

Mediencurriculum – Fachschaft Kunst

Jgst.	Unterrichtsvorhaben	Medienkompetenz laut Medienkompetenzrahmen	Nummer des Medienkompetenzrahmens
5 [G9]	Schau her! Sich selbst vorstellen und sich durch Bilder vorstellen	<p>1.2: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> <p>4.2: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsichten beurteilen</p>	<p>1. Bedienen und Anwenden: → 1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>4. Produzieren und Präsentieren: → 4.2 Gestaltungsmittel</p>
6 [G9]	Schrift	<p>3.1: Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen gestalten</p> <p>4.1: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p> <p>4.2: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsichten beurteilen</p>	<p>3. Kommunizieren und kooperieren: → 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>4. Produzieren und präsentieren: → 4.1 Medienproduktion und Präsentation</p> <p>→ 4.2 Gestaltungsmittel</p>
7 [G9]	Bewegung darstellen	<p>1.2: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> <p>4.2: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsichten beurteilen</p>	<p>1. Bedienen und anwenden: → 1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>4. Produzieren und präsentieren: → 4.2 Gestaltungsmittel</p>
9 [G8]	Perspektivisches Zeichnen	<p>1.2: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p>1. Bedienen und anwenden: → 1.2 Digitale Werkzeuge</p>

Mediencurriculum – Fachschaft Kunst

10 (EF) [G8]	Kompositionsskizze und z.B. Unterrichtsvorhaben III: Farbe – Das Bild der Wirklichkeit in der Malerei (bspw. Farbskizzen anfertigen)	<p>1.2: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> <p>4.2: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsichten beurteilen</p>	<p>1. Bedienen und anwenden: → 1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>4. Produzieren und präsentieren: → 4.2 Gestaltungsmittel</p>
11(Q1) [G8]	Künstlerisch gestaltete Phänomene als Konstruktion von Wirklichkeit in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten	<p>3.3: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<p>3. Kommunizieren und kooperieren: → 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p>
12(Q2)	Künstlerische Verfahren und Strategien der Bildentstehung in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten	<p>5.2: Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p> <p>5.3: Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung</p>	<p>5. Analysieren und reflektieren: → 5.2 Meinungsbildung → 5.3 Identitätsbildung</p>

Bitte um Kenntnisnahme

Wir haben in unserem internen Schulcurriculum Jgst. 5-8 (G9) Anmerkungen hinsichtlich der Einschränkung der Nutzung digitaler Endgeräte und der Möglichkeiten der Durchführung vorgenommen.

* *Vorausgesetzt hierfür geeignete Apps erfüllen die Anforderungen der DSGVO und sind vom Erzbistum Köln für den Gebrauch auf schulischen Endgeräten freigegeben.*

* ** *Dies sind Vorschläge zur Umsetzung der hier genannten Medienkompetenzen. Diese können auch in einem anderen Projekt der jeweiligen Jahrgangsstufe umgesetzt werden. Voraussetzung für ein digital angelegtes Projekt ist die Gewährleistung der Kontinuität des Arbeitsprozesses durch einen festen Klassensatz iPads in der Kunst.*