| Fachkompetenz(Auszüge aus dem Bildungs-/Lehrplan) | Medienkompetenz | Anwendungs-Know-how | Informatische Grundkenntnisse |
| --- | --- | --- | --- |
| Kunst |  |  |  |
| Kurshalbjahr 12.2Bildnerische Mittel im 20. Jahrhundert |
| Bildmontage/Bildcollage: Das Material als bildnerisches MittelDie Schülerinnen und Schüler* entwickeln ihre Bildkompetenz
* erkennen, dass sich über visuelle Zeichen und Prozesse in digitalen Medien kommunikatives Handeln vollzieht
* nutzen das Material/das Medium zur Darstellung einer individuellen Ausdrucksqualität
* wenden gestalterische Prinzipien und Methoden an
* setzten Gestaltungsmittel verantwortungsbewusst und ökonomisch ein
* reflektieren ihre Gestaltungsergebnisse kritisch und optimieren diese.
 | 3.1.1 Auswirkungen intelligenter und vernetzter System auf Beruf und Lebenswelt reflektieren* reflektieren kritisch Information und Wirkung digitaler Medien
 | 3.2.2 Anwendungssoftware auswählen, implementieren und anwenden* wählen professionelle Software für Layout- und Bildbearbeitung im Hinblick auf die Druckausgabe aus
* wenden pixelorientiert und/oder vektorbasierte 2-D-Grafikprogramme an
* erstellen eine Anwendung (Collage, Montage)
* wählen Software für die Präsentation aus
 | 3.3.1 Hardware, Komponenten und Schnittstellen, Aufbau und Funktionsweise3.3.2 Software, Programm, Dokumentation, Daten, Installation und Einrichtung* wählen geeignete Hardware aus
* unterscheiden Grafiksoftware und ihre Anwendungswerkzeuge
* konfigurieren Visualisierungssoftware
 |
| 4.1.1 Validität von Daten anhand von Kriterien bewerten* kontrollieren das Printprodukt im Hinblick auf eine fehlerfreie technische Umsetzung (PreflightÜberprüfungen und Veröffentlichungen)
* bewerten 2-D-Software in Hinblick auf Darstellungsoptionen
 | 4.2.1 Digitale Ressourcen schützen und teilen4.2.3 Daten aufbereiten, strukturieren, analysieren, sowie interpretieren, dokumentieren und visualisieren* importieren, exportieren, bearbeiten und speichern Daten und werten diese hinsichtlich Qualität und Anforderungen aus
 | 4.3.1 Daten und ihre Verarbeitung4.3.2 Daten und ihre Strukturierung4.3.4 Datenanalyse und –auswertung* stellen Bezüge zwischen Datengröße und Produktqualität her
* differenzieren Möglichkeiten der Speicherung lokal und cloudbasiert
* unterscheiden Backup-Strategien
* filtern und bereiten Daten auf
* strukturieren den Aufbau ihrer Dateien (Ebenen, Pfade)
 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kunst |  |  |  |
| Kurshalbjahr 13.1Kunst und Öffentlichkeit |
| Das Museum als architektonischer Raum öffentlicher Kunstvermittlung. Konzeptionelle Arbeiten zur Präsentation und Vermittlung. Ausstellungsdesign, Realisation einer (digitalen) AusstellungDie Schülerinnen und Schüler* entwickeln Strategien zur selbstständigen didaktischen Präsentation und Vermittlung
* reflektieren den Umgang mit medialen Verständigungssystemen und -strategien
* analysieren Probleme und definieren Ziele im Hinblick auf die Umsetzung
* realisieren selbstständig Konzepte
* präsentieren Ergebnisse angemessen.
 | 5.1.1 Systemsicherheit und Datensicherheit bewerten* bewerten die Maßnahmen zur Datensicherheit der Einrichtung Museum
 | 5.2.1 Rechtsvorschriften zur Datensicherheit und zum Datenschutz beachten5.2.2 Sicherheitsstrategien anwenden* sichern Daten durch Zugriffsschutz
* wenden Rechtsvorschriften und institutionelle Vorgaben an
* beachten Urheber- und Nutzungsrechte
 | 5.3.1 Datenschutz, Datensicherheit5.3.3 Vertraulichkeit, Verfügbarkeit und Integrität5.3.6 Urheberrechte, Copyright und Lizenzen* analysieren Maßnahmen zur Datensicherheit im Hinblick auf ihre Eignung (Zugriffsschutz, Passwort, Datensicherung)
* beachten unterschiedliche (Bild-)Rechte (Rights Managed, Royalty Free, Creative Commons, Open Educational Resources, Urheberrechte)
 |
| 2.1.3 Sich in digitaler Interaktion repräsentieren (elektronische Reputation)2.1.4 Digitale Medien zur Zielerreichung bewerten2.1.5 Einsatz digitaler Lernmedien begründen* bewerten Online-Auftritte kultureller Einrichtungen im Hinblick auf Nutzungsanforderungen der Zielgruppen (Besucher)
* vergleichen die digitale Darstellung verschiedener Museen im Hinblick auf den museumspädagogischen Zweck
* begründen die Lernwirksamkeit des medialen Lernangebots.
 | 2.2.4 Medien zur aktiven und passiven Nutzung gestalten2.2.5 Lernressourcen für den offenen Gebrauch nutzen* setzen das Internet als Recherchetool ein
* wenden professionelle Software an
* erstellen digitale Medien unter museumspädagogischen Aspekten (Bildung, Vermittlung)
 | 2.3.1 Internetrecherche (Adressen, Browser, Formate und Lizenzen)2.3.6 Offene Lernressourcen (OER)2.3.7 Web-Publishing* finden und bewerten spezifische Lösung zur Realisation einer digitalen Ausstellung
* unterscheiden Software, Werkzeuge und Materialien zum Erstellen digitaler museumspädagogischer OER
 |