4.6 Arbeitsplanung erstellen (K5)									0
1.5 Ideenskizze und Vorkonzeption präsentieren	0	0	0	40	0	0	0	0	40
1.5.1 Präsentation erstellen (K3)				20					20
1.5.1 Präsentation erstellen (K5)									0
1.5.2 Präsentation durchführen (K3)				20					20
1.5.2 Präsentationen durchführen und Abmachungen dokumentieren (K5)									0

Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
2 Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	20	20	80	80	40	40	0	0	280
2.1 Detailrecherchen durchführen, Ergebnisse analysieren und sinnvoll zusammenfassen	20	0	20	0	0	0	0	0	40
2.1.1 Recherchen durchführen (K5)	10		10						20
2.1.1 Recherchen durchführen (K5)									0
2.1.2 Rechercheergebnisse analysieren und bewerten (K6)	5		5						10
2.1.2 Rechercheergebnisse analysieren und bewerten (K6)									0
2.1.3 Eckpunkte für die weitere Arbeit definieren (K5)	5		5						10
2.1.3 Eckpunkte für die weitere Arbeit definieren (K5)									0
2.2 Inhalts-, Design- und Bedienkonzept erstellen	0	20	60	80	40	30	0	0	230
2.2.1 Anforderungen an Inhalte erklären (K2)		10							10
2.2.2 Kriterien für Kommunikationsmittel erklären (K2)		5							5
2.2.3 Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen erklären (K2)		5							5
2.2.4 Ideen entwickeln (K5)			20	20	10				50
2.2.4 Ideen entwickeln (K5)									0
2.2.5 Konzepte erstellen (K5)			20	20	10	10			60
2.2.5 Konzepte erstellen (K5)									0
2.2.6 Layoutvarianten entwickeln (K5)			20	20	10	10			60
2.2.6 Layoutvarianten entwickeln (K5)									0
2.2.7 Vorschläge ausarbeiten (K5)				20	10	10			40
2.2.7 Vorschläge ausarbeiten (K5)									0

Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
2.3 Inhalts-, Design- und Bedienkonzept präsentieren	0	0	0	0	0	10	0	0	10
2.3.1 Präsentation erstellen (K5)						5			5
2.3.1 Präsentation erstellen (K5)									0
2.3.2 Präsentation durchführen (K3)						5			5
2.3.2 Präsentation durchführen (K5)									0
3 Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel	40	40	40	40	60	60	100	100	480
3.1 Die auszuführenden Arbeiten planen und organisieren	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.1.1 Umsetzung des Projekts und technische Anforderungen festlegen (K5)									0
3.1.2 Projektplan erstellen (K5)									0
3.2 Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen	35	40	0	0	0	0	0	0	75
3.2.1 Inhalte spezifizieren und herstellen (K5)	35	40							75
3.2.1 Inhalte spezifizieren und herstellen (K5)									0
3.2.1 Werkzeuge einsetzen (üK K3)	üK1	üK2	üK3	üK4		üK5			0
3.2.2 Zusammenarbeit mit Projektpartnern klären (intern/extern) (K5)									0
3.3 Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen	0	0	20	20	20	20	40	40	160
3.3.1 Design spezifizieren und herstellen (K5)			20	20	20	20	40	40	160
3.3.1 Design spezifizieren und herstellen (K5)									0
3.3.2 Zusammenarbeit mit Projektpartnern klären (intern/extern) (K5)									0
3.4 Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen	0	0	20	20	20	20	20	20	120
3.4.1 Technische Funktionen spezifizieren und herstellen (K5)			20	20	20	20	20	20	120
3.4.1 Technische Funktionen spezifizieren und herstellen (K5)									0
3.4.1 Technische Funktionen spezifizieren und herstellen (K5)		üK2	üK3	üK4		üK5			0
3.4.2 Zusammenarbeit mit Projektpartnern klären (intern/extern) (K5)									0

Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
3.5 Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen	0	0	0	0	20	20	40	40	120
3.5.1 Interaktionen spezifizieren und herstellen (K5)					20	20	40	40	120
3.5.1 Interaktionen spezifizieren und herstellen (K5)									0
3.5.2 Zusammenarbeit mit Projektpartnern klären (intern/extern) (K5)									0
3.6 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen und publizieren	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.6.1 Interaktive digitalen Kommunikationsmittel testen (K5)									0
3.6.2 Interaktive digitalen Kommunikationsmittel publizieren (K3)									0
3.7 Projekt abschliessen	5	0	0	0	0	0	0	0	5
3.7.1 Debriefing mit dem Vorgesetzten durchführen (K3)									0
3.7.2 Projekt administrativ abschliessen (K3)									0
3.7.3 Lerndokumentation erklären (K2)	5								5
3.7.3 Lerndokumentation führen (K3)									0
4 Anwenden des Fachenglisch	40	40	40	0	0	0	0	0	120
4.1 Fachenglisch verstehen und sprechen	20	20	20	0	0	0	0	0	60
4.1.1 Hören (K4)	4	4	4						12
4.1.1 Hören (K2)									0
4.1.2 Mündliche Informationen weiterleiten (K5)	4	4	4						12
4.1.2 Mündliche Informationen weiterleiten (K3)									0
4.1.3 Mündlich kommunizieren (K5)	4	4	4						12
4.1.3 Mündlich kommunizieren (K5)									0
4.1.4 Gespräche führen (K5)	4	4	4						12
4.1.4 Gespräche führen (K5)									0
4.1.5 Informieren und argumentieren (K5)	4	4	4						12
4.1.5 Informieren und argumentieren (K5)									0

Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
4.2 Fachenglisch lesen	8	8	8	0	0	0	0	0	24
4.2.1 Lesen (K5)	8	8	8						24
4.2.1 Lesen (K5)									0
4.3 Fachenglisch schreiben	12	12	12	0	0	0	0	0	36
4.3.1 Mündliche Informationen schriftlich weiterleiten (K5) (Betrieb K5)	4	4	4						12
4.3.1 Mündliche Informationen schriftlich weiterleiten (K5) (Betrieb K5)									0
4.3.2 Schriftlich kommunizieren (K5) (Betrieb K5)	4	4	4						12
4.3.2 Schriftlich kommunizieren (K5) (Betrieb K5)									0
4.3.3 Texte redigieren (K5) (Betrieb K5)	4	4	4						12
4.3.3 Texte redigieren (K5) (Betrieb K5)									0
5 Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes	0	20	0	0	0	0	0	0	20
5.1 Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz sicherstellen	0	12	0	0	0	0	0	0	12
5.1.1 Vorschriften beschreiben (K2)		4							4
5.1.1 Vorschriften einhalten (Betrieb K5)									0
5.1.2 Massnahmen für die Arbeitssicherheit erläutern (K2)		4							4
5.1.2 Massnahmen für die Arbeitssicherheit umsetzen (K3)									0
5.1.2 Massnahmen für die Arbeitssicherheit umsetzen (K3)	üK1	üK2	üK3	üK4		üK5			0
5.1.3 Erste Hilfe (K2)		4							4

5.2 Umweltschutz sicherstellen	0	8	0	0	0	0	0	0	8
5.2.1 Gesetzliche Normen erklären (K2)		4							4
5.2.1 Gesetzliche Normen umsetzen (Betrieb K3)									0
5.2.2 Umweltschutzmassnahmen umsetzen (Betrieb K3)		2							2
5.2.2 Umweltschutzmassnahmen umsetzen (üK K3)	üK1	üK2	üK3	üK4		üK5			0
5.2.3 Umgang mit Stoffen (Betrieb K3)		2							2
5.2.3 Umgang mit Stoffen (üK K3)	üK1	üK2	üK3	üK4		üK5			0
Total Stunden Berufsfachschule	240	280	270	250	100	100	100	100	1440

