



Schleswig-Holstein  
Ministerium für Bildung,  
Wissenschaft und Kultur

# Fachanforderungen Kunst

Primarstufe/Grundschule

## Impressum

Herausgeber: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein  
Brunswiker Straße 16 -22, 24105 Kiel

Layout: Stamp Media GmbH, Agentur für Kommunikation & Design, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, [www.stamp-media.de](http://www.stamp-media.de)

Druck: Schmidt & Klaunig, Druckerei & Verlag seit 1869, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, [www.schmidt-klaunig.de](http://www.schmidt-klaunig.de)  
Kiel, Juli 2019

Die Landesregierung im Internet: [www.schleswig-holstein.de](http://www.schleswig-holstein.de)

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben.  
Bestellungen können unter [www.fachanforderungen.de](http://www.fachanforderungen.de) aufgegeben werden.

Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

# Fachanforderungen Kunst

Primarstufe/Grundschule



# Inhalt

<b>I Allgemeiner Teil</b> .....	4
<b>1 Geltungsbereich und Regelungsgehalt</b> .....	4
<b>2 Lernen und Unterricht</b> .....	5
2.1 Kompetenzorientierung .....	5
2.2 Auseinandersetzung mit Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens .....	5
2.3 Leitbild Unterricht .....	6
2.4 Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung .....	6
2.5 Lernen in der digitalen Welt .....	7
<b>3 Grundsätze der Leistungsbewertung</b> .....	8
<b>II Fachanforderungen Kunst Primarstufe</b> .....	9
<b>1 Das Fach Kunst in der Primarstufe</b> .....	9
1.1 Grundlagen .....	9
1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung .....	9
1.3 Didaktische Leitlinien .....	9
1.4 Anforderungsbereiche .....	10
<b>2 Das Fach Kunst in der Eingangsphase</b> .....	12
<b>3 Kompetenzbereiche</b> .....	13
3.1 Die künstlerischen Arbeitsfelder .....	14
3.2 Tabellarische Übersichten zu den Kompetenzbereichen .....	16
<b>4 Themen und Inhalte des Unterrichts</b> .....	25
<b>5 Schulinternes Fachcurriculum</b> .....	26
<b>6 Leistungsbewertung</b> .....	27
<b>III Anhang</b> .....	28
<b>Entwicklung der Medienkompetenz</b> .....	28

# I Allgemeiner Teil

## 1 Geltungsbereich und Regelungsgehalt

Die Fachanforderungen gelten für die Primarstufe der Grundschulen in Schleswig-Holstein. Sie sind Lehrpläne im Sinne des Schulgesetzes. Die Fachanforderungen basieren auf den pädagogischen Zielen und Aufgaben, die im Schleswig-Holsteinischen Schulgesetz formuliert sind.

Den Fachanforderungen der Fächer Deutsch und Mathematik liegen die Bildungsstandards, wie sie die Kultusministerkonferenz (KMK) beschlossen hat, zugrunde. Für alle weiteren Fächer dienen diese Bildungsstandards als Orientierung.

Die Fachanforderungen sind in einen für alle Fächer geltenden allgemeinen und einen fachspezifischen Teil gegliedert. Diese sind inhaltlich aufeinander bezogen und stellen den verbindlichen Rahmen für die pädagogische und unterrichtliche Arbeit dar.

In der Primarstufe zielt der Unterricht auf den Erwerb grundlegender Allgemeinbildung. Die Grundschule ist eine gemeinsame Schule für alle Schülerinnen und Schüler. Sie gliedert sich in eine Eingangsphase und die Jahrgangsstufen 3 und 4. Schülerinnen und Schüler wechseln am Ende der vierten Jahrgangsstufe in die Sekundarstufe I einer weiterführenden allgemein bildenden Schule.

### Vorgaben der Fachanforderungen

Die Fachanforderungen beschreiben die didaktischen Grundlagen der jeweiligen Fächer und den spezifischen Beitrag der Fächer zur allgemeinen und fachlichen Bildung. Darauf aufbauend legen sie fest, was Schülerinnen und Schüler am Ende der Primarstufe wissen und können sollen. Die fachlichen Anforderungen werden als Kompetenz- beziehungsweise Leistungserwartungen beschrieben und mit Inhalten verknüpft. Zusätzlich werden die Kompetenzerwartungen für das Ende der Eingangsphase ausgewiesen.

Der Unterricht in der Grundschule bereitet Schülerinnen und Schüler entsprechend ihres Leistungsvermögens auf einen erfolgreichen Übergang in die Sekundarstufe I am Gymnasium oder an einer Gemeinschaftsschule vor. Die

Fachanforderungen dienen der Transparenz und Vergleichbarkeit. Sie gewährleisten die Durchlässigkeit und Mobilität im Schulwesen.

Die Lehrkräfte gestalten den Unterricht und die damit verbundene Unterstützung der Persönlichkeitsentwicklung in eigener pädagogischer Verantwortung. Sie berücksichtigen bei der konkreten Ausgestaltung der Fachanforderungen die Beschlüsse der Schulkonferenz zu Grundsatzfragen und dabei insbesondere die Beschlüsse der Fachkonferenz zum schulinternen Fachcurriculum. Mit ihren Vorgaben bilden die Fachanforderungen den Rahmen für die Fachkonferenzarbeit in den Schulen. Innerhalb dieser Rahmenvorgaben besitzen die Schulen und auch die Fachkonferenzen selbst Gestaltungsfreiheit bezüglich der Umsetzung der Kontingenztafel, der Lern- und Unterrichtsorganisation, der pädagogisch-didaktischen Konzepte sowie auch der inhaltlichen Schwerpunktsetzungen. Die Fachanforderungen verzichten auf kleinschrittige Detailregelungen. Sie enthalten Angaben zur Verteilung von Themen und Inhalten auf Jahrgangsstufen.

Aufgabe der schulinternen Fachcurricula ist es, die Kompetenzen und Inhalte über die einzelnen Jahrgangsstufen hinweg aufzubauen. Die schulinternen Fachcurricula bilden die Planungsgrundlage für den Fachunterricht und enthalten konkrete Beschlüsse über

- anzustrebende Kompetenzen für die einzelnen Jahrgangsstufen,
- Schwerpunktsetzungen, die Verteilung und Gewichtung von Unterrichtsinhalten und Themen,
- fachspezifische Methoden,
- angemessene mediale Gestaltung des Unterrichts,
- Diagnostik, Differenzierung und Förderung, Leistungsmessung und Leistungsbewertung,
- Einbeziehung außerunterrichtlicher Lernangebote und Ganztagsangebote.

Die schulinternen Fachcurricula berücksichtigen die Prinzipien des fächerverbindenden und fächerübergreifenden sowie auch des themenzentrierten Arbeitens. Sie werden regelmäßig evaluiert und weiterentwickelt.

## 2 Lernen und Unterricht

Aufgabe der Grundschule ist es, Fähigkeiten, Interessen und Neigungen der Kinder aufzugreifen und sie mit den fachlichen und fächerübergreifenden Anforderungen zu verbinden. Ziel des Unterrichts ist der systematische, alters- und entwicklungsgemäße Erwerb von Kompetenzen. Der Unterricht fördert die kognitiven, emotionalen, sozialen, kreativen und körperlichen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler. Er vermittelt ihnen kulturelle und gesellschaftliche Orientierung und ermutigt sie, eigenständig zu denken und vermeintliche Gewissheiten, kulturelle Werteorientierung und gesellschaftliche Strukturen zu überdenken. Unterricht trägt dazu bei, Bereitschaft zur Empathie zu entwickeln, und fördert die Fähigkeit, die eigenen Überzeugungen und das eigene Weltbild in Frage zu stellen. Er unterstützt die Schülerinnen und Schüler dabei, Unsicherheiten auszuhalten und Selbstvertrauen zu erwerben.

### 2.1 Kompetenzorientierung

In den Fachanforderungen wird ein Kompetenzbegriff verwendet, der das Wissen und Können, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Menschen umfasst. Das schließt die Bereitschaft ein, das Wissen und Können in unterschiedlichen Situationen zur Bewältigung von Herausforderungen und zum Lösen von Problemen anzuwenden. Die Fachanforderungen sind in diesem Sinne auf die Darstellung der angestrebten fachbezogenen Kompetenzen fokussiert.

