

Medienkompetenzrahmen: Konkretisierte Übersicht der Kompetenzerwartungen

Aufgabenfeld I: Sprachen und Künste

Legende: Deutsch / Kunst / Französisch / Latein / Musik / Englisch

KOMPETENZERWARTUNGEN AM ENDE DER JAHRGANGSSTUFE 6						
Stufe	Kompetenzbereiche					
	Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren
	Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.	Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.	
5	UV 1: Briefe schreiben Die SuS verfassen einen inhaltlich und formal angemessenen Brief am Computer. UV 5: Tiere beschreiben Die SuS gestalten eine ansprechende Suchanzeige mithilfe von Textverarbeitungssoftware.	UV 5: Tiere beschreiben Die SuS führen eine Online-recherche als Grundlage für eine Tierbeschreibung durch.				
		Teilkompetenz 1 beim Thema „Malerei“: Die SuS können unter Anleitung Informationen zu Künstlern und Werken (u.a. aus Bibliotheken, in Lexika, Suchmaschinen, usw.) beschaffen.				
	Die SuS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	Infos zu Komponisten im Internet recherchieren und Zusammenfassen	Die SuS verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen	Präsentieren Arbeitsergebnisse mit Hilfe der Dokumentenkamera		

		Internet-Recherche und Minitalk zu hobbies/ favourite characters Die SuS erarbeiten u.a. durch Internetrecherche ein Poster und einen entsprechenden Mini-Vortrag. (Klasse 5 – Unit 4)		Diskutieren unterschiedliche Wohnsituationen in England/Deutschland anhand von Kurzvideos (Klasse 5 - Unit 2) Einen Videoklipp erstellen, bewerten und Problemlösestrategien entwickeln. (Klasse 5 – Unit 2)	Die SuS analysieren Fotos/ Bilder hinsichtlich Gestaltung und Adressatenwirkung und präsentieren ihre Ergebnisse. (Klasse 5- Unit 4)	
6	UV 3: Umgang mit lyrischen Texten Die SuS vertonen ein Gedicht und bearbeiten dieses mithilfe von Audioprogrammen.			passim: Die SuS erstellen eine Präsentation ihres Lieblingsromans und stellen diesen der Klasse vor.		
		Teilkompetenz 1 beim Thema „Malerei“: Die SuS können unter Anleitung Informationen zu Künstlern und Werken (u.a. aus Bibliotheken, in Lexika, Suchmaschinen, usw.) beschaffen.		Teilkompetenz 1 beim Thema „Comic“: Die SuS können themenbezogene Gestaltungsideen entwerfen und beschreiben und gemeinsam themenbezogene Gestaltungsansätze entwerfen	Teilkompetenz 3 beim Thema „Comic“: Die SuS können grundlegende Besonderheiten virtueller Welten (z.B. PC-Spiele, Comics) einordnen und Bezüge zu Elementen der Wirklichkeit herstellen.	
	SuS nutzen Medien zur Wiedergabe von Audio-Dateien zur Einübung der französischen Aussprache.		SuS schreiben kurze persönliche Alltagstexte und beschreiben Sachverhalte aus dem eigenen Erfahrungshorizont.			
	Die SuS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an. Textpräsentationen, Bearbeitung von Übersetzungen. Die SuS nutzen technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server); Erweiterung von Sachwissen/ Kulturkompetenz im Bereich Leben in der Stadt Rom, römische Familie	Die SuS recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.	Die SuS nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten. Nutzung des neuen Programms „Navigium“ zum Vokabel- und Grammatiktraining.	Die SuS entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag). Plakate zu den Themenbereichen: Forum Romanum, Haus und Familie. Die SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt: Lernplakate. Die SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern. Kurzvortrag zu Sachthemen.	Die SuS diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von Heldenrollen im Vergleich von antiken Helden und Antihelden Aeneas/ Romulus und Coriolanus zu modernen Helden und Idolen.	
		Recherche zu Berufsgruppen im öffentlichen Musiktheater und Opernhalten		Die SuS diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).	SuS analysieren Filmausschnitte hinsichtlich musikalischer Ausdrucksformen. Reflektieren Funktionen von Filmmusik.	

