

## Burg-Gymnasium Bad Bentheim

### Digitales Curriculum - Kunst

Stand: September 2021

Im Zentrum der auf die Zukunft gerichteten Überlegungen am Burg-Gymnasium steht der Grundsatz, digitale Medien deutlich stärker individualisiert wie kooperativ durch die einzelnen Schülerinnen und Schüler nutzen zu lassen (vgl. die Themenbereiche: *Bedienung/Anwendung, (Daten)Erhebung/Recherche/Information, Kommunikation/Kooperation, Präsentation/Produktion, (Medien)Analyse/Medienkritik/Ethische Reflexion*).

Auf dem niedersächsischen Bildungsserver finden sich festgelegte Kompetenzbereiche, an denen wir uns für das "Digitale Curriculum" des Burg-Gymnasiums orientieren. Laut NLQ ist dieses Kompetenzmodell "eine Zusammenstellung von wesentlichen Medienbildungskompetenzen, die in sechs Bereichen und drei Kompetenzstufen zusammengestellt sind - ein umfassendes Werkzeug für die Schulpraxis. Das Kompetenzmodell beruht auf dem Ansatz der fachintegrierten Medienbildung. Es ergänzt und vernetzt gewissermaßen fächerübergreifend Kerncurricula und ermöglicht so einen medienkompetenzorientierten Fachunterricht." (Aus: [https://www.nibis.de/orientierungsrahmen-medienbildung-in-der-schule\\_7223](https://www.nibis.de/orientierungsrahmen-medienbildung-in-der-schule_7223), Stand 07.03.2020)

„Beim Pfad „Schulinernes Curriculum erfolgt eine Integration der aus fachdidaktischer Sicht geeigneten und notwendigen Teile der Medienkompetenzbereiche in die schuleigenen Arbeitspläne (SAP) der Fächer. Das Gesamtkonzept zum Erwerb von Medienkompetenz ergibt sich aus den Beiträgen aller Fächer. Das Medienbildungskonzept dient als übergeordnetes, koordinierendes sowie integrierendes Instrument der Unterrichts- und Schulentwicklung und ist Teil einer didaktischen Jahresplanung.“ (Aus: <https://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/or/Entwicklungspfade.pdf>, Stand 07.03.2020)

## **Schulisches Medienbildungskonzept**

### **Aufgaben der Fachkonferenz**

Die schulpraktische Konkretisierung durch überprüfbare Aufgabenstellungen, Unterrichtsbeispiele, Projekte usw. sowie die konkrete Übertragung auf Schuljahrgangsstufen und Fächer ist ausdrücklich der Arbeit in den Fachgruppen bzw. Fachkonferenzen unter Beteiligung von Eltern- und Schülervertretern vorbehalten, für die das Medienbildungskonzept den strukturellen Rahmen bietet.

Für den Umsetzungsprozess in die Schulwirklichkeit sind verbindliche Aufgaben der Fachkonferenzen angesprochen:

Die jeweiligen Fachkonferenzen

- verzahnen ihr Fachcurriculum mit dem schuleigenen Medienbildungskonzept und berücksichtigen dabei Beratungs- und Qualifizierungsangebote der Medienberatung Niedersachsen,
- entwickeln ein fachbezogenes und fächerübergreifendes Konzept zum Lernen mit und über Medien,
- erarbeiten ein mittel- und langfristiges Konzept zur räumlichen, sachlichen und medientechnischen Ausstattung
- entwickeln ein Fortbildungskonzept für die Fachlehrkräfte, auch unter dem Aspekt des Lernens mit und über Medien.

<https://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/Aufgaben%20der%20Fachkonferenzen.pdf>

## Jahrgang 5/6

Kompetenzbereich	Thema/Methode/Inhalt des Unterrichts in Verbindung mit Konkretisierung des Medieneinsatzes/ digitaler Methodik	Verbindung zum Orientierungsrahmen Medienbildung  – nicht jede Kompetenz muss in jedem Jahrgang realisiert werden. Bitte Klasse, Thema + Medieneinsatz konkret einem oder mehreren der unten stehenden Sätze über die Großbuchstaben zuordnen (vgl. Ausfüllbeispiele in der Extradatei)
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	A/B/C/D: Kunstbetrachtung verschiedener Kunstwerke in digitalen Medien hinsichtlich der Farbwirkung und -funktion (Jg. 5+6)	<b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b> A... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien. B... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen. C... entwickeln erste Suchstrategien. D... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen. E... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen. F... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	A: Austausch über Erfahrungen/Probleme beim Bauen eines fantastischen Raumes mit Erläuterung von Lösungsvorschlägen, z.B. mittels Split Screen (Jg.5)	<b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b> A... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten. B... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus. C... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an. D... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge. E... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	A/C: digitale Präsentation der Ergebnisse über Bau- und Konstruktionsprinzipien von Architekten etwa mithilfe von Word, Powerpoint, Padlet, Split Screen (Jg.5)	<b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b> A... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen. B... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten. C... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte. D... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	A/B/C: Bild des Menschen - Inszenierung in der Fotografie / Malerei, fotografische Gestaltungsmittel (Jg.6)	<b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b> A... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein. B... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts). C... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung etc.). D... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen. E... beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.