Darüber hinaus fördert der Unterricht aller Fächer den Erwerb überfachlicher Kompetenzen:

- **Selbstkompetenz** meint die Fähigkeit, die eigene Situation wahrzunehmen und für sich selbst eigenständig zu handeln und Verantwortung zu übernehmen. Die Schülerinnen und Schüler artikulieren eigene Bedürfnisse und Interessen und reflektieren diese. Dazu gehört die Bereitschaft, vermeintliche Gewissheiten, das eigene Denken und das eigene Weltbild kritisch zu reflektieren und Unsicherheiten auszuhalten. Bezogen auf das Lernen bedeutet Selbstkompetenz, Lernprozesse selbstständig zu planen und durchzuführen, Lernergebnisse zu überprüfen, gegebenenfalls zu korrigieren und zu bewerten.

- **Sozialkompetenz** meint die Fähigkeit, die Bedürfnisse und Interessen der Mitlernenden empathisch wahrzunehmen. Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, selbstständig und sozial verantwortlich zu handeln. Sie setzen sich mit den Vorstellungen der anderen kritisch und auch selbstkritisch auseinander, hören einander zu und gehen aufeinander ein. Sie können konstruktiv und erfolgreich mit anderen zusammenarbeiten.
- **Methodenkompetenz** meint die Fähigkeit, Aufgaben selbstständig zu bearbeiten. Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Arbeitstechniken und Methoden; dazu gehört auch die Nutzung der Informationstechnologie. Sie wählen Verfahrens- und Vorgehensweisen selbstständig und wenden methodische Kenntnisse sinnvoll auf unbekannte Sachverhalte an. Sie können Sachverhalte sprachlich altersgemäß differenziert darstellen. Die fortschreitende Entwicklung und Ausbildung dieser überfachlichen Kompetenzen ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, Lernprozesse zunehmend selbst zu gestalten: zu planen, zu steuern, zu analysieren und zu bewerten.

### 2.2 Auseinandersetzung mit Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens

Schülerinnen und Schüler werden in allen Fächern durch die Auseinandersetzung mit Kernproblemen des soziokulturellen Lebens in die Lage versetzt, Entscheidungen für die Zukunft zu treffen und dabei abzuschätzen, wie sich das eigene Handeln auf andere Menschen, auf künftige Generationen, auf die Umwelt oder das Leben in anderen Kulturen auswirkt. Die Kernprobleme beschreiben Herausforderungen, die sich sowohl auf die Lebensgestaltung des Einzelnen als auch auf das gemeinsame gesellschaftliche Handeln beziehen.

Die Auseinandersetzung mit Kernproblemen richtet sich insbesondere auf:

- **Grundwerte menschlichen Zusammenlebens:** Menschenrechte, das friedliche Zusammenleben in einer Welt mit unterschiedlichen Kulturen, Religionen, Gesellschaftsformen, Völkern und Nationen
- **Nachhaltigkeit der ökologischen, sozialen und ökonomischen Entwicklung:** Erhalt der natürlichen Lebens-

grundlagen, Sicherung und Weiterentwicklung der sozialen, wirtschaftlichen und technischen Lebensbedingungen im Kontext der Globalisierung

- **Gleichstellung und Diversität:** Entfaltungsmöglichkeiten der Geschlechter, Wahrung des Gleichberechtigunggebots, Wertschätzung gesellschaftlicher Vielfalt
- **Partizipation:** Recht aller Menschen zur verantwortungsvollen Mit-Gestaltung ihrer sozio-kulturellen, politischen und wirtschaftlichen Lebensverhältnisse.

### 2.3 Leitbild Unterricht

Guter Unterricht

- fördert gezielt die Freude der Schülerinnen und Schüler am Lernen und die Entwicklung fachlicher Interessen,
- lässt Schülerinnen und Schüler Selbstwirksamkeit erfahren,
- vermittelt Werteorientierungen,
- fördert nicht allein die intellektuellen und kognitiven Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler, sondern auch ihre sozialen und emotionalen, kreativen und körperlichen Potenziale,
- ermöglicht den Schülerinnen und Schülern durch passende Lernangebote, die auf ihre individuellen Voraussetzungen und ihr Vorwissen abgestimmt sind, einen systematischen – alters- und entwicklungsgerechten – Erwerb von Wissen und Können sowie die Chance, Leistungserwartungen zu erfüllen,
- fördert und fordert eigene Lernaktivität der Schülerinnen und Schüler, vermittelt Lernstrategien und unterstützt die Fähigkeit zum selbstgesteuerten Lernen,
- zielt auf nachhaltige Lernprozesse,
- bietet Gelegenheit, das Gelernte in ausreichender Form systematisch einzuüben, anzuwenden und zu festigen.

### 2.4 Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung

Folgende Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung, die sich aus den pädagogischen Zielen des Schulgesetzes ergeben, sind nicht dem Unterricht einzelner Fächer zugeordnet. Sie sind wie die Auseinandersetzung mit den Kernproblemen im Unterricht aller Fächer zu berücksichtigen:

- **Inklusive Schule:** Die inklusive Schule zeichnet sich dadurch aus, dass sie in allen Schularten und Schulstufen Schülerinnen und Schüler mit und ohne Behinderung

gemeinsam beschult und ihren Unterricht auf eine Schülerschaft in der ganzen Bandbreite ihrer Heterogenität ausrichtet. Diese Heterogenität bezieht sich nicht allein auf Behinderung oder sonderpädagogischen Förderbedarf. Sie steht generell für Vielfalt und schließt beispielsweise die Hochbegabung ebenso ein wie den Migrationshintergrund oder unterschiedliche soziale Ausgangslagen.

- **Sonderpädagogische Förderung:** Auch die Förderung von Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf orientiert sich an den Fachanforderungen. Das methodische Instrument dafür ist der Förderplan, der in Ausrichtung auf die individuelle Situation und den sonderpädagogischen Förderbedarf einer Schülerin oder eines Schülers und in Zusammenarbeit mit einem Förderzentrum erstellt, umgesetzt und evaluiert wird.
- **Durchgängige Sprachbildung:** Die Vermittlung schul- und bildungsrelevanter sprachlicher Fähigkeiten (Bildungssprache) erfolgt im Unterricht aller Fächer. Das Ziel ist, die sprachliche Bildung der Schülerinnen und Schüler mit und ohne Migrationshintergrund, unabhängig von ihrer Erstsprache, im Schriftlichen sowie im Mündlichen systematisch auf- und auszubauen. Das setzt entsprechenden Wortschatz und die Kenntnis bildungssprachlicher grammatischer Strukturen voraus. Alle Schülerinnen und Schüler werden an die Besonderheiten altersgemäßer Fachsprachen und an fachspezifische Textsorten herangeführt. Fachunterricht ist somit auch Sprachunterricht auf bildungs- und fachsprachlichem Niveau.
- **Kulturelle Bildung:** Kulturelle Bildung ist unverzichtbarer Teil der ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung, die den Einzelnen zur Mitgestaltung gesellschaftlicher Prozesse befähigt. Der Zusammenarbeit mit professionellen Künstlerinnen, Künstlern und Kulturschaffenden auch an außerschulischen Lernorten kommt hierbei eine besondere Bedeutung zu.
- **Niederdeutsch und Friesisch:** Seinem Selbstverständnis nach ist Schleswig-Holstein ein Mehrsprachenland, in dem Regional- und Minderheitensprachen als kultureller Mehrwert begriffen werden. Für die Bildungseinrichtungen des Landes erwächst daraus die Aufgabe, das Niederdeutsche und das Friesische zu fördern und zu seiner Weiterentwicklung beizutragen.

## 2.5 Lernen in der digitalen Welt

Medien sind Bestandteil aller Lebensbereiche. Die rasante technologische und konzeptionelle Entwicklung im digitalen Medienbereich führt zu stetigem Wandel im Alltag der Menschen. Digitale Medien verändern Kommunikations- und Arbeitsabläufe, erlauben immer neue kreative, innovative Prozesse und schaffen damit neue mediale Wirklichkeiten.

Medienkompetenz ist sowohl auf die Nutzung von Medien zur sinnvollen Unterstützung von Lernprozessen als auch auf die Thematisierung von Medien als Gegenstand von Unterricht gerichtet. Es gilt einerseits selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ, pro-

duktiv und kreativ gestaltend mit digitalen Medien umzugehen und sich andererseits kritisch mit dem Bild von Wirklichkeit auseinanderzusetzen, das medial erzeugt wird. Schülerinnen und Schüler reflektieren den Einfluss der Medien und erkennen dabei, dass Medien immer nur eine Interpretation, eine Lesart, einen Ausschnitt von Wirklichkeit bieten, und sie werden sich bewusst, dass ihr vermeintlich eigenes Bild von Wirklichkeit durch die Medien (mit-)bestimmt wird.