				Produktion eines Werbejingles	Sie reflektieren die Funktionen von Musik in der Werbung	
	<p>Die SuS nutzen Textverarbeitungs-, Bildbearbeitungs- und Präsentationsprogramme für eine Powerpointpräsentation zum Thema „A class trip to London“.</p> <p>Sie kennen Medien zur Wiedergabe von Audiodateien zur Schulung des Hörverstehens. (Klasse 6 – Unit 3)</p>	<p>Die SuS recherchieren kriteriengeleitet nach Informationen (in Suchmaschinen, Onlinewörterbüchern, etc.), um eine fiktive Klassenfahrt nach London zu organisieren. (Klasse 6 – Unit 3)</p>	<p>SuS schreiben als Reaktion auf einen Interkulturellenfilmclip einen eigenen Dialog für eine Filmszene (und setzen diesen in einem Kurzfilm um). (Klasse 6 – Unit 4)</p>	<p>Die SuS erstellen und präsentieren verschiedene Medienprodukte (crib sheet, Lernposter, Powerpoint- Präsentation, etc.). Dabei geben sie kriteriengeleitetes Feedback. (Klasse 6 – Unit 1)</p> <p>Putting a page together: Die SuS gestalten eine formal ansprechende und angemessene Seite für eine Schülerzeitung u.a. indem sie entsprechende Text- und Bildverarbeitungssoftware anwenden. (Klasse 6 – Unit 1)</p>	<p>Die SuS analysieren Fotos/ Bilder hinsichtlich Gestaltung und Adressatenwirkung und präsentieren ihre Ergebnisse. (Klasse 6 – Unit 5)</p>	

KOMPETENZERWARTUNGEN AM ENDE DER JAHRGANGSSTUFE 9

Kompetenzbereiche						
Stufe	Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren
	Schülerinnen und Schüler haben fundierte Kenntnisse digitaler Medien.	Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch, analysieren Informationen und verarbeiten sie weiter.	Schülerinnen und Schüler analysieren Meinungsbildungsprozesse und kommunizieren adressatengerecht, verantwortungsbewusst und sicher.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren Medienprojekte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler bewerten mediale Darbietungsformen und ihre Wirkung.	
7	UV 1: Stars in der Werbung Die SuS gestalten ein eigenes Werbeplakat mithilfe von Bildbearbeitungssoftware oder bearbeiten einen eigenen Werbespot mithilfe von Videoprogrammen.		UV 6: Argumentieren und Diskutieren Die SuS beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation durch digitale Medien (z.B. WhatsApp)	UV1: Stars in der Werbung Die SuS erstellen einen Projektplan für einen eigenen Werbespot oder ein eigenes Werbeplakat und erstellen das Endprodukt.		
	Teilkompetenz 2 und 3 z.B. beim Thema „Visuelle Zeichen und Zeichenkonexe als Instrument der Kommunikation“: Die SuS nutzen selbständig Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogramme und können erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen anwenden.	Teilkompetenz 4 beim Thema „Malerei“: Die SuS können eine fundierte Medienrecherche zu Künstlern und Stilepochen durchführen.		Teilkompetenz 2 und 3 beim Thema „Schriftgestaltung und (Klassen-) Logo“: Die SuS beurteilen die Absichten und Wirkungen von Logos (insb. Farbe, Schrift, Grafik) und erstellen unter Anleitung in Gruppenarbeit ein Logo für ihre Klasse. Teilkompetenz 4 beim Thema „Schriftgestaltung und (Klassen-)Logo“: Die SuS präsentieren ihre Klassenlogos und erläutern ihre gestalterischen Entscheidungen. Sie diskutieren die unterschiedlichen Ergebnisse und prämiieren ein Klassenlogo.		
		SuS nutzen unter Anleitung die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen.		SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag) und präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppengerecht.		

