| Fachkompetenz  (Auszüge aus dem Bildungs-/Lehrplan) | Medienkompetenz | Anwendungs-Know-how | Informatische Grundkenntnisse |
| --- | --- | --- | --- |
| Kunst |  |  |  |
| Kurshalbjahr 12.2  Bildnerische Mittel im 20. Jahrhundert | | | |
| Bildmontage/Bildcollage: Das Material als bildnerisches Mittel  Die 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 Funktionsweise  3.3.2 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 teilen  4.2.3 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 Verarbeitung  4.3.2 Daten und ihre Strukturierung  4.3.4 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 13.1  Kunst und Öffentlichkeit | | | |
| Das Museum als architektonischer Raum öffentlicher Kunstvermittlung. Konzeptionelle Arbeiten zur Präsentation und Vermittlung. Ausstellungsdesign, Realisation einer (digitalen) Ausstellung  Die 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 beachten  5.2.2 Sicherheitsstrategien anwenden   * sichern Daten durch Zugriffsschutz * wenden Rechtsvorschriften und institutionelle Vorgaben an * beachten Urheber- und Nutzungsrechte | 5.3.1 Datenschutz, Datensicherheit  5.3.3 Vertraulichkeit, Verfügbarkeit und Integrität  5.3.6 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 bewerten  2.1.5 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 gestalten  2.2.5 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 |