Inhaltliche Schwerpunkte üK

Gemäss Spalte „Inhalte und Werkzeuge“ im BiPla, S. 56 - 59

üK1	üK2	üK3	üK4	üK5
Frontend I: Erstellen einer Website	Fotografie: Lichtgestaltung, Kamerabedienung, Bildkomposition Digitale Bilder: Bearbeitung, Bildkombination, Montagen, Retuschen, Bilddatenformate	3D: Modellieren eines einfachen Objekts. Animation: Bilder, Schrift, Darstellungen 2D/3D, Illustrationen	Video: Kamerabedienung und -führung, Lichtgestaltung, Tonaufnahmen, Drehen, Schneiden.	Frontend II: Erstellen einer mobilen Applikation

Hinweise zum Schullehrplan

Der vorliegende Rahmenlehrplan beinhaltet alle Leistungsziele des Bildungsplans für den berufskundlichen Unterricht, Betrieb und üK und zeigt, in welchen Semestern sie zu behandeln sind. Er gibt somit den Rahmen für die Erarbeitung der Schullehrpläne und erleichtert den Partnern der drei Lernorte die Koordination der Ausbildung.

Im Schullehrplan wird das Leistungsziel

- inhaltlich noch weiter präzisiert,
- auf der Zeitachse präziser lokalisiert,
- zu diesem Zweck auch in Zusammenhang mit anderen, verwandten Leistungszielen gesetzt,
- wo passend durch Angabe von verwendeten Lehrmitteln und Unterrichtsmitteln ergänzt.
- Zudem wird die Aktualisierung des Schullehrplans geregelt.

Der Bildungsplan wie auch der RLP sind nach Leistungszielen geordnet. Auch die obige Tabelle beginnt mit Leistungsziel 1.1.1 und endet mit Leistungsziel 5.2.3.

Ein Schullehrplan ist sinnvollerweise zeitlich geordnet. Er zeigt von der ersten bis zur letzten Schulwoche auf, welche Inhalte zu welchem Leistungsziel vermittelt werden. Der Schullehrplan erleichtert somit den Lehrpersonen die Unterrichtsvorbereitung deutlich.

Am Beispiel des Leistungsziels „1.5.1 Präsentation erstellen“ könnten die Analyse wie folgt aussehen:

- **Zusammenhang mit anderen, verwandten Leistungszielen:** In diesem Beispiel wären dies in derselben Handlungskompetenz 1.5 das Leistungsziel „1.5.2 Präsentation durchführen“, wie auch die ganze Handlungskompetenz „2.3 Inhalts-, Design- und Bedienkonzept präsentieren“ mit wiederum zwei Leistungszielen. Wir stellen fest:
 - Die beiden Leistungsziele der Kompetenz 1.5 sind auf K-Stufe 3 und finden im 4. Semester statt.
 - Die beiden Leistungsziele der Kompetenz 2.3 sind auf K-Stufe 5 resp. 3 und finden im 6. Semester statt. Inhaltlich sind sie gemäss Bildungsplan ähnlich, sie bauen offenbar aufeinander auf resp. gibt Kompetenz 2.3 Gelegenheit, auf höherer Stufe und mit mehr Erfahrung im Betrieb das in 1.5 Gelernte zu wiederholen.
- **Inhaltliche Präzisierung** (am Beispiel 1.5.1): In Stichworten
 - welche Formen von Präsentationen werden vermittelt,
 - welche Anforderungen könnten verschiedene Adressaten haben.
- **Präzisere Lokalisierung auf der Zeitachse:** Welches Leistungsziel kommt wann im Semester, welches kommt sinnvollerweise davor, welches danach? Das Leistungsziel 1.5.1 ist bereits im RLP ziemlich genau lokalisiert, d.h. dem 4. Semester zugeordnet. Wahrscheinlich wird die genaue zeitliche Planung im Zusammenhang mit Leistungsziel 1.5.2 (im selben Semester) erfolgen.
- **Lehrmittel und Unterrichtsmittel:** Auflistung der eingesetzten Mittel (falls sinnvoll).