	Die SuS wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an. Power Point zum römischen Landleben, Unterschied arm/reich im alten Rom;			Die SuS planen und realisieren kurze Lernvideos zu zentralen Themen der lateinischen Grammatik aus dem Bereich der Formenlehre und der Syntax, hier zum Beispiel zur Perfektbildung und zu regelmäßigen und unregelmäßigen Perfektformen, zur Bildung und Übersetzung der Relativsätze.		
				Aspektgebundene Präsentation von Musikausschnitten aus dem Internet. Aufnahme und Produktion eigener Rhythmuskompositionen	Die SuS kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.	
	Die SuS wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an und erstellen eine Touristenbroschüre. (Klasse 7 – in allen Units möglich)	Die SuS bedienen sich des Internets für verschiedene unterrichtliche Recherchen. (Klasse 7 – alle Units)	SuS nutzen die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen zum Thema USA. (Klasse 8 – alle Units)		SuS lernen über Videoclips verschiedene Dialekte zu erkennen und zu verstehen und Strategien zur Aufrechterhaltung der Kommunikation zu entwickeln. (Klasse 7 – Unit 4/5) Die SuS reflektieren ihren eigenen Umgang mit Medien und sozialen Netzwerken und den von anderen. (Klasse 7 – Unit 5)	
8	UV 4: Fit für die Arbeitswelt Die SuS gestalten ein inhaltlich und formal angemessenen Bewerbungsschreiben sowie einen Lebenslauf mithilfe von Textverarbeitungssoftware.	UV 3: Zeitung in der Schule Die SuS vergleichen und analysieren Print- sowie Online-medien hinsichtlich Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung.				
	Teilkompetenz 2 z.B. beim Thema „Bewegungsdarstellungen“: Die SuS können digitale Fotografien herstellen und nachbearbeiten. Teilkompetenz 4 beim Thema „Stop Motion – Körperbilder“: Die SuS können, themenbezogene Filmsequenzen (z. B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer	Teilkompetenz 4 beim Thema „Schriftgestaltung und (Klassen-) Logo“: Die SuS beschreiben die formale Gestaltung unterschiedlicher Logos und beurteilen die Absichten und Wirkungen mediengestalterischer Produkte. Die SuS erkennen in diesem Zusammenhang insbesondere die Wirkungsweise von Form und Farbe (Signalwirkung etc.).		Teilkompetenz 1, 3 und 4 beim Thema „Stop Motion – Körperbilder“: Die SuS können Arbeitsprozesse bezogen auf Gestaltungsvorhaben und die eigene Bildidee entsprechend organisieren, im bildfindenden Dialog Bildmittel und gestalterische Verfahren, auch unter räumlichen und medialen Realisationsaspekten, variieren	Teilkompetenz 1 beim Thema „Stop Motion – Körperbilder“: Die SuS können ausgewählte Filmbeispiele analysieren und die Wirkung typischer Darstellungsmittel bewerten.	

	filmsprachlicher Mittel entwickeln und realisieren.			und zielgerichtet einsetzen und anschließend ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert präsentieren. (z.B. Organisation einer Filmvorführung, u.U. mit eigenen Plakaten und/oder Flyern. Ergebnispräsentation als gemeinsamer „Filmabend“ mit Diskussionsrunde, aber auch bei Zwischenbesprechungen)		
		SuS nutzen die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen.		SuS erstellen selbstständig ein Medienprodukt und präsentieren es zielgruppengerecht. Sie achten dabei auf ihre Körpersprache und Stimme. Sie geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation.		
	Power Point: Cursus honorum.		Die SuS analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selbst einbringen können: Die Republik im Wandel: Übergang Republik/ Prinzipat/Kaiserzeit.			
				Erstellung einer PPP zu einem Aspekt oder einer Gruppe im Zusammenhang mit der Geschichte der Rockmusik.		
		SuS nutzen die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen zum Thema USA. (Klasse 8 – alle Units)		Die SuS vertiefen ihre Kenntnisse über eine gelungene Plakatgestaltung und erstellen und bewerten kriteriengeleitet Plakate zum Thema USA. (Klasse 8 – alle Units)	Die SuS erwerben Grundkenntnisse in der Analyse filmischer Mittel (z.B. Musik, Licht, Farben). (Klasse 8 – alle Units)	
9	UV 3: Wir informieren uns über die Welt der Medien (gesamte Unterrichtsreihe)	UV 3: Wir informieren uns über die Welt der Medien (gesamte Unterrichtsreihe)	UV 3: Wir informieren uns über die Welt der Medien (gesamte Unterrichtsreihe)	UV 3: Wir informieren uns über die Welt der Medien (gesamte Unterrichtsreihe)		

