

KOMPETENZERWARTUNGEN AM ENDE DER JAHRGANGSSTUFE 6					
Kompetenzbereiche					
Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren
<p><u>1.1 Medienausstattung (Hardware)</u> Die Schülerinnen und Schüler setzen unterschiedliche Medien (Hardware), z.B. Kameras aufgabenorientiert und reflektiert an.</p>	<p><u>2.1 Informationsrecherche</u> Die SuS recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p>	<p><u>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</u> Die SuS verwenden digitale Werkzeuge, um mediale Produkte, z.B. Fotografien zielgerichtet zu gestalten und zu teilen.</p>	<p><u>4.1 Medienproduktion und Präsentation</u> Die SuS entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag). Die SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p>	<p><u>5.1 Medienanalyse</u> Die SuS kennen, analysieren und reflektieren die Vielfalt der Medien, z.B. die Unterschiede zwischen „alten“ und „neuen“ Medien. SuS diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).</p>	<p><u>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</u> Die SuS kennen und verstehen grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.</p>
<p><u>1.2 Digitale Werkzeuge</u> Die SuS wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur). Die SuS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen sowie Video- und Audioprogrammen an.</p>	<p><u>2.2 Informationsauswertung</u> Die SuS filtern und strukturieren Medienangebote und bereiten diese aufgabenbezogen auf.</p>	<p><u>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</u> Die SuS formulieren Regeln für die digitale Kommunikation und Kooperation und halten diese ein.</p>	<p><u>4.2 Gestaltungsmittel</u> Die SuS kennen die Gestaltungsmittel von Medienprodukten.</p>	<p><u>5.2 Meinungsbildung</u> Die SuS erkennen die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien.</p>	<p><u>6.2 Algorithmen erkennen</u> Die SuS erkennen und reflektieren algorithmische Muster und Strukturen.</p>
<p><u>1.3 Datenorganisation</u> Die SuS speichern und organisieren ihre digitalen Arbeitsergebnisse, z.B. Fotografien.</p>	<p><u>2.3 Informationsbewertung</u> Die SuS erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).</p>	<p><u>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</u> Die SuS gestalten und reflektieren Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe und unter Beachtung kulturell-gesellschaftlicher Normen.</p>	<p><u>4.3 Quelldokumentation</u> Die SuS kennen Standards der Quellenangaben beim Präsentieren von fremden Inhalten und wenden diese an.</p>	<p><u>5.3 Identitätsbildung</u> Die SuS erkennen Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und nutzen diese für die eigene Identitätsbildung, z.B. in Selbstporträts.</p>	<p><u>6.3 Modellieren und Programmieren</u> Die SuS beschreiben Probleme formalisiert, entwickeln Problemlösestrategien und planen dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz; setzen diese auch durch Programmieren um und beurteilen die gefundene Lösungsstrategie.</p>

<u>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</u> Die SuS gehen verantwortungsbewusst mit personenbezogenen Daten und fremden Bildmaterial um (z.B. Schutz der Privatsphäre, Quellenangaben und Bildrechte.)	<u>2.4 Informationskritik</u> Die SuS erkennen und beschreiben Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung) und erkennen z.B. in Fotografien unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.	<u>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</u> Die SuS erkennen persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	<u>4.4 Rechtliche Grundlagen</u> Die SuS beachten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsrechts (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen).	<u>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</u> Die SuS beschreiben Medien und ihre Wirkungen und deren Nutzung selbstverantwortlich und unterstützen andere bei ihrer Mediennutzung.	<u>6.4 Bedeutung von Algorithmen</u> Die SuS beschreiben und reflektieren Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.
---	--	--	--	--	--