Am Beispiel des Leistungsziels „3.3.1 Design spezifizieren und herstellen“ könnte wiederum die Analyse wie folgt aussehen:

- **Zusammenhang mit anderen, verwandten Leistungszielen:** Wir stellen fest
 - Das Leistungsziel steht im Zusammenhang mit allen Leistungszielen des Handlungskompetenzbereichs „3 Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel“ und erstreckt sich über 6 Semester mit zunehmender Stundenzahl. Im letzten Semester stehen für den Handlungskompetenzbereich 100 Stunden zur Verfügung.
 - Die Handlungskompetenz „1.1 Grundlagen der Gestaltung verstehen“ mit 12 Leistungszielen und hoher Stundendotierung in den ersten vier Semestern beinhaltet vieles, was beim Erstellen von Design zur Anwendung kommt.
 - Zu beachten sind auch die Inhalte der üK in den jeweiligen Semestern.
- **Inhaltliche Präzisierung und präzisere Lokalisierung auf der Zeitachse:** Aufgrund fachdidaktischer Überlegungen und im Abgleich mit den Themen der üK wäre festzulegen, welche Inhalte zu den Leistungszielen des HaKo-Bereichs 3, aber auch Handlungskompetenz 1.1 in welcher Schulwoche behandelt werden sollen. Wahrscheinlich wird hier im Fachunterricht in der selben Unterrichtseinheit an mehreren Handlungskompetenzen bzw. Leistungszielen gearbeitet werden können. Der Schullehrplan macht dies sichtbar.
- **Lehrmittel und Unterrichtsmittel:** Auflistung der eingesetzten Mittel.

Dieser Rahmenlehrplan verändert den alten Rahmenlehrplan nicht grundlegend. Er ergänzt ihn vielmehr, z.B. indem nun alle Leistungsziele darin enthalten sind. Deshalb kann in Bezug auf den Schullehrplan auch auf das bereits Bestehende aufgebaut werden. Wie bereits erwähnt, soll der Schullehrplan den Lehrpersonen die Unterrichtsvorbereitung erleichtern. Eine gute Idee wäre es deshalb, bei der Überarbeitung des Schullehrplans deren Erfahrungen in den vergangenen Jahren einzubeziehen.

Hinweise zum jährlichen Treffen der für die Koordination der Berufskunde IMD zuständigen Personen

Der IMD ist ein schnelllebiges Beruf. Was heute aktuell ist, wird schon bald wieder veraltet sein. Deshalb dürfte es an Stelle von detaillierten schriftlichen Vorgaben für die Koordinationen des Berufskundeunterrichts an den verschiedenen Schulen wirkungsvoller sein, regelmässige Treffen der zuständigen Personen durchzuführen.

Ein solches Treffen ist jährlich vorzusehen. Die Schulleitungen bestimmen die Fachpersonen, die schulintern für die Koordination des IMD-Fachunterrichtes zuständig sind und die an den Treffen teilnehmen. Die Einladung erfolgt jeweils durch viscom, der Durchführungsort ist bei viscom in Bern.

INHALTE

Hier ein Vorschlag für die Traktanden der jährlichen Treffen:

„Routinetraktanden“

- Erfahrungen mit der Umsetzung der Leistungsziele im Unterricht
- Eingesetzte Lehr- und Unterrichtsmittel: Wie bewähren sie sich? Empfehlungen?
- Zusammenarbeit / Koordination der Lernorte

- Qualitätsmanagement der Schule: Gibt es Rückmeldungen zu IMD?

„Haupttraktandum“

- Aktuelles Thema in Absprache