			<p>Teilkompetenz 4 z.B. beim Thema „Drucktechnik am Beispiel von Radierungen von Francisco José de Goya y Lucientes“: Die SuS können Bilder als Möglichkeit der kritischen Auseinandersetzung sowie der Visualisierung von Einstellungen und Empfindungen gestalten und bewerten, in einer Gestaltung eine persönliche Position zu einem gesellschaftlichen, politischen oder umweltbezogenen Thema realisieren und differenziert erläutern, eine geeignete Form der Aktionskunst konzipieren, um die eigene Position zum Ausdruck zu bringen.</p>	<p>Teilkompetenz 1 beim Thema „Landschaft - Mittel der Raumillusion“: Die SuS können mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzepte entwerfen und daraus Gestaltungen entwickeln - Bildmanipulationen, z.B. mit Verlagerung der Horizontlinie, um die Wirkungsweise gestalterischer Elemente zu erproben. (Virtuelle Räume, 3-D-Skizzen am PC)</p>	<p>Teilkompetenz 1 bei verschiedenen Unterrichtseinheiten: Die SuS können ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen die Wirkung von Bildausschnitt, Bildkomposition und Betrachterstandpunkt unter Verwendung von Fachbegriffen unterscheiden und deuten, Bildgestaltungen im Hinblick auf Raumillusion analysieren (Überschneidung, Staffelung, Linearperspektive, Luft- und Farbperspektive), die Wirkung grafischer Techniken (Hoch-, Tiefdruck) und spezifischer (druck-) grafischer Bildmittel (u. a. Kontur, Schraffur) erläutern, Materialien in Bezug auf ihre optischen, stofflichen und haptischen Qualitäten beschreiben und bewerten, architektonische Phänomene beschreiben und deren Funktionen erläutern, ausgewählte Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Bildbearbeitung identifizieren und benennen, Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben.</p>	
	<p>SuS wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an</p>	<p>SuS führen fundierte Medienrecherchen durch.</p>		<p>SuS entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes und präsentieren ihre Ergebnisse anschließend zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme. Sie geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p>	<p>SuS analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien. SuS analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.</p>	

	<p>Die SuS bedienen ein Betriebssystem (Lernsoftware, Dateiverwaltung). Anwendung über schuleigenes Lernprogramm. Referat: Übergang Spätantike/ Mittelalter.</p>	<p>Die SuS führen fundierte Medienrecherchen durch. Die SuS sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.</p>	<p>Die SuS wenden Empfehlungen und Regeln zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an: Verantwortlicher Umgang mit Übersetzungen.</p>	<p>Die SuS erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein. Vgl. Power Point Jg.7 und 8. Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme. Die SuS geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zu Präsentationen (übergreifend für alle Jahrgangsstufen).</p>	<p>Die SuS kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikkörsen, Creative-Commons-Lizenzen. Die SuS kennen die historische Entwicklung der Massenmedien am Beispiel des Buchdrucks mit beweglichen Lettern und dessen Einfluss auf Renaissance und Humanismus und analysieren dessen Bedeutung für das Fortleben der lateinischen Sprache.</p>	
	<p>Die SuS gestalten einen inhaltlich und formal angemessenen „letter of application“ mit Hilfe von Textverarbeitungssoftware. (Klasse 9 – Unit 1/3)</p>			<p>Die SuS erarbeiten und präsentieren unter Beachtung verschiedener Kriterien einen eigenen kleinen Video-Blog. (Klasse 9 – Unit 4)</p>	<p>Die SuS analysieren anhand von Filmsequenzen verschiedene gestalterische Elemente, wie z.B. Setting, Sounds, Effects etc. (Klasse 9 – 1,2,3)</p>	