KOMPETENZERWARTUNGEN AM ENDE DER JAHRGANGSSTUFE 9

Kompetenzbereiche

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren
<u>1.1 Medienausstattung (Hardware)</u> Die Schülerinnen und Schüler setzen unterschiedliche Medien (Hardware), z.B. Kameras aufgabenorientiert und reflektiert an. Hierbei setzen sie Medien (Hardware) hinsichtlich ihrer individuellen Gestaltungswünsche an.	<u>2.1 Informationsrecherche</u> Die SuS führen fundierte Medienrecherchen durch.	<u>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</u> Die SuS verwenden digitale Werkzeuge, um mediale Produkte, z.B. Fotografien zielgerichtet zu gestalten und zu teilen.	<u>4.1 Medienproduktion und Präsentation</u> Die SuS entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag). Die SuS erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein und präsentieren ihr Produkt zielorientiert. Die SuS geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentationen.	<u>5.1 Medienanalyse</u> SuS diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.). Die SuS kennen, analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).	<u>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</u> Die SuS kennen und verstehen grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.
<u>1.2 Digitale Werkzeuge</u> Die SuS wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen sowie Video- und Audioprogrammen an.	<u>2.2 Informationsauswertung</u> Die SuS filtern und strukturieren Medienangebote und bereiten diese aufgabenbezogen auf. Die SuS filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.	<u>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</u> Die SuS formulieren Regeln für die digitale Kommunikation und Kooperation und halten diese ein.	<u>4.2 Gestaltungsmittel</u> Die SuS kennen die Gestaltungsmittel von Medienprodukten und beurteilen sie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht.	<u>5.2 Meinungsbildung</u> Die SuS analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.	<u>6.2 Algorithmen erkennen</u> Die SuS erkennen und reflektieren algorithmische Muster und Strukturen.

<p><u>1.3 Datenorganisation</u> Die SuS speichern, organisieren und strukturieren ihre digitalen Arbeitsergebnisse, z.B. Fotografieren.</p>	<p><u>2.3 Informationsbewertung</u> Die SuS vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.</p>	<p><u>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</u> Die SuS gestalten und reflektieren Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe und unter Beachtung kulturell-gesellschaftlicher Normen.</p>	<p><u>4.3 Quelldokumentation</u> Die SuS kennen Standards der Quellenangaben beim Präsentieren von fremden Inhalten und wenden diese an.</p>	<p><u>5.3 Identitätsbildung</u> Die SuS erkennen Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und nutzen diese für die eigene Identitätsbildung, z.B. in Selbstporträts.</p>	<p><u>6.3 Modellieren und Programmieren</u> Die SuS beschreiben Probleme formalisiert, entwickeln Problemlösestrategien und planen dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz; setzen diese auch durch Programmieren um und beurteilen die gefundene Lösungsstrategie.</p>
<p><u>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</u> Die SuS gehen verantwortungsbewusst mit personenbezogenen Daten und fremden Bildmaterial um (z.B. Schutz der Privatsphäre, Quellenangaben und Bildrechte.)</p>	<p><u>2.4 Informationskritik</u> Die SuS erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung) und erkennen z.B. in Fotografien unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.</p>	<p><u>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</u> Die SuS erkennen persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.</p>	<p><u>4.4 Rechtliche Grundlagen</u> Die SuS beachten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsrechts (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen). Die SuS kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.</p>	<p><u>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</u> Die SuS beschreiben Medien und ihre Wirkungen und deren Nutzung selbstverantwortlich und unterstützen andere bei ihrer Mediennutzung auch beim kooperativen Erstellen von Medienprodukten.</p>	<p><u>6.4 Bedeutung von Algorithmen</u> Die SuS beschreiben und reflektieren Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.</p>

MGS Konkretisierte Übersicht der Kompetenzerwartungen am Ende der Jahrgangsstufen 6 und 9 Fach: Kunst

KOMPETENZERWARTUNGEN FÜR DIE JAHRGANGSSTUFEN 5 bis 6						
Jahrgangsstufe	Kompetenzbereiche					
	Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren

5	1.1 / 1.2 beim Thema „Das Besondere in mir“: Die Schülerinnen und Schüler können digitale Fotografien herstellen und nachbearbeiten.	2.1 / 2.2 beim Thema „Malerei“: Die Schülerinnen und Schüler können unter Anleitung Informationen zu Künstlern und Werken (u.a. aus Bibliotheken, in Lexika, Suchmaschinen, usw.) beschaffen und präsentieren.				
6		2.1 / 2.2 beim Thema „Malerei“: Die Schülerinnen und Schüler können unter Anleitung Informationen zu Künstlern und Werken (u.a. aus Bibliotheken, in Lexika, Suchmaschinen, usw.) beschaffen und präsentieren.		4.2 beim Thema „Universum der Kontraste“: Die Schülerinnen und Schüler beurteilen die Absichten und Wirkungen von Farben.		

KOMPETENZERWARTUNGEN FÜR DIE JAHRGANGSSTUFEN 7 bis 9

Jahrgangsstufe	Kompetenzbereiche					
	<p style="text-align: center;">Bedienen und Anwenden</p> <p>Schülerinnen und Schüler haben fundierte Kenntnisse digitaler Medien.</p>	<p style="text-align: center;">Informieren und Recherchieren</p> <p>Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch, analysieren Informationen und verarbeiten sie weiter.</p>	<p style="text-align: center;">Kommunizieren und Kooperieren</p> <p>Schülerinnen und Schüler analysieren Meinungsbildungsprozesse und kommunizieren adressatengerecht, verantwortungsbewusst und sicher.</p>	<p style="text-align: center;">Produzieren und Präsentieren</p> <p>Schülerinnen und Schüler planen und realisieren Medienprojekte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.</p>	<p style="text-align: center;">Analysieren und Reflektieren</p> <p>Schülerinnen und Schüler bewerten mediale Darbietungsformen und ihre Wirkung.</p>	

7	<p>1.2 / 1.3 z.B. beim Thema „ Visuelle Zeichen und Zeichenkonnexe als Instrument der Kommunikation“: Die Schülerinnen und Schüler nutzen selbständig Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogramme und können erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen anwenden.</p> <p>1.1 / 1.2 beim Thema „Stop Motion“: Die Schülerinnen und Schüler können, themenbezogene Filmsequenzen (z. B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer filmsprachlicher Mittel entwickeln und realisieren.</p>	<p>2.1 / 2.2 beim Thema „Male-rei“ : Die Schülerinnen und Schüler können eine fundierte Medienrecherche zu Künstlern und Stilepochen durchführen und präsentieren.</p>		<p>4.1 / 4.2 beim Thema „Comic“: Die Schülerinnen und Schüler können themenbezogene Gestaltungsideen entwerfen und beschreiben und gemeinsam themenbezogene Gestaltungsansätze entwerfen .</p> <p>4.1 / 4.3 beim Thema „Stop Motion“: Die Schülerinnen und Schüler 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 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)</p>	<p>5.3 beim Thema „Comic“: Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Besonderheiten virtueller Welten (z.B. PC-Spiele, Comics) einordnen und Bezüge zu Elementen der Wirklichkeit herstellen.</p> <p>5.1 / 5.3 beim Thema „Stop Motion“: Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Filmbeispiele analysieren und die Wirkung typischer Darstellungsmittel bewerten.</p>	
8	<p>1.1 / 1.2 z.B. beim Thema „ Bewegungsdarstellungen“: Die Schülerinnen und Schüler können digitale Fotografien herstellen und nachbearbeiten.</p>	<p>2.4 beim Thema „Schriftgestaltung und (Klassen-) Logo“: Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die formale Gestaltung unterschiedlicher Logos und beurteilen die Absichten und Wirkungen mediengestalterischer Produkte. Die Schülerinnen und Schüler erkennen in diesem Zusammenhang insbesondere die Wirkungsweise von Form und Farbe (Signalwirkung etc.).</p>				

3. 4 z.B. beim Thema „Drucktechnik am Beispiel von Radierungen von Francisco José de Goya y Lucientes“: Die Schülerinnen und Schüler 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.

4.1 / 4.2 z.B. beim Thema „Drucktechnik am Beispiel von Radierungen von Francisco José de Goya y Lucientes“: Die Schülerinnen und Schüler 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.

4.1 / 4.2 beim Thema „Landschaft - Mittel der Raumillusion“: Die Schülerinnen und Schüler 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)

5.1 bei verschiedenen Unterrichtseinheiten: Die Schülerinnen und Schüler können ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen die Wirkung von Bildausschnitt, Bildkomposition und Betrachtungsstandpunkt unter Verwendung von Fachbegriffen unterscheiden und deuten, Bildgestaltungen im Hinblick auf Raumillusion analysieren (Überschneidung, Staffellung, 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.