Übersicht Jugendmedienschutz

Sekundarstufe 1 Fach Bildende Kunst

Inhalt

[1 Sekundarstufe 1 - Bildende Kunst 1](#_Toc523307722)

[1.1 Leitgedanken zum Kompetenzerwerb (🡪 BP 2016 online) 1](#_Toc523307723)

[1.1.1 Beitrag des Faches zur Leitperspektive Medienbildung (MB) 1](#_Toc523307724)

[1.2 Prozessbezogene Kompetenzen (🡪 BP 2016 online) 1](#_Toc523307725)

[1.2.1 Präsentation (siehe BP Kap. 2.4) 1](#_Toc523307726)

[1.3 Inhaltsbezogene Kompetenzen (🡪 BP 2016 online) 2](#_Toc523307727)

[1.3.1 Klassen 5/6 2](#_Toc523307728)

[1.3.2 Klasse 7/8/9 3](#_Toc523307729)

[1.3.3 Klasse 10 3](#_Toc523307730)

1. Sekundarstufe 1 - Bildende Kunst
   1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb (🡪 [BP 2016 online](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BK/LG))
      1. Beitrag des Faches zur Leitperspektive Medienbildung (MB)

Der Kunstunterricht leistet einen wichtigen Beitrag im Umgang mit den modernen Medien. Er gewährt Einblick in die Handhabung bildgebender Verfahren und in die digitale Kommunikation. Dabei fördert er begleitend auch ein verantwortungsvolles, medienkritisches Bewusstsein und trägt umfassend zur allgemeinen Medienbildung bei. Diese ist im Bildungsplan des Faches integrativ verankert und zusätzlich bei den inhaltlichen Kompetenzen als besonderer Teilbereich der Bildenden Kunst ausgewiesen. Hinsichtlich aller bildnerischen, aber auch mit Blick auf akustische, experimentelle und interaktive Medien vermittelt der Kunstunterricht elementare und vertiefende Kenntnisse und Fähigkeiten. Zugleich werden die klassischen bildnerischen Verfahren wegen ihrer

grundlegenden Bedeutung für die elementaren Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen sowie für die manuellen Fähigkeiten im Umgang mit Werkzeugen und Materialien nicht vernachlässigt.

* 1. Prozessbezogene Kompetenzen (🡪 [BP 2016 online](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BK/PK))
     1. Präsentation (siehe BP Kap. 2.4)

Die Schülerinnen und Schüler können Bilder, Gestaltungsprozesse und Arbeitsergebnisse in geeigneter Weise beurteilen, darstellen, kommunizieren und präsentieren und erweitern so ihre personale und methodische Kompetenz.

|  |
| --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** |
| 1. unterschiedliche Präsentationsformen nutzen  2. verschiedene Methoden, Medien und Sozialformen einsetzen, um ihre Gestaltungs- und Arbeitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen  3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen |

* 1. Inhaltsbezogene Kompetenzen (🡪 [BP 2016 online](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BK/LG))

Hinweise zur Nutzung der folgenden Tabellen:

Unsere Verweise in die SESAM-Mediathek liefern entweder eine Medien-ID oder ein bis mehrere Suchworte für die Mediathek mit. Klicken Sie dazu in den folgenden Tabellen auf die Links in der Spalte „Benötigte Medien“. In der Suchleiste der Mediathek können die mitgelieferten Suchworte bei Bedarf nochmals geändert und die Suchergebnisse nach persönlichen Vorstellungen gefiltert oder sortiert werden. Ansonsten können Sie die Suchworte einfach übernehmen. Für den konkreten Einsatz der Medien im Unterricht - ob als Download, Streaming oder Vorbestellung für die Ausleihe - ist Ihre Anmeldung erforderlich. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Titel an allen Medienzentren verfügbar sind.

Ergänzen Sie unsere Tabellen in den Spalten „Mögliche Unterrichtsideen“ und „Benötigte Medien, z.B.“ nach Ihren Wünschen.

* + 1. Klassen 5/6
       1. *Zeit (siehe BP Kap. 3.1.4)*

##### Medien (siehe BP Kap. 3.1.4.1)

Die Schülerinnen und Schüler nehmen Medien in ihrer Vielfalt und Bedeutung wahr. Sie lernen, diese bewusst als Dokumentations-, Kommunikations- und Gestaltungsmittel einzusetzen und deren Wirkungszusammenhänge zu erschließen. Sie entwickeln Verantwortung im Umgang mit Bildmedien und Internet.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bildungsplanbezug** | **Mögliche Unterrichtsideen** | **I & W** | **K & K** | **P & P** | **MA/-G** | **ITG** | **Benötige Medien, z.B.** | **Verweise auf andere Fächer/Leitperspektiven** |
| (1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie  Bilder gestalten (z. B. Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten (G, M, E)  (2) Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen  (z. B. Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion) (G, M, E)  (3) das Internet als Informationsmedium nutzen und mit  seinen Chancen und Risiken umgehen (G, M, E) | P&P > Rechtliche Grundlagen > Recht am Bild, Urheberrechte  I&W > Suchmaschinen > Quellenarbeit | x |  | x |  |  |  | BMB 3.1.2 Produktion und  Präsentation  BMB 3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit  D 3.1.1.3 Medien  MB Medienbildung  PG Selbstregulation und Lernen  VB Medien als Einflussfaktoren |

* + 1. Klasse 7/8/9
       1. *Zeit (siehe BP Kap. 3.2.4)*

##### Medien (siehe BP Kap. 3.2.4.1)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bildungsplanbezug** | **Mögliche Unterrichtsideen** | **I & W** | **K & K** | **P & P** | **MA/-G** | **ITG** | **Benötige Medien, z.B.** | **Verweise auf andere Fächer/Leitperspektiven** |
| 1) Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten (G, M, E) | P&P > Rechtliche Grundlagen > Recht am Bild, Urheberrechte |  |  | x |  |  | [SESAM Medien Thema „Urheberrecht“: z.B. „Urheberrecht im Internet“.](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:Urheberrecht) | D 3.2.1.3 Medien  GK 3.1.1.2 Leben in der  Medienwelt  BO Fachspezifische und handlungsorientierte  Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  MB Medienbildung  PG Selbstregulation und Lernen  VB Medien als Einflussfaktoren |
| (3) Medienprodukte (z. B. Image- und Produktwerbung)  untersuchen, selbst entwickeln und gestalten (z. B. Bild-Text- Kombination, Typografie, Layout) (G, M, E) | MG > Werbung; Medien beurteilen > Glaubwürdigkeit, Monopolstellung, Wirkung von Medienprodukten |  |  |  | x |  | [Sesam Medien Thema „Werbung“:](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:Werbung) |

* + 1. Klasse 10

#### Zeit (siehe BP Kap. 3.3.4)

##### Medien (siehe BP Kap. 3.3.4.1)

Die Schülerinnen und Schüler analysieren und entwickeln Medienprodukte und setzen diese als Gestaltungs- und Kommunikationsmittel ein. Sie gehen mit Bildmedien und Internet reflektiert um (Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bildungsplanbezug** | **Mögliche Unterrichtsideen** | **I & W** | **K & K** | **P & P** | **MA/-G** | **ITG** | **Benötige Medien, z.B.** | **Verweise auf andere Fächer/Leitperspektiven** |
| (1) visuelle Medien hinsichtlich ihrer Erscheinungsformen,  Gestaltungsmittel, Funktionen und Wirkungen untersuchen (z. B. Bildreportage, Clip, Spielfilm und Dokumentation) (G, M, E) | MA > Medien beurteilen |  |  |  | x |  | [Sesam Medien Thema „Filmbildung“: z.B. „Webinare zur Filmbildung“](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:filmbildung) | D 3.3.1.3 Medien  MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben  BO Fachspezifische und handlungsorientierte  Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt; Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege  MB Medienbildung  PG Selbstregulation und Lernen  VB Medien als Einflussfaktoren |
| (2) eigene visuelle Medienprodukte entwickeln, planen und umsetzen (z. B. Kommunikationsdesign,  künstlerisches Projekt) (G, M, E) | P&P > Rechtliche Grundlagen > Recht am Bild, Urheberrechte |  |  | x |  |  | [SESAM Medien Thema „Urheberrecht“: z.B. „Urheberrecht im Internet“.](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:Urheberrecht) |

#### Aktion (siehe BP Kap. 3.3.4.2)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bildungsplanbezug** | **Mögliche Unterrichtsideen** | **I & W** | **K & K** | **P & P** | **MA/-G** | **ITG** | **Benötige Medien, z.B.** | **Verweise auf andere Fächer/Leitperspektiven** |
| (2) sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (z. B. Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst) (G, M, E) | P&P > Rechtliche Grundlagen > Recht am Bild, Urheberrechte |  |  | x |  |  | [SESAM Medien Thema „Urheberrecht“: z.B. „Urheberrecht im Internet“.](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:Urheberrecht) | D 3.3.1.1 Literarische Texte  MUS 3.3.1 Musik gestalten und erleben  MB Produktion und Präsentation |

**Liste der Abkürzungen**

Leitperspektive Medienbildung/ Konkretisierungen

I & W = Information und Wissen

K & K = Kommunikation und Kooperation

P & P = Produktion & Präsentation

MA/-G = Medienanalyse/ Mediengesellschaft

ITG = Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz/ Informationstechnische Grundlagen

Leitperspektiven

[BNE = Bildung für nachhaltige Entwicklung](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_BNE)

BTV = [Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_BTV)

PG = [Prävention und Gesundheitsförderung](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_PG)

BO = [Berufliche Orientierung](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_BO)

MB = [Medienbildung](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_MB)

VB = [Verbraucherbildung](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_VB)