<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	C/E/F: Bild der Zeit – Bildsequenz: etwa Gestaltung eines Comics (Jg.6)	<b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b> A... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation). B... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen). C... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus. D... identifizieren technische Probleme. E... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an. F... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>	A/B/C/D/E: Inszenierung der Menschendarstellung in den digitalen Medien – fotografische Gestaltungsmittel	<b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b> A... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar. B... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien. C... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten. D... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander. E...verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.

## Jahrgang 7/8

Kompetenzbereich	Thema/Methode/Inhalt des Unterrichts in Verbindung mit Konkretisierung des Medieneinsatzes/ digitaler Methodik	Verbindung zum Orientierungsrahmen Medienbildung  – nicht jede Kompetenz muss in jedem Jahrgang realisiert werden. Bitte Klasse, Thema + Medieneinsatz konkret einem oder mehreren der unten stehenden Sätze über die Großbuchstaben zuordnen (vgl. Ausfüllbeispiele in der Extradatei)
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	A/B/C/D: Kennenlernen der Möglichkeiten von Anleitungs- und Erklärvideos, z.B. Anleitung zum Selbststudium von Perspektive (Parallel-, Zentral- und Zweifluchtpunktperspektive) und Proportionen	<b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b> A... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen. B... analysieren relevante Quellen. C... verarbeiten Suchergebnisse. D... analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten. E... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen. F... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen. G... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	B: Perspektivisches Zeichnen, z.B. Traumzimmer oder Stadtlandschaft A/E/F: ggf. Padlet / Taskcards als digitale Ausstellung einsetzen, ebenso Split Screen	<b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b> A... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an. B... geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. C... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in

		<p>digitalen Umgebungen.  D... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.  E... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen.  F... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).</p>
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	A/B/C/E: Erstellen eines Moodboards oder einer Vorlagensammlung, z.B. mittels PureRef, Word oder Powerpoint; Fotografie (Jg. 8)	<p><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b>  A...können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an.  B... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter.  C... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.  D... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.  E... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.</p>
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	A: Anfertigen eigener Fotografien und Recherche von Fotografien bekannter Fotografinnen und Fotografen D: (Idealisierte) Menschendarstellung und fotografische Retusche in den Medien und sozialen Netzwerken (Jg. 7)	<p><b>Kompetenzstufe 2: SuS....</b>  A... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.  B...entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen.  C...wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.  D...reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.  E...nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit.  F...berücksichtigen Jugendschutz und Verbraucherschutzmaßnahmen.  G...hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.</p>
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	B/E/F/G/H: Fotografie: Umgang mit der Kamera und verschiedenen digitalen Effekten, Nachbearbeitung von Fotografien (Jg. 8)	<p><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b>  A...formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.  B... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.  C... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.  D... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.  E... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme.  F... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung.  G... entwickeln Lösungsstrategien für technische Probleme.  H... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.</p>
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>	A/B/C/F: Idealisierte Menschendarstellung in den Massenmedien(Jg. 7)	<p><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b>  A... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft.  B... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.  C... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld.  D... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.  E... orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten.</p>

		F... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein.
--	--	---

## Jahrgang 9/10

Kompetenzbereich	Thema/Methode/Inhalt des Unterrichts in Verbindung mit Konkretisierung des Medieneinsatzes/ digitaler Methodik	Verbindung zum Orientierungsrahmen Medienbildung  – nicht jede Kompetenz muss in jedem Jahrgang realisiert werden. Bitte Klasse, Thema + Medieneinsatz konkret einem oder mehreren der unten stehenden Sätze über die Großbuchstaben zuordnen (vgl. Ausfüllbeispiele in der Extradatei)
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	A/B/C/D/E: Jg. 9 Recherche zu bspw. Vertreter*innen der Landschaftsmalerei (Bild des Raumes, Kunsthist. Orientierungswissen), Verarbeiten und Aufbewahren bspw. In Form eines Padlets Jg. 9 Inspiration zu Objekt- bzw. Kommunikationsdesign (Bild der Dinge), Dokumentation einer Projektplanung als Padlet / Taskcards Jg. 10 Inspiration zu bspw. Traumhäusern (Bild des Raumes, Architektur), Dokumentation einer Projektplanung als Padlet / Taskcard	<b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b> A... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch. B... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch. C... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf. D... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse. E... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	A/B/D/E: Kommunizieren und Kooperieren per AirDrop, Textmodul auf IServ, durch Kommentarfunktionen im Padlet / Taskcards Projektplanungen per eTwinning	<b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b> A... verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht. B... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation. C... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen. D... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen. E... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	A/B/C/D/E <b>Produzieren</b> Jg. 10 Architektur: ergänzende digitale Zeichenstudien, Animationen durch digitale Programme zum Entwerfen von Häusern, z.B. durch Procreate / iArtbook	<b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b> A... setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess. B... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen. C... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.

	<p>Film: Filme mit der Filmfunktion des Endgerätes filmen, Videomaterial mit iMovie bearbeiten</p> <p>Jg. 9 Design und Landschaft: ergänzende digitale Zeichenstudien und Variationen, z.B. durch Procreate / iArtbook</p> <p><b>Präsentieren</b></p> <p>PowerPoint, geteilte Notizen (AirDrop), Screenshare, Padlet, Taskcards, Canva</p>	<p>D... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p> <p>E... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.</p>
<p><b>4. Schützen und sicher Agieren</b></p>	<p>-</p>	<p><b><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u></b></p> <p>A... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p> <p>B... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.</p> <p>C... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.</p> <p>D... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.</p> <p>E... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.</p> <p>F...nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt</p>
<p><b>5. Problemlösen und Handeln</b></p>	<p>A/C/F/G/H: Projektbezogene Nutzung digitaler Medien: Jg. 9 / Jg. 10 Padlet oder digitale Ordnerstruktur zur Dokumentation, Umsetzung von digitalen Zeichnungen und problemlösender Umgang mit bspw. iArtbook, Procreate</p>	<p><b><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u></b></p> <p>A... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.</p> <p>B... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.</p> <p>C... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.</p> <p>D... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.</p> <p>E... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.</p> <p>F... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.</p> <p>G... setzen Lösungsstrategien für technische Probleme effektiv um.</p> <p>H... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.</p>
<p><b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b></p>	<p>B/E/H</p> <p>Reflexion der Arbeit mit digitalen Medien im Vergleich zur analogen Umsetzung, Gegenüberstellung</p>	<p><b><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u></b></p> <p>A... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.</p> <p>B... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.</p> <p>C... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).</p> <p>D... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.</p> <p>E... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte.</p>

		<p>F... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.</p> <p>G... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung.</p> <p>H... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.</p>
--	--	---

## Jahrgang 11

Kompetenzbereich	Thema/Methode/Inhalt des Unterrichts in Verbindung mit Konkretisierung des Medieneinsatzes/ digitaler Methodik	Verbindung zum Orientierungsrahmen Medienbildung
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	A/B/C/D/E: Recherche themenrelevanter Künstler und Epochen	<p><b>Kompetenzstufe 4: SuS...</b></p> <p>A... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch.</p> <p>B... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.</p> <p>C... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.</p> <p>D... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.</p> <p>E... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.</p>
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	A/B/D/E: ggf. Padlet / Taskcards als digitale Ausstellung einsetzen, Vergleichen und Ergänzen von Inhalten via AirDrop	<p><b>Kompetenzstufe 4: SuS...</b></p> <p>A... verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.</p> <p>B... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.</p> <p>C... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.</p> <p>D... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p> <p>E... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht</p>
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	<p>A/B/C/E: Erstellen von Moodboards oder Vorlagensammlungen, z.B. mittels PureRef, Word oder Powerpoint</p> <p>A/B/C/D/E: Gestaltung verschiedener Studien, Variationen und Vorarbeiten, digital und analog</p>	<p><b>Kompetenzstufe 4: SuS...</b></p> <p>A...setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.</p> <p>B... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.</p> <p>C... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.</p> <p>D... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p> <p>E... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.</p>



<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	F: Anfertigen von Variationen in digitaler statt analoger Form	<u><b>Kompetenzstufe 4: SuS...</b></u> A... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen. B... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein. C... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung. D... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an. E... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein. F...nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	A/C/F/G/H : z.B. beim Einsatz verschiedener Zeichenprogramme und Apps (Procreate, iArtbook Filmsprache, ...)	<u><b>Kompetenzstufe 4: SuS...</b></u> A... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. B... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen. C... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an. D... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen. E... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung. F... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt. G... setzen Lösungsstrategien für technische Probleme effektiv um. H... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>	A/B :Hinterfragen und bewerten von Referenzmaterial / Referenzbildern als Grundlage für eigene Werke A/C/E/G/H: Verschiedene Realitäten im Vergleich, z.B. Realismus, Pop-Art, zeitgenössische Kunst	<u><b>Kompetenzstufe 4: SuS...</b></u> A... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen. B... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. C... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten). D... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander. E... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. F... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation. G... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. H... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.