In der folgenden Übersichtstabelle sind, entsprechend der Strategie der KMK, die für alle Fächer verbindlichen Medienkompetenzbereiche aufgeführt. Die Kompetenzen erwerben die Schülerinnen und Schüler in der Primarstufe integriert im Fachunterricht.

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren und Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren und Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Eine Konkretisierung der Kompetenzen bezogen auf die Jahrgangsstufe 4 ist der Tabelle zur Entwicklung der Medienkompetenz im Anhang zu entnehmen.

Im schulinternen Fachcurriculum wird der systematische Aufbau sowie eine Zuordnung der zu erwerbenden Kompetenzen zu Jahrgangsstufen und Fächern gewährleistet.

Eine schulinterne Abstimmung über die Fächer hinweg ist erforderlich.

Die rasante Entwicklung im Bereich der Digitalisierung erfordert von Lehrkräften eine aufgeschlossene Haltung und Offenheit für zukünftige Erfordernisse.

### 3 Grundsätze der Leistungsbewertung

Leistungsbewertung wird verstanden als Dokumentation und Beurteilung der individuellen Lernentwicklung und des jeweils erreichten Leistungsstands. Sie erfasst alle in den Fachanforderungen ausgewiesenen Kompetenzbereiche und berücksichtigt sowohl die Prozesse als auch die Ergebnisse schulischen Arbeitens und Lernens. Die Beurteilung von Leistungen dient der kontinuierlichen Rückmeldung an Schülerinnen, Schüler und Eltern, zudem ist sie für die Lehrkräfte eine wichtige Grundlage für Förderungs- und Beratungsstrategien sowie für die Unterrichtsplanung. Die individuelle Leistungsbewertung erfüllt neben der diagnostischen auch eine ermutigende Funktion.

Kriterien und Verfahren der Leistungsbewertung werden den Schülerinnen, Schülern und Eltern vorab offengelegt und erläutert. Schülerinnen und Schüler erhalten eine kontinuierliche Rückmeldung über den Leistungsstand. Diese erfolgt so rechtzeitig, dass die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, aus der Rückmeldung zukünftige Lern- und Arbeitsstrategien abzuleiten.

In der Leistungsbewertung werden zwei Beurteilungsbereiche unterschieden: Unterrichtsbeiträge und Leistungsnachweise.

- Unterrichtsbeiträge umfassen alle Leistungen, die sich auf die Mitarbeit und Mitgestaltung im Unterricht oder im unterrichtlichen Kontext beziehen. Zu ihnen gehören sowohl mündliche als auch praktische und schriftliche Leistungen.
- Leistungsnachweise werden in Form von Klassenarbeiten ab Jahrgangsstufe 2 in Mathematik und ab Jahrgangsstufe 3 in Deutsch erbracht. Sie decken die verbindlichen Leistungserwartungen dieser Fächer einschließlich ihrer Kompetenzbereiche angemessen ab. Art und Anzahl der in den Fächern zu erbringenden Leistungsnachweise werden per Erlass geregelt.

#### Besondere Regelungen

- Für Schülerinnen und Schüler mit anerkanntem sonderpädagogischen Förderbedarf, die zieldifferent unterrichtet werden, wird ein Förderplan mit individuell zu erreichenden Leistungserwartungen aufgestellt.
- Werden Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf entsprechend den Anforderungen

der allgemein bildenden Schule unterrichtet, hat die Schule der Beeinträchtigung angemessene Rechnung zu tragen (Nachteilsausgleich). Dies gilt ebenso für Schülerinnen und Schüler, die vorübergehend an der Teilnahme am Unterricht beeinträchtigt sind.

- Bei Schülerinnen und Schülern, deren Zweitsprache Deutsch ist, kann die Schule wegen zu geringer Deutschkenntnisse auf eine Leistungsbewertung in bestimmten Fächern verzichten.
- Besonderen Schwierigkeiten im Lesen und Rechtschreiben wird durch Ausgleichs- und Fördermaßnahmen gemäß Erlass begegnet.

#### Vergleichsarbeiten

- Vergleichsarbeiten in den Fächern Deutsch und Mathematik sind länderübergreifend konzipiert und an den KMK-Bildungsstandards orientiert. Die Ergebnisse geben Aufschluss darüber, ob und inwieweit Schülerinnen und Schüler die in den Bildungsstandards formulierten Leistungserwartungen erfüllen.
- Vergleichsarbeiten dienen in erster Linie der Selbstevaluation der Schule. Sie ermöglichen die Identifikation von Stärken und Entwicklungsbedarfen von Lerngruppen. Die Ergebnisse der Vergleichsarbeiten werden schulintern ausgewertet. Die Auswertungen sind Ausgangspunkt für Strategien und Maßnahmen der Unterrichtsentwicklung.
- Vergleichsarbeiten gehen nicht in die Leistungsbewertung der einzelnen Schülerinnen und Schüler ein. Die Teilnahme an den Vergleichsarbeiten ist per Erlass geregelt.

#### Leistungsbewertung im Zeugnis

Die Leistungsbewertung im Zeugnis ist das Ergebnis einer sowohl fachlichen als auch pädagogischen Abwägung der erbrachten Unterrichtsbeiträge und gegebenenfalls Leistungsnachweise.

Es ist sicherzustellen, dass die Bewertung für die Unterrichtsbeiträge auf einer ausreichenden Anzahl unterschiedlicher Formen von Unterrichtsbeiträgen beruht. Bei der Gesamtbewertung hat der Bereich der Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als der Bereich der Leistungsnachweise.

Fachspezifische Hinweise zur Leistungsbewertung werden in den Fachanforderungen ausgeführt.

## II Fachanforderungen Kunst Primarstufe

### 1 Das Fach Kunst in der Primarstufe

#### 1.1 Grundlagen

Der Kunstunterricht der Primarstufe hat den Auftrag Schülerinnen und Schülern durch Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern den systematischen, alters- und entwicklungs-gemäßen Erwerb von Kompetenzen zu ermöglichen. Ziel ist der Aufbau einer umfassenden Bildkompetenz.

Die Fachanforderungen Kunst gliedern sich in acht verbindliche Kompetenzbereiche, die mit neun Arbeitsfeldern verknüpft sind. Hinweise auf mögliche Inhalte und deren unterrichtliche Konkretisierung sind den Kompetenzerwartungen zugeordnet.

Diese Gliederungsstruktur setzt sich in den Fachanforderungen für die Sekundarstufe I und darauf aufbauend für die Sekundarstufe II fort. Damit wird ein kumulativer Kompetenzaufbau über alle Schularten und -abschlüsse hinweg ermöglicht.

#### 1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung

Im Mittelpunkt des Faches Kunst steht das Bild. „Bild“ wird im Sinne des erweiterten Bildbegriffs für eine Vielzahl gestalteter Phänomene verwendet. Damit sind verschiedene Erscheinungsformen der Kunst gemeint – neben der Bildenden Kunst beispielsweise Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign – aber auch Erscheinungsformen kindlicher und jugendkultureller Alltagsästhetik.

Kinder sind von Beginn ihres Lebens an von analogen und digitalen Bildwelten umgeben.

Neben der Sprache sind Bilder für Kinder ein zentrales Informations-, Kommunikations- und Ausdrucksmittel. Bevor sie Texte lesen können, lernen sie Bilder zu lesen. Bevor sie schreiben können, kritzeln und zeichnen sie und stellen so Aspekte ihrer Lebens- oder Vorstellungswelt dar.

Im Kunstunterricht erwerben Schülerinnen und Schüler Bildkompetenz, das heißt sie erweitern ihre Fähigkeiten

und Fertigkeiten, Bilder in unterschiedlichsten medialen Erscheinungen zu lesen und zu verstehen sowie sich in Bildern auszudrücken. Der Kunstunterricht zeigt auf, wie das Leben durch sinnliche Erfahrungen und ästhetischen Genuss bereichert werden kann. Er befähigt die Schülerinnen und Schüler zur aktiven, verstehenden und gestaltenden Teilhabe an bildorientierten, kulturellen Prozessen in einer sich stets ändernden Welt. Er fördert problemlösendes, vernetztes Denken, Vorstellungsvermögen sowie Kreativität und trägt damit wesentlich zur Persönlichkeitsbildung bei.

#### 1.3 Didaktische Leitlinien

Im Zentrum des Kunstunterrichts steht die Handlungsorientierung. Schülerinnen und Schüler sind neugierig auf die Welt und setzen sich erkundend mit ihrer Lebenswelt auseinander. Zentral für das Lernen im Kunstunterricht ist deshalb eine Beobachtung oder Frage, für deren Bearbeitung geeignete Materialien, Formen und Arbeitsweisen bereitgestellt werden. Dabei wird die Wahrnehmung geschult und es werden motorische Fertigkeiten sowie handwerkliche künstlerische Verfahren und Techniken vermittelt. Im Sinn eines ergebnisoffenen, prozessbetonten Lernens wechseln unter Berücksichtigung der individuellen Lernvoraussetzungen Übungs- und Lehrgangsphasen mit Unterrichtsphasen, in denen experimentell erprobt, imaginiert, nach eigenen Lösungsweegen gesucht und zunehmend selbstständig gelernt wird.

Unterrichtseinheiten im Kunstunterricht sind kompetenz- und themenorientiert angelegt. Ausgehend von einem Thema wird eine übergeordnete Aufgabe/Fragestellung für die gesamte Unterrichtseinheit formuliert. Bei der Themenfindung sind insbesondere der Lebensweltbezug und die kunstpädagogische Bedeutsamkeit zu berücksichtigen. Die Funktion einzelner Unterrichtsschritte wird im Hinblick auf die Zielvorstellung der übergeordneten Aufgabe mit den Schülerinnen und Schülern nachvollziehbar geklärt.

Kunstunterricht vermittelt Bildkompetenz in der Verknüpfung der Dimensionen Rezeption, Produktion und Reflexion.

- Phasen der Rezeption wie die Bildbetrachtung können von Phasen der Produktion begleitet werden. Über Skizzen und Gestaltungsübungen können Schülerinnen und Schüler beim Bildverstehen unterstützt werden und ihre Erkenntnisse veranschaulichen.
- In der Verbindung von Rezeption und Reflexion kann es für die Schülerinnen und Schüler darum gehen, erste Kriterien zur ästhetischen Urteilsfähigkeit zu bilden. Sie werden sich des eigenen Geschmacks und der eigenen Vorlieben bewusst und lernen die Unterschiede zwischen subjektiven Empfindungen und objektiven Urteilen kennen.
- Für die Verbindung von Produktion und Reflexion bietet es sich an, das eigene künstlerisch-gestalterische Arbeiten durch Phasen der Bewusstmachung des eigenen Tuns zu ergänzen. Zum Beispiel kann sich die Frage stellen: Warum verwende ich eine bestimmte Farbe/ein bestimmtes Material? Was ändert sich, wenn ich stattdessen eine andere Farbe/ein anderes Material nutze? Das Artikulieren ästhetischer Erfahrungen, das Stellen von Fragen sowie das Sprechen über gestalterische Prozesse und über eigene Ergebnisse machen Gestaltung zum Gegenstand bewusster Entscheidungen, die kommuniziert werden. Schülerinnen und Schüler entwickeln damit ein erstes Gefühl für ihre eigenen Kompetenzen und erweitern darüber hinaus ihre sprachlichen Fähigkeiten.

Über das Lernen an außerschulischen Lernorten, die Einladung von Expertinnen und Experten sowie die Durchführung von Projekten ermöglicht der Kunstunterricht Begegnungen unter anderem mit Kunstschaffenden, Museen und Originalen.

#### 1.4 Anforderungsbereiche

In einem kompetenzorientierten Kunstunterricht werden die folgenden drei Anforderungsbereiche unterschieden, die den zunehmend selbstständigen Umgang mit Gelerntem widerspiegeln. Die Anforderungsbereiche erleichtern die Konzeption und Formulierung gezielter Aufgabenstellungen und gewährleisten eine den Anforderungen angemessene, vergleichbare Gewichtung bei der Bewertung der Leistungen von Schülerinnen und

Schülern. Zu allen drei Anforderungsbereichen sind Aufgaben für alle Schülerinnen und Schüler bereitzustellen.

#### Anforderungsbereich I: Wiedergeben

Dieser Anforderungsbereich umfasst die Wiedergabe von im Unterricht vermittelten Sachverhalten und Kenntnissen sowie das Nutzen gelernter und geübter Fertigkeiten wie Arbeitstechniken und Herstellungsverfahren.

#### Anforderungsbereich II: Anwenden

Dieser Anforderungsbereich umfasst das selbstständige Auswählen, Anordnen, Verarbeiten und Darstellen bekannter Sachverhalte und Prozesse unter vorgegebenen Gesichtspunkten in einem durch Übung bekannten Zusammenhang. Das Gelernte wird selbstständig auf vergleichbare, jedoch neue Situationen übertragen, wobei es entweder um veränderte Fragestellungen, um veränderte Sachzusammenhänge oder um abgewandelte Verfahrensweisen gehen kann.

#### Anforderungsbereich III: Problemlösen und Werten

Der Anforderungsbereich umfasst das planmäßige Verarbeiten komplexer Gegebenheiten mit dem Ziel, zu selbstständigen Lösungen, Gestaltungen oder Deutungen, Folgerungen, Begründungen und Wertungen zu gelangen. Aus bereits gelernten Methoden oder Lösungsverfahren werden zur Bewältigung der Aufgabe geeignete selbstständig ausgewählt oder für eine neue Problemstellung angepasst. Es können Alternativen zum eigenen Vorgehen aufgezeigt werden. Die Aufgaben werden im Wesentlichen eigenständig, kreativ und originell ausgeführt.

Die drei Anforderungsbereiche können nicht eindeutig voneinander getrennt werden. Daher ergeben sich in der Praxis der Aufgabenstellung Überschneidungen.

Den Anforderungsbereichen zugeordnet sind Operatoren. Diese dienen dazu, den Schülerinnen und Schülern die Anforderungen der Aufgabenstellung(en) transparent zu machen. Der Umgang mit den Operatoren wird bereits in der Primarstufe vermittelt und eingeübt.

**Operatoren**

Anforderungsbereich I: <b>Wiedergeben</b>	Anforderungsbereich II: <b>Anwenden</b>	Anforderungsbereich III: <b>Problemlösen und Werten</b>
auflisten ausfüllen anwenden benennen beschreiben notieren nutzen sammeln zusammenstellen ...	auswählen belegen entwickeln erarbeiten erklären, erläutern ermitteln gliedern ordnen, einordnen untersuchen vergleichen ...	Alternativen prüfen begründen beurteilen, bewerten deuten entscheiden erfinden Stellung nehmen ...
Im Kunstunterricht kommen Operatoren hinzu die sich auf künstlerische Verfahren und Techniken beziehen. Diese sind kontextabhängig in verschiedenen Anforderungsbereichen verwendbar.		
vorgegebene Methoden/Techniken ausführen ...	Gestaltungsmittel bewusst auswählen und anwenden ...	neuartige Bildlösungen finden eigene Lösungsansätze variieren ...

#### 2 Das Fach Kunst in der Eingangsphase

Das Aufwachsen in einer bilderreichen Welt impliziert, dass Kinder ständig unterschiedlichen Bildern in verschiedenen Medien und Kontexten begegnen. Kinder betrachten und lesen Bilder, sie kommunizieren mittels Bildern und drücken sich durch Bilder aus.

Der Kunstunterricht in der Eingangsphase greift vorschulische Bildungsprozesse auf und entwickelt diese weiter. Die Schülerinnen und Schüler verfügen über vielfältige sinnliche Grunderfahrungen und können sich in der Regel altersgemäß sprachlich, mimisch, gestisch und gestalterisch verständigen. Sie haben in Auseinandersetzung mit ihrer Lebensumwelt bereits vor Beginn der Schulzeit ein eigenes Repertoire zeichnerischer Darstellungen entwickelt. Zentral bei diesen Aneignungs- und Gestaltungsprozessen sind immer die kindliche Wahrnehmung und eine damit verknüpfte Wirklichkeitskonstruktion. Diese liefert zahlreiche Möglichkeiten zur lustvollen sowie kritischen Auseinandersetzung zwischen realer und abgebildeter oder medial konstruierter Welt. Der Kunstunterricht der Eingangsphase berücksichtigt die individuellen Lernausgangslagen und nimmt diese differenzierend in Aufgabenstellungen auf.

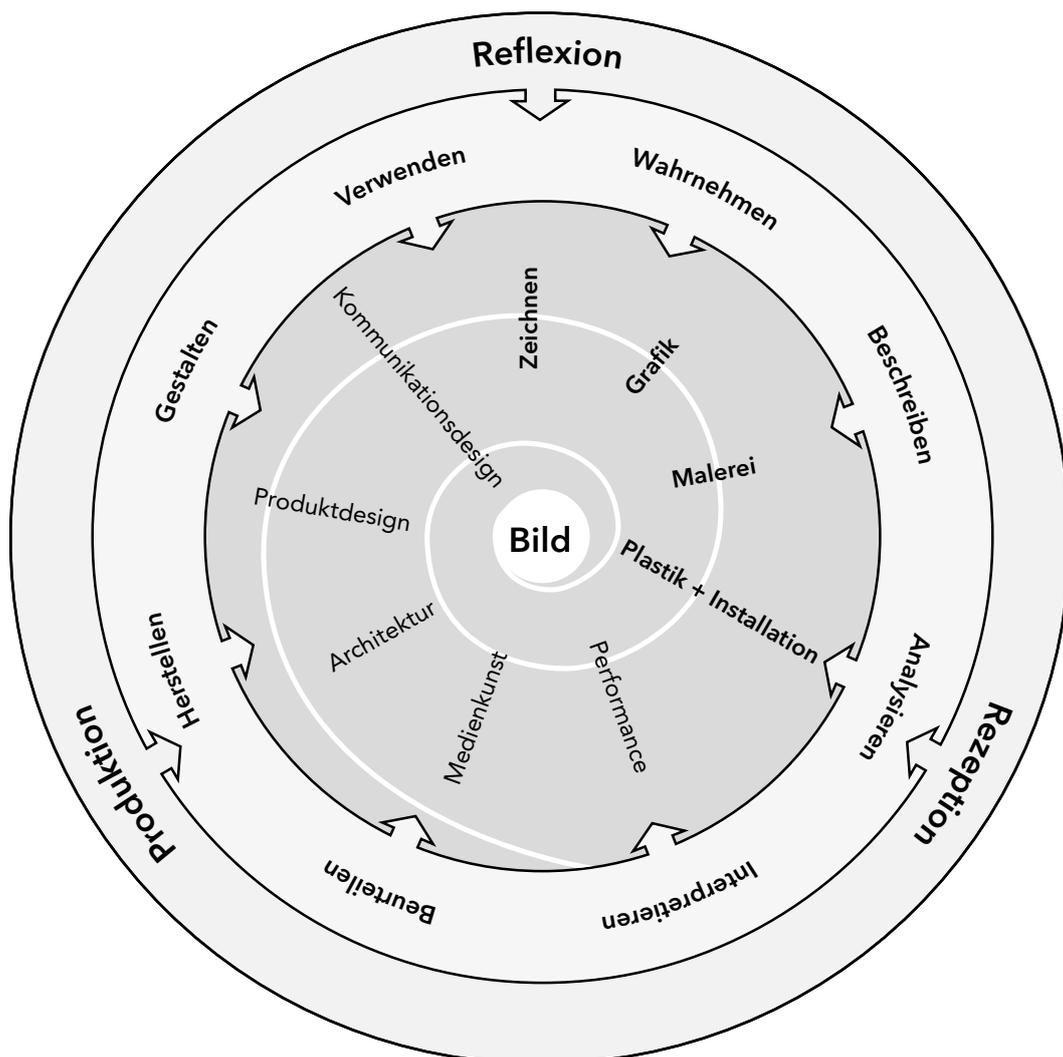
In der Eingangsphase erwerben die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen in allen Arbeitsfeldern, die spiralcurricular in den Jahrgangsstufen 3 und 4 sowie in der Sekundarstufe weiterentwickelt werden. Grundlegende Arbeits- und Organisationsformen werden eingeübt und bilden die Basis für die drei Dimensionen im Umgang mit Bildern.

### 3 Kompetenzbereiche

Im Mittelpunkt der fachspezifischen Kompetenzen steht das Bild, dieses wird im Sinne des erweiterten Bildbegriffs für eine Vielzahl gestalteter Phänomene verwendet (beispielsweise auch für Architektur, Filme, Produktdesign und Kommunikationsdesign). Gemeint sind sowohl verschiedene Erscheinungsformen der Kunst sowie kindlicher und jugendkultureller Alltagsästhetik.

Die Grafik veranschaulicht die Struktur der Fachanforderungen. Im Zentrum steht das Bild. Bildkompetenz wird im Sinne des erweiterten Bildbegriffes in **neun Arbeitsfeldern**

**beitsfeldern** erworben: Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performance, Medienkunst, Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign. Die Auseinandersetzung in den Arbeitsfeldern erfolgt sowohl künstlerisch-praktisch als auch theoretisch-kunstgeschichtlich. Die **acht Kompetenzbereiche** Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden stehen in Beziehung zu allen Arbeitsfeldern. Die entsprechenden Kompetenzen werden in allen neun Arbeitsfeldern erworben, in der Regel werden stets mehrere Kompetenzbereiche angesprochen. Dabei werden Aufgabenstellungen zum Erwerb der Kompetenzen in unterschiedlichen Arbeitsfeldern



wiederholt angeboten und somit die Kompetenzen gefestigt, erweitert und vertieft.

Die **drei übergeordneten Dimensionen** bilden eine didaktische Leitlinie für das Fach. Kunstunterricht ist geprägt durch die Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern und bildbezogenen Prozessen.

Die Behandlung aller Arbeitsfelder in Verbindung mit den Kompetenzbereichen ist verbindlich. Prioritär zu behandeln sind die in der Grafik hervorgehobenen Arbeitsfelder. Alle Arbeitsfelder sind im Laufe der Primarstufe anzubieten. Im schulinternen Fachcurriculum wird festgelegt, welche Arbeitsfelder/Kompetenzen in welcher Jahrgangsstufe schwerpunktmäßig behandelt werden. Unterrichtssituationen und Aufgabenstellungen sprechen häufig mehrere Kompetenzbereiche und Arbeitsfelder an.

#### 3.1 Die künstlerischen Arbeitsfelder

Alle Arbeitsfelder bieten die Möglichkeit:

- zur Rezeption, Produktion und Reflexion,
- zum Erwerb der Kompetenzen aller Kompetenzbereiche,
- zum Erwerb von Medienkompetenz,
- zur Vermittlung von grundlegenden Arbeitstechniken und zum Gebrauch von Werkzeugen,
- zum arbeitsfeldübergreifenden Arbeiten,
- zur fächerübergreifenden/fächerverbindenden Arbeit an den Kernproblemen.

In den folgenden Kurzbeschreibungen wird die kunstpädagogische Relevanz des jeweiligen Arbeitsfeldes umrissen.

##### Arbeitsfeld Zeichnen

Zeichnen ist eine grundlegende Kulturtechnik und Basis für verschiedene künstlerische Ausdrucksmöglichkeiten. Einfache zeichnerische Ausdrucks- und Kommunikationsformen befähigen Schülerinnen und Schüler, sich erfolgreich mitzuteilen. Gezeichnet wird auch außerhalb des Kunstunterrichts in vielen fachlichen Zusammenhängen.

Das Arbeitsfeld Zeichnen ist weit gefasst und umfasst das Zeichnen im alltäglichen Gebrauch, Kommentierung

gen und Mitteilungen von Gefühlen und Erlebnissen, Veranschaulichungen von Sachverhalten sowie die künstlerische Verwendung, zum Beispiel in Skizzen, Comic, Porträt.

Zentraler Bestandteil vieler gestalterischer Arbeiten auf dem Weg von der Idee zum Produkt ist das zeichnerische Denken und Erfinden (Skizzen, Hilfslinien ...). Darauf aufbauend werden technische (Schraffuren, Muster, Druckstärke ...), materialabhängige (Bleistift, Kohle, digitale Zeichenwerkzeuge ...) und ästhetische (Kontraste, Farbe ...) Möglichkeiten der Zeichnung erprobt und reflektiert.

##### Arbeitsfeld Grafik

Unter Grafik versteht man verschiedene Druckverfahren wie Hochdruck, Tiefdruck, Durchdruck. Grafische Verfahren fördern planerische Fähigkeiten, wobei durch Experimente auch unerwartete Ergebnisse entstehen können.

Durch grafische Verfahren entwickeln Schülerinnen und Schüler ein Verständnis für Druckträger, Sensibilität für Oberflächenstrukturen und deren Spuren sowie für die drucktechnische Vervielfältigung.

Im Arbeitsfeld Grafik können Materialdruck, Radierung, Siebdruck, Stempeldruck, Collage und Frottage sowie verschiedene Mischtechniken umgesetzt werden. Dabei können analoge und digitale Medien (Fotokopierer, Scanner, Drucker, Druckstock ...) verwendet werden.

##### Arbeitsfeld Malerei

Malerei ist eine klassische Gattung der bildenden Kunst.

Die Ausdruckskraft der Farbe im Zusammenspiel mit Formen ermöglicht den Schülerinnen und Schülern subjektive Gefühlswelten, Erfahrungen, Assoziationen, aber auch emotionale Eindrücke zu verstehen und zu gestalten und damit eigene Ausdrucksformen zu finden.

Im Arbeitsfeld Malerei erproben die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Malwerkzeuge (Hände, Pinsel, Spachtel ...). Farbmaterialien (Deckfarben, Naturfarben ...), malerische Verfahren (deckend, lasierend, mischen) und Malgründe (Papier, Holz, Pappmaché ...). Ergänzend kön-

nen digitale Werkzeuge bei der Produktion und Rezeption zum Einsatz kommen (Museums-Apps ...).

#### **Arbeitsfeld Plastik und Installation**

Zahlreiche künstlerische Bilder sind dreidimensional. Dazu gehören Plastiken, Skulpturen und Objekte sowie raumbezogene Installationen und digitale dreidimensionale Präsentationen.

Den Schülerinnen und Schülern begegnet dreidimensionale Kunst im Alltag, in Form von Kunst am Bau und Denkmälern aber auch in virtuellen Erlebniswelten. Im Dreidimensionalen lernen sie andere Formen der Wahrnehmung und des Umgangs kennen, zum Beispiel das Umschreiten einer Plastik, das Ertasten von Oberflächen und Volumina oder die Dimensionen im Raum.

Schülerinnen und Schüler gestalten plastisch mit Materialien wie Knete, Sand, Ton, Holz, Draht, Papier oder Fundstücken. Die Konfrontation mit beweglichen Objekten und dreidimensionalen Präsentationen ermöglicht zusätzliche Erfahrungsräume.

#### **Arbeitsfeld Performance**

Performance ist eine Kunstaktion, die in einer besonderen Situation und in der Regel als einmalige Handlung von einer Person oder einer Personengruppe dargeboten wird.

Die Schülerinnen und Schüler können ihr Bedürfnis nach Bewegung künstlerisch nutzen und setzen ihren Körper gezielt als Ausdrucksmedium ein. Sie lernen dabei Unterschiede zwischen darstellendem Spiel, Kunst und Sport kennen und können digitale Medien zur Dokumentation oder als Erweiterung der Aktion nutzen.

Im Kunstunterricht können beispielsweise Bilder nachgestellt, Alltagshandlungen und damit verbundene Verhaltensweisen variiert und modifiziert sowie ungewöhnliche Bewegungen erprobt und hinterfragt werden.

#### **Arbeitsfeld Medienkunst**

Zur Medienkunst gehören Fotografie, Film, Videokunst und alle Formen virtueller oder interaktiver Kunst. Im Zuge der Digitalisierung verändert sich diese Kunstform

und entwickelt sich permanent weiter.

Schülerinnen und Schüler lernen Beispiele aus der Medienkunst kennen und setzen sich mit diesen auseinander. Ausgehend von der Erlebnis- und Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler eröffnen sich Spielräume für kreatives Schaffen, die zur Erweiterung von Wahrnehmungs- und Verhaltensoptionen führen.

Hierzu eignen sich bedeutungsvolle, spielerisch-kreative Aufgaben und einfache digitale Techniken, mit denen digitale Bilder und Bildsequenzen wahrgenommen, analysiert und bearbeitet werden können (Bild- und Videoschnittprogramme, Stop-Motion Apps, Slow-Motion-App ...).

#### **Arbeitsfeld Architektur**

Architektur umfasst alle Formen gebauter und gestalteter Umwelt. Entdeckt werden können zum Beispiel verschiedene Bautypen, Funktionen, Stile und Kulturen.

Räume, in denen sich Schülerinnen und Schüler bewegen, sind gestaltet und können als solche zum Gegenstand des Lernens und der eigenen gestalterischen Tätigkeit werden. Die Betrachtung und der Bau von Modellen erleichtern den Zugang zur Räumlichkeit und unterstützen die Entwicklung des räumlichen Vorstellungsvermögens sowie die Orientierungsfähigkeit im Raum.

Bewusstes Erleben und Erforschen von Architektur und Raum sowie ein erstes Verständnis für Beweggründe von Planung und Konstruktion werden erworben. Die Schülerinnen und Schüler entwerfen und gestalten analog und digital eigene Räume und Welten, sie nehmen Gelegenheiten wahr zur Mitgestaltung des schulischen und öffentlichen Raums.

#### **Arbeitsfeld Produktdesign**

Produktdesign umfasst die Gestaltung von Objekten handwerklicher und industrieller Fertigung, Konsumgütern des persönlichen Gebrauchs wie Möbel, Spielzeug, Kleidung und Fahrzeuge.

Schülerinnen und Schüler lernen Aspekte der Nutzung wie Verwertung, Handhabbarkeit, Haltbarkeit, Ergonomie und Ökologie bis zur Entsorgung kennen. Sie bewerten Form- und Farbgebung, Originalität und ihre persönliche Beziehung zu den Objekten. Aus den gewonnenen Erkenntnissen können die Schülerinnen und Schüler Umsetzungsideen für eigene Gestaltungen ableiten und Neues erfinden.

Sie gestalten zum Beispiel Gebrauchsgegenstände um, entwickeln eigene Objekte und überprüfen ihre Produkte anhand von selbst aufgestellten Kriterien auch im Hinblick auf Nachhaltigkeit.

#### **Arbeitsfeld Kommunikationsdesign**

Kommunikationsdesign umfasst die Gestaltung von Informationen und Alltagskultur durch Kommunikationsmedien, beispielsweise Plakate, Bewegtbilder und Verpackungen.

Schülerinnen und Schüler lernen, dass Inhalte und Botschaften bewusst grafisch aufeinander abgestimmt sind (Verkehrsschilder, Titelseiten von Zeitschriften, Werbespots ...), Schriften, Farben und Formen zueinander in Beziehung gesetzt und für bestimmte Zielgruppen gestaltet werden.

In eigenen Produkten versuchen die Schülerinnen und Schüler selbst adressatengerecht Bilder zur Kommunikation zu gestalten.

#### **3.2 Tabellarische Übersichten zu den Kompetenzbereichen**

Die acht Kompetenzbereiche werden in den folgenden Tabellen arbeitsfeldübergreifend dargestellt. Sie geben einen verbindlichen Rahmen vor, der im schulinternen Fachcurriculum ausdifferenziert wird. Es wird festgelegt, welche Kompetenzbereiche und Arbeitsfelder in den Jahrgangsstufen schwerpunktmäßig behandelt werden. Dabei können mehrere Arbeitsfelder in einer Unterrichtseinheit verbunden werden.

Die Vermittlung der Kompetenzen der linken Spalte ist verbindlich. Die Kompetenzen werden spiralcurricular in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben und vertieft. Ihnen sind in der mittleren Spalte Inhalte zugeordnet, die sich als Umsetzungsvorschläge verstehen. In der rechten Spalte werden Hinweise zur Umsetzung im Unterricht gegeben. Kompetenzen, die **grau hinterlegt und fett** gedruckt sind, werden vorrangig in den Jahrgangsstufen 3 und 4 erworben.

### Kompetenzbereich Wahrnehmen

Das Fach Kunst in der Primarstufe widmet sich in besonderer Weise der Wahrnehmung. Diese richtet sich im Kunstunterricht auf Vorgänge, die sich zwischen Betrachterin oder Betrachter und Bild abspielen.

Die Schülerinnen und Schüler erwerben die Fähigkeit, Bilder in Ruhe, mit gerichteter Aufmerksamkeit zu betrachten, genau hinzusehen und Bezüge herzustellen.

Fühlen und Empfinden, Betrachten und Erleben, Verstehen und Erkennen wirken zusammen.

Die Schülerin/der Schüler bildet assoziativ Verknüpfungen zwischen objektiv Wahrnehmbarem und subjektiv Bedeutsamen – so entsteht ein Percept als Produkt aus den wahrgenommenen Bildinformationen und der eigenen Vorstellungswelt.

Kompetenzbereich Wahrnehmen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Bilder aus allen Arbeitsfeldern wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken artikulieren</li> <li>• subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch formulieren</li> </ul>	<p>Perceptbildung mit den Aspekten Fühlen, Denken und Sehen</p> <p>sprachliche und gestalterische Formen der Perceptbildung</p>	<p>bei der Präsentation von Bildern Emotionen, Assoziationen, erste Deutungsansätze und Beobachtungen nebeneinander zulassen und einfordern</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• auf die Gleichrangigkeit unterschiedlicher individueller Reaktionen hinweisen</li> <li>• verschiedene Sinne ansprechen</li> <li>• Vertrauen in die eigenen Reaktionen vermitteln und damit die Selbstkompetenz stärken</li> <li>• Situationen schaffen, in denen Empathie empfunden werden kann</li> </ul>
<p>Bilder aktiv und bewusst wahrnehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• visuelle Phänomene differenzieren und strukturieren</li> <li>• Beobachtungen <b>systematisch</b> registrieren und ordnen</li> <li>• Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen</li> </ul>	<p>bewusste Wahrnehmung und Beobachtung</p>	<p>Wahrnehmungsübungen, zum Beispiel Gefühle auf roten Karten notieren, alle Beobachtungen und Details auf gelben Karten</p>
<p><b>Emotionen, Assoziationen und erste Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten zurückführen</b></p> <p><b>Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung erkennen</b></p>	<p><b>erste Deutungsansätze abgleichen</b></p>	<p><b>auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Gesehenem, Gefühltem und Assoziationen aufmerksam machen, über Gemeinsamkeiten zu ersten Deutungen hinführen</b> (vgl. Kompetenzbereich Interpretieren)</p>

**Kompetenzbereich Beschreiben**

Beschreiben heißt etwas zuvor Wahrgenommenes mit eigenen Worten zu formulieren. Beschreiben kann auf Objektivität abzielen, aber auch rein subjektiv sein. Das Beschreiben von Gesehenem verlangt eine gezielte Wahrnehmung, insofern hängen die beiden Kompetenzbereiche Wahrnehmen und Beschreiben eng zusammen. Beschreiben dient als Grundlage für eine gemeinsame Kommunikation über Bilder.

Im Kunstunterricht wird das Beschreiben systematisch aufgebaut. Die Beschreibungskompetenz wird von einer ersten Benennung auffälliger Motive hin zur gegliederten Beschreibung eines Bildes entwickelt.

Kompetenzbereich Beschreiben		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
auffällige Details erkennen und benennen und diese einfach und verständlich beschreiben  Motive und Materialien/Medien/Darstellungsarten kennen, unterscheiden und benennen  erste Fachbegriffe kennen und anwenden	Gegenstände aus allen Bereichen der Kunst und der Lebenswelt sowie aus fachunterrichtlichen Kontexten  Techniken, Verfahren (Bleistift, Kreide, Wachsstifte, Deckfarben, Collage, Frottage, Hoch-/Tiefdruck,) und deren jeweilige Ausdrucksqualität  vielfältige Materialien/Medien (Papiere, Leinwand, Sand, Ton, digitale Medien)	elementare Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ausschnitte, Details/Bildelemente, Raum, Körper, Zeit/analoge, digitale Gestaltungen, Ansichten vergleichen, Bild- und Textelemente ...)  Unterstützung durch Wörterlisten (Adjektivlisten zum Beschreiben, Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen) Beispiele für Fachbegriffe: Deckfarben, Borsten-/Haarpinsel, Porträt, Landschaftsbild ... Titel bzw. Geschichten zum Bild erfinden, Standbilder nachstellen, Phantasie durch das Bild

### Kompetenzbereich Analysieren

Analysieren bedeutet kriteriengeleitet Merkmale und Gestaltungsprinzipien von Bildern zu erschließen. Dieser Kompetenzbereich steht in enger Verbindung mit den Kompetenzbereichen Wahrnehmen und Beschreiben.

Analysiert werden können Bezüge zwischen Form und Inhalt, Gestaltung und Thema, der Darstellung und dem Dargestellten. Dabei werden Themen und Motive, Komposition, Farbigkeit, Materialien, Techniken, Größen, Herstellungsarten und weitere Aspekte berücksichtigt.

Eigene Skizzen und kleine Gestaltungsübungen ergänzen und unterstützen das Vorgehen.

Im Kunstunterricht wird das Analysieren über systematische Untersuchungen eingeübt. Ausgehend von einer Frage oder Hypothese lernen die Schülerinnen und Schüler Bilder möglichst sachgerecht zu erfassen. Über eine von der Lehrkraft angeleitete Reflexion der Analyse lernen die Schülerinnen und Schüler, dass je nach Untersuchungsmethode unterschiedliche Aspekte in Erscheinung treten können.

Kompetenzbereich Analysieren		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Gestaltungsmittel (er)kennen und benennen	Gestaltungsmittel (Verteilung und Bewegung der Elemente auf der Fläche, im Bildraum oder im realen Raum, Richtungen und Kontraste, Linearität und Plastizität)	Übungen zur Unterstützung der Analyse (Bildelemente wiederfinden, Konturen nachzeichnen ...)  (vgl. Kompetenzbereich Wahrnehmen)
<b>wesentliche, für die Wirkung relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen</b>	Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel	Gestaltungselemente isolieren (Bildzonen abdecken, eine Farbe isolieren oder ganz entfernen) und die veränderte Wirkung benennen
<b>Bilder bezogen auf unterschiedliche Aspekte vergleichen, Unterschiede und Ähnlichkeiten benennen</b>	Bilder aus verschiedenen Bereichen (Objekte, gebauter Raum und Landschaft, Design)  Bilder der Schülerinnen und Schüler  Werke von Künstlerinnen und Künstlern aus verschiedenen Epochen und globaler sowie lokaler Relevanz  Bilder unterschiedlicher sozialer, regionaler und interkultureller Kontexte	exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen  Zeitleiste mit Beispielen  Originalbegegnung  Themenspezifische Bildauswahl (Familie, Tiere, Technik)

**Kompetenzbereich Interpretieren**

Im Zentrum dieses Kompetenzbereichs stehen Form-Inhaltsgefüge im Hinblick auf die Wirkung. Auf der Basis der durch Wahrnehmen, Beschreiben und Analysieren gewonnenen Erkenntnisse wird im Kompetenzbereich Interpretieren die Deutung eines Bildes vorgenommen. Dabei kann es darum gehen, den Sinngehalt eines Bildes zu verstehen, die Funktion eines Bildes zu benennen, ein

Bild zeitlich einzuordnen oder die Wirkung auf eine Zielgruppe formulieren zu können.

Schülerinnen und Schüler haben Assoziationen und nehmen subjektive Deutungen vor, die im Kunstunterricht aufgegriffen und zu einer Interpretation weiterentwickelt werden.

Kompetenzbereich Interpretieren		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten beziehen	Verbindung von Inhalt, Farbe, Form, Perspektive und erzielter Wirkung	Zielgruppenbezug und Funktion vs. persönlichem Empfinden (Verpackungen für Kinder erforschen, Lieblingsbilder interpretieren ...)
erste Deutungsansätze formulieren und begründen		exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Bereichen und Epochen zu verschiedenen Themen wählen  Kriterien bereitstellen: zum Beispiel Farben, Formen und ihre subjektiven Wirkungen als erste Deutungsansätze

### Kompetenzbereich Beurteilen

In diesem Kompetenzbereich geht es um die ästhetische Urteilsfähigkeit. Im Kunstunterricht der Primarstufe erhalten die Schülerinnen und Schüler vielfältige Lerngelegenheiten, um über ein schnelles Urteil hinaus zu einem kompetenten und reflektierten Bewerten zu gelangen.

Schülerinnen und Schüler lernen, Empathie und Verständnis zu entwickeln, Urteile über eigene und fremde Bilder zu fällen, ihr Urteil zu begründen und ihre Position zu vertreten. Auch die Auseinandersetzung mit ersten Formen der Selbsteinschätzung ist Bestandteil dieses Kompetenzbereichs.

Kompetenzbereich Beurteilen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Arbeiten sammeln, auswählen und dokumentieren	Formen für Auswahl und Dokumentation der Arbeiten (Mappe, Skizzenheft, Fotoapparat)	Kriterien für die Auswahl finden Bilder für eine Ausstellung gemeinsam auswählen
eigene personale Kompetenzen (bezogen auf die gestellte gestalterische Aufgabe) einschätzen  Rückmeldungen, auch der Mitschülerinnen und Mitschüler, annehmen und bei der weiteren Arbeit berücksichtigen	Formen der Selbst- und Schüler-Schüler-Bewertung (Beratung, Kritik, Entwicklung von Alternativen ...)  Formen von Feedback	Kriterien zu jeder Aufgabe erarbeiten bzw. den Schülerinnen und Schülern transparent machen  Umgang mit Rückmeldungen thematisieren (Akzeptanz, Toleranz)  Kompetenzraster verwenden
über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen und gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung finden  <b>eigene Positionen vertreten und (in Ansätzen) begründen</b> • Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen nutzen • Beurteilungen am Bild und mit Hilfe der Analyseergebnissen belegen	Begründungen, Argumente  Grundlagenwissen und Maßstäbe für Beurteilungen	Zeitfenster für das gemeinsame Betrachten und Interpretieren einplanen – auch für Zwischenbesprechungen  • Konferenzen von Künstlerinnen und Künstlern durchführen • Situationen schaffen, in denen ästhetisches Urteilsvermögen entwickelt werden kann • Übungen zur Begründung und Versprachlichung eigener ästhetischer Beurteilungen anleiten • Beurteilungen als Vorauswahl zur Verfügung stellen

**Kompetenzbereich Herstellen**

Der Kompetenzbereich Herstellen umfasst grundlegende technische und handwerkliche Voraussetzungen für das Gelingen von Produktion. Dazu gehören die angeleitete Einrichtung des Arbeitsplatzes und die Erprobung von ausgewählten Materialien und Verfahren.

Im Kunstunterricht erwerben die Schülerinnen und Schüler erste Erfahrungen damit überschaubare Arbeitsprozesse einzuüben, zu planen und umzusetzen. Sie lernen den sachgerechten Umgang mit Materialien.

Kompetenzbereich Herstellen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
den Arbeitsplatz sachgerecht organisieren Arbeitsprozesse organisieren	Einrichtung des Arbeitsplatzes je nach Arbeitsvorhaben erste Planung und Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben Gliederung in einzelne Arbeitsschritte  Formen der Kooperation	Raum vorbereiten, Helfersysteme organisieren Regeln und Rituale für den Arbeitsbeginn einführen (Materialverteilung organisieren, für Sicherheit beim Arbeiten sorgen) Regeln und Rituale für den Arbeitsabschluss einführen (Aufräumen, Abfall sachgerecht entsorgen) in schrittweiser Annäherung den Arbeitsprozess zunehmend selbstständig organisieren lassen (Arbeitstagebuch, Portfolio, Selbstbeobachtungsbögen)
mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen Verantwortung übernehmen	Umgang mit Verbrauchsmaterialien und Werkzeugen (Papier, Farbe, Pinsel) unterrichtsrelevante Schutzmaßnahmen	Entsorgungsrichtlinien beachten (Gips, Farbreste)
Techniken und Verfahren kennen und anwenden	unterschiedliche Techniken und Verfahren entsprechend der Arbeitsfelder Material- und Werkzeugkunde	bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten
Verfahren und Techniken erproben und <b>gezielt auswählen</b>	Beziehung zwischen Techniken, Verfahren und Aufgabe	Vielfalt und experimentelle Möglichkeiten anbieten

### Kompetenzbereich Gestalten

Alles, was über das reine Herstellen hinausgeht, ist Gegenstand des Kompetenzbereichs Gestalten. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit eigenen und fremden Erfahrungen auseinander und nehmen diese als Ausgangspunkt und Grundlage für ihr gestalterisches Handeln. Hierzu greifen sie auf bildnerische Darstellungs-

und Ausdrucksmittel sowie Verfahren intuitiv oder gezielt zu und erlangen die Fähigkeit, Aufgaben ideenreich zu bewältigen.

In allen Arbeitsfeldern geht es sowohl um die Gestaltung von Produkten als auch um das Nachdenken über eigene und fremde Gestaltungsentscheidungen.

Kompetenzbereich Gestalten		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Gestaltungsmittel kennen und einsetzen  mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten	Materialien und Gestaltungsmittel verschiedener Arbeitsfelder  Komposition zum Beispiel: • Farben und Formen • Kontraste • Lichtführung • Verteilungen • Richtungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gezielt Anregungen geben, zum Beispiel durch Material, Experiment</li> <li>• Sammelaufträge geben zum Beispiel für Materialien</li> <li>• auf Zufälliges aufmerksam machen</li> <li>• verschiedene Gestaltungslösungen erproben lassen</li> </ul>
Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren  • Gesehenes oder Erfundenes ausdrücken  • Imagination, Originalität und Individualität einbringen	Gestaltungen aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu  • Spiel und Alltag • Spiel und Experiment • Lebensraum • imaginierte und gestaltete Welten	bei der Auswahl von Themen  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Neugierde und Aufmerksamkeit wecken</li> <li>• Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen</li> <li>• Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen, Phantasie und Imagination gefragt sind</li> <li>• verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen</li> <li>• Lebensweltbezug prüfen</li> </ul>
erste kleine Arbeitsvorhaben in Phasen einteilen und von der Skizze bis zum fertigen Produkt umsetzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skizzen</li> <li>• spielerische Versuche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bei der schrittweisen Umsetzung unterstützen</li> <li>• auf die Phasen des Arbeitsprozesses hinweisen</li> </ul>

**Kompetenzbereich Verwenden**

Der Kompetenzbereich Verwenden umfasst das Sammeln und den Gebrauch von Bildern, das sich Einlassen auf und Kommunizieren über Bilder sowie alle Formen der Präsentation.

oder verschenkt wird oder für eine Veranstaltung als Plakat werben soll. Sie lernen Bilder in unterschiedlichen Kontexten und Funktionen kennen: in Lehrbüchern, digitalen Medien, Museen oder als Dekoration, Gebrauchsgegenstände und in der Architektur.

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass es einen Unterschied macht, ob ein Bild beispielsweise ausgestellt

Kompetenzbereich Verwenden		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Bilder sammeln, vergleichen und ordnen	Bilder aus allen Arbeitsfeldern	Ordnungskriterien für Sammlungen vorgeben oder gemeinsam erarbeiten  Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren
mit Hilfe von Bildern <b>ziel-, sach- und adressatengerecht</b> kommunizieren	Kommunikationsfunktion von Bildern	Bilder vergleichen und ihre Funktion erklären, z. B. Piktogramme im öffentlichen Raum, Emoticons
Präsentationsformen kennen und erproben	Präsentationsformen (Mappe, Rahmung und Hängung, mediengestützte Präsentation ...)  Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	verschiedene Präsentationsformen nutzen (gerahmt, ungerahmt, verschiedenfarbige Passepartouts ...)
verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern kennen und anwenden	Formen des Umgangs mit Bildern, zum Beispiel • Tauschbörse • Spiel, Aktion • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch vs. Internet)	verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern erproben (sammeln, tauschen, verschenken, verkaufen ...)

#### 4 Themen und Inhalte des Unterrichts

Kunstunterricht orientiert sich an grundsätzlichen Fragestellungen und Vorstellungen der Schülerinnen und Schüler und ihrer Lebenswelt und führt damit auch an die Auseinandersetzung mit den Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens (siehe Kap. I 2.2) heran. Die Themen des Kunstunterrichtes sind an den Kernproblemen auszurichten. Die neun Arbeitsfelder in Verbindung mit den acht Kompetenzbereichen des Faches bieten für diese Auseinandersetzung den Rahmen und garantieren eine große Vielfalt von Formaten, Verfahren und Aufgabenstellungen. Die Übergänge zwischen den Arbeitsfeldern sind fließend. Unterrichtseinheiten, Aufgaben und Übungen sollten immer möglichst mehrere Arbeitsfelder gleichzeitig berühren.

Über alle Jahrgangsstufen hinweg ist die Behandlung aller neun Arbeitsfelder verbindlich. Die vier Arbeitsfelder Zeichnen, Grafik, Malerei sowie Plastik und Installation sind vorrangig anzubieten. Die konkrete Gewichtung und Verteilung auf die Jahrgangsstufen wird von den Schulen im schulinternen Fachcurriculum vor dem Hintergrund der Kontingenztafel festgelegt.

Die Dimensionen Rezeption und Produktion finden sich mit unterschiedlicher Gewichtung in allen Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen wieder und sind in allen Jahrgangsstufen in einem ausgewogenen Verhältnis zu berücksichtigen. Die Dimension Reflexion ist durchgehend Bestandteil des Unterrichts.

### 5 Schulinternes Fachcurriculum

Innerhalb der Rahmenvorgaben der Fachanforderungen besitzen die Schulen Gestaltungsfreiheit bezüglich der Lern- und Unterrichtsorganisation, der Auswahl pädagogisch-didaktischer Konzepte sowie der inhaltlichen Schwerpunktsetzungen. Im schulinternen Fachcurriculum dokumentiert die Fachkonferenz ihre schulverbindlichen

Vereinbarungen zur Gestaltung des Kunstunterrichts. Die Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums stellt eine ständige gemeinsame Aufgabe der Fachkonferenz dar.

Im schulinternen Fachcurriculum sind Vereinbarungen zu folgenden Aspekten zu treffen:

Aspekte	Vereinbarungen
Unterricht	<ul style="list-style-type: none"> <li>• jahrgangsstufenbezogