

5

---

**MEDIALE  
GESELLSCHAFT**

**BILDENDE KUNST | PGW**

**ICT | SEMINAR**

**Informationen – Inhalte – Anforderungen**

## DER FÄCHERVERBUND IM PROFIL 5

<b>Profilgebende Fächer</b>	: <b>Bildende Kunst</b> (4-stündig; eA) <b>PGW</b> (4-stündig; eA)
Begleitende Fächer	: ICT (2-stündig; gA) Seminar (2-stündig)

### MEDIALE GESELLSCHAFT

Nicht-mediale Zugänge zur Welt sind verstellt. Wir messen Realität bereits an Medien, nicht mehr Medien an Realität. Massenmedien formen unsere Lebensentwürfe. Ihre auch ästhetischen Strategien bleiben dabei meist unbemerkt. Medien bilden uns unbewusst, was eine in Differenz dazu bewusste Medienbildung unumgänglich macht. Im **PROFIL MEDIALE GESELLSCHAFT** wirst du durch fächerübergreifende und praktische Projekte in einer werkstatt-ähnlichen Situation in deiner visuell ästhetischen, politischen und digitalen Kompetenz intensiv gefördert.

**BILDENDE KUNST** irritiert, stellt unsere herkömmlichen und medial geprägten Wahrnehmungs- und Verständnisweisen in Frage. Wer sich mit ihr beschäftigt, bildet sich vor Bildern und durch Bilder. Es sind Bilder -eigene und fremde-, die ein anderes, künstlerisches Denken eröffnen und ästhetische Erfahrungen produzieren, die kein anderes Fach auf diese Weise zulassen kann.

Das Fach ist vor allem praktisch ausgerichtet. In künstlerischen Projekten aus den Bereichen *Architektur, Alltagskultur* und *freie Kunst* wird ästhetisch geforscht und künstlerisch gearbeitet.

Im Fach **PGW** (Politik, Gesellschaft, Wirtschaft) wird untersucht, wie sich die Welt durch Medien verändert: Soziale Netzwerke beeinflussen den Ausgang von Wahlen. Digitalisierung und Automatisierung gefährden alte Jobs, schaffen aber auch neue. Cyberabwehr und automatisierte Waffensysteme sind neue Herausforderungen der internationalen Beziehungen. All das produziert Unsicherheiten. Die Chancen und Gefahren einer durch Massenmedien beeinflussten Welt zu verstehen, ist deshalb für junge Menschen von besonderer Bedeutung.

Im Fach **ICT** (Information and Communications Technology) lernst ihr ganz praktisch, der digitalen Welt auch eine digitale Antwort entgegenzuhalten. Ihr werdet zu aktiv handelnden Mitproduzenten der digitalen Gesellschaft, z.B. durch Produktionen von Apps, Podcasts und Videofilmen oder durch die Programmierung von Sprachdialogsystemen („Alexa, wie wird das Wetter morgen?“).

UNTERRICHTSINHALTE DER IM PROFIL EINGEBUNDENEN FÄCHER

S1

S2

S3

S4

UNDERSTANDING MEDIA	MEDIALE RÄUME	MEDIEN IM ALLTAG	DIGITALISIERUNG UND GLOBALISIERUNG
<b>Bildende Kunst</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ das Medium is(s)t die Botschaft</li> <li>■ Bilder über Bilder (Selbstreferenz und Selbstreflexivität)</li> <li>■ Mediengeschichte</li> <li>■ Bilder lernen laufen: vom Foto zum Film</li> <li>■ künstlerische Projekte</li> <li>■ Kunst und Politik</li> <li>■ Fake als künstlerische Strategie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ die Schule verlassen: Hochschulen, Galerien, Messen und Museen besuchen</li> <li>■ Modellbau: Museumsarchitektur und Medienfassaden</li> <li>■ analoge und digitale Räume in Zeichnung und Malerei</li> <li>■ nach dem Machen kommt das Zeigen: eigene Werke produzieren, ausstellen und präsentieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ den Alltag gestalten: Grafik-, Mode- und Industriedesign</li> <li>■ Selfies und Selbst(re)präsentation in sozialen Netzwerken</li> <li>■ Kunst(geschichte) des Porträts</li> <li>■ Kunst geht auf die Straße (z. B. Streetart)</li> <li>■ Künstlerische Haltungen und Handlungen – der Mensch als Medium</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Handlungsraum Netz (NetArt)</li> <li>■ Kunst mit audiovisuellen Medien produzieren</li> <li>■ Bald ist die Schule aus! Was dann? – Künstlergespräche und Bewerbungsmappen</li> </ul>
<b>PGW</b>			
<p><b>Politik und Medien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bundestagswahlen 2021 und Massenmedien im Wahlkampf</li> <li>■ Medien als vierte Gewalt</li> <li>■ Politik und Demokratisches System der Bundesrepublik Deutschland (BRD)</li> <li>■ Politikzyklus</li> <li>■ Politische Willensbildungsprozesse</li> <li>■ Mediendemokratie</li> <li>■ Medienlandschaft in der BRD</li> <li>■ Agenda-Setting und Agenda-Building</li> <li>■ Fake News</li> <li>■ Social Media</li> </ul>	<p><b>International Relations und globale Probleme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bundesrepublik Deutschland im Vergleich zu GB und den USA</li> <li>■ Internationale Beziehungen</li> <li>■ Internationale Organisationen</li> <li>■ Internationale Konflikte und Konfliktlösungsmodelle</li> <li>■ Modeling United Nations (MUN)</li> <li>■ Globale Herausforderungen</li> </ul>	<p><b>Wirtschaftspolitik und Nachhaltigkeit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Konzept der Nachhaltigkeit</li> <li>■ Grenzen des Wachstums</li> <li>■ Ziele der UNO: Agenda 2030</li> <li>■ Neue Formen des Zusammenlebens und Wirtschaftens/ Alternative Wirtschaftssysteme (Genossenschaftsmodelle)</li> <li>■ Gemeinwohlökonomie</li> <li>■ Konjunkturpolitik in marktwirtschaftlichen Systemen: Monetarismus und Keynesianismus</li> <li>■ Globalisierter Handel und Global Player</li> </ul>	<p><b>Gesellschaftlicher Diskurs und Zukunftsvisionen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Zukunft der Demokratie</li> <li>■ Zukunft des Wirtschaftens (Sozialverträglichkeit)</li> <li>■ Moderne Gesellschaften</li> <li>■ Wechselwirkung von Politik, Wirtschaft, Gesellschaft und Medien</li> </ul>
<b>ICT</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bildmanipulation mit Photoshop/Gimp</li> <li>■ Erklärvideos produzieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Fotovideoprojekte</li> <li>■ Podcast</li> <li>■ App-Programmierung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Sprachdialogsysteme programmieren</li> <li>■ 3D-Modellierung</li> <li>■ Videoprojekt (1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Videoprojekt (2)</li> <li>■ Webdesign und</li> <li>■ Webentwicklung</li> </ul>

**WICHTIG:** Für das Fach Kunst muss **keine** besondere Zeichenfähigkeit vorhanden sein; jeder Mensch kann zeichnen (Beuys).

Für das Fach ICT sind **keine** fachlichen Voraussetzungen nötig; jeder kann mitmachen!

## DIE BELEGÜBERSICHT FÜR DAS PROFIL 5

Bereiche	Profilbereich 5: „Mediale Gesellschaft“	
		Std./Woche
Kernfächer	Deutsch	4
	Mathematik	4
	Englisch	4
Profilgebende Fächer Weitere Fächer des Profils	<b>Bildende Kunst (eA)</b>	4
	<b>PGW (eA)</b>	4
	<b>ICT (gA)</b>	2
	<b>Seminar</b>	2
Pflicht- und Wahlpflichtbereich	Biologie/Chemie/Physik	2
	Religion/Philosophie	2
	Sport	2
Wahlbereich	FREIE WAHL	2
	FREIE WAHL	2
Summe der Wochenstunden		34

## WARUM SOLLTEST DU DIESES PROFIL WÄHLEN?

Diese **TRINITÄT** (PGW, Bildende Kunst und ICT) fördert

- neben rationalen und ethisch geprägten Zugängen zur Welt ästhetisches Handeln und Denken.
- Freude und Genussfähigkeit.
- Emanzipation von vorgefertigten Bildwelten.
- das Bewusstsein für die inzwischen hoch ästhetisierte und kommerzialisierte Alltagskultur.
- das Bewusstsein für geeignete Präsentationsformen und -medien.
- sowohl künstlerische als auch wissenschaftliche Verfahren.
- ein differenziertes Erfindungs- und Ausdrucksvermögen.
- komplexe und innovative Problemlösungen für gegenwärtige moderne berufliche Kontexte.
- eine differenzierte Wahrnehmung und das visuell darstellende und künstlerische Können.
- das Bewusstsein für die inzwischen hoch ästhetisierte und kommerzialisierte Alltagskultur.

### Impressum

Entwicklung und Zusammenstellung:  
AG Profil 5 („Mediale Gesellschaft“)

Bei Rückfragen zum Profil 5 bitte wenden an:

BILDENDE KUNST: Olaf Ernst, E-Mail: olaf.ernst@gymheid.hamburg.de  
 PGW: Katharina Frank, E-Mail: katharina.frank@gymheid.hamburg.de  
 ICT: Frank Pieper-von Valtier, E-Mail: frank.pieper-vonvaltier@gymheid.hamburg.de