

# Menschen,

# Medien,

# Modelle

## Die Fächer

Profilgebendes Fach:

PGW

Profilfächer:

Kunst

Musik

Informatik

Seminar:

Das Seminar versteht sich ausdrücklich als fächerübergreifend **mit hohem praktischem Anteil**, wie z.B.

- individuell oder in Gruppen organisierte kleinere Vorhaben forschenden Lernens
- Planspiele
- Workshops zu Webdesign, Produktdesign, Graphikdesign Podcasting, Weblogs

## Die Stundentafel

Basiskompetenzfächer:

Deutsch 4 Stunden

Mathematik 4 Stunden

Englisch 4 Stunden

Profilbereich:

PGW 4 Stunden

Kunst 2 Stunden

Musik 2 Stunden

Informatik 2 Stunden

Seminar 2 Stunden

(Wahl-) Pflichtbereich:

Religion/ Philosophie 2 Stunden

Sport 2 Stunden

Frei wählbare Fächer: 6 Stunden

# Menschen, Medien, Modelle



Gymnasium  
Marienthal  
Holstenhofweg 86  
22043 Hamburg  
[www.gymmar.de](http://www.gymmar.de)

# Menschen,

## Das Profil

Im Profil **Menschen, Medien und Modelle** erwerben die Jugendlichen grundlegende Qualifikationen für den analytischen und produktiven Umgang mit Kommunikationsakteuren, -prozessen und -medien.

Ziel ist es, die Wahrnehmung für deren Funktion und Wirkungszusammenhänge zu schärfen. Dabei kommen wissenschaftliche und künstlerische Strategien zur Anwendung.

Dies prägt das Profil besonders: Der Dualismus von Kopf und Hand, von einem theoretisch-analytischen Schwerpunkt einerseits und einem produktiv-kreativen Schwerpunkt andererseits.

Der Unterricht im Verbund mit den Begleitfächern fördert die Jugendlichen, Bezüge zwischen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen und medialen Faktoren zu untersuchen, sie in ihrer Bedeutung beurteilen und handelnd mit ihnen umgehen zu können. Das Profil bietet Anschlussfähigkeit an kommunikations-, kultur- und gesellschafts-wissenschaftliche Studiengänge wie an kommunikations-wirtschaftliche und nicht zuletzt auch an gestalterische Berufsbereiche, die in der Medienstadt Hamburg besonders ausgeprägt sind.

# Medien,

## Die Semesterthemen

### S1: Jugendwelten Körperwelten

**PGW:** Gesellschaftstheorien, Strukturwandel

**Kunst:** Filmanalyse, Menschenbild in der Kunst

**Musik:** Jugendmusik, Jugendkultur, Subkultur, Musik erleben, Wirkungen von Musik

**Informatik:** Kryptosysteme: Verschlüsselung, Kooperationssysteme: wikis

### S2: Hamburg als Modell

**PGW:** Hamburg Stadtteile und die soziale Spaltung, mediale Arbeitswelten

**Kunst:** Architektur der Hafencity, Modellierung am Computer

**Musik:** Oper – früher und heute, Erstellung eines musikalischen Stadtplans

**Informatik:** Objektorientierte Modellierung/ Programmierung

### S3: Einfluss der Medien auf die Globalisierung

**PGW:** new economy: Internetunternehmen, Mediendemokratie

# Modelle

**Kunst:** Alltagskultur hinter und vor dem Monitor, Plattformen für Selbstinszenierung und Austausch. Kunst als Medium – Medien als Kunstformen.

**Musik:** Musik der Welt – Regionalismus vs. Universalismus

**Informatik:** Logistik (Routenplaner, intelligente Suchverfahren, Vollständigkeit, Berechnungsaufwand)

### S4: Mediensprache

**PGW:** web 2.0 vs. Datenschutz, Soziologie der Werbung

**Kunst:** Werbeanalyse, Kurzfilme und Plakate

**Musik:** Filmmusik; Musik im TV, Werbung und ihre Funktion/Wirkung

**Informatik:** Simulation dynamischer Systeme