

Digitaler Medienkompetenzerwerb im Fach Kunst

Jahrgang	Medien (Hard- und Software)	digitale Methoden, medienbezogene Inhalte	Medienkompetenz Schülerinnen und Schüler ...	Bezug Kompetenzfelder der Medienbildung**
5/6	<ul style="list-style-type: none"> - Klassenraummedien - BYOD*-Geräte - Bildaufnahme- und -bearbeitungs-Apps 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografie - digitale Bildbearbeitung - Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> - produzieren fotografische Bilder - bearbeiten digitale Fotografien - präsentieren Bilderergebnisse 	3
7/8	<ul style="list-style-type: none"> - alles aus 5/6 - Laptops im Computerraum oder Tablet-Wagen - Präsentations-Apps 	<ul style="list-style-type: none"> - Bildsequenzen - Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> - produzieren Einzelbilder - bearbeiten Bilder - fügen Einzelbilder zu Bildsequenzen zusammen - präsentieren Werkergebnisse 	3
9/10	<ul style="list-style-type: none"> - alles aus 7/8 - evtl. Vektorgrafik-Apps - Zeichen- / Mal-Apps 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafik-Design u. a. - Film - Entwurfszeichnungen 	<ul style="list-style-type: none"> - rezipieren und produzieren Bilder bzw. Gegenstände aus dem Design-Bereich - analysieren und realisieren Filme - fertigen Entwurfs- und andere Zeichnungen an - Einsatz hybrider Entwurfs- und Produktionsmethoden 	1,3,5
11	<ul style="list-style-type: none"> - alles aus 9/10 - BYOD*-Tablets und Convertibles 	<ul style="list-style-type: none"> - Werkstattarbeit: komplexe künstlerische Projekte, teils mit Entwicklung eigener Themenfelder 	<ul style="list-style-type: none"> - entwerfen und produzieren künstlerische Werke - analysieren und reflektieren gestalterische Prozesse - sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien - Einsatz hybrider Entwurfs- und Produktionsmethoden 	1,3,5
12/13	<ul style="list-style-type: none"> - alles aus 11 	<ul style="list-style-type: none"> - Werkstattarbeit: komplexe künstlerische Projekte, teils mit Entwicklung eigener Themenfelder 	<ul style="list-style-type: none"> - entwerfen und produzieren künstlerische Werke - analysieren und reflektieren gestalterische Prozesse - sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien - Einsatz hybrider Entwurfs- und Produktionsmethoden 	1,3,5

* BYOD: „bring your own device“

** Kompetenzfelder der Medienbildung: 1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern, 2. Kommunizieren und Kooperieren, 3. Produzieren und Präsentieren, 4. Schützen und sicher Agieren, 5. Problemlösen und Handeln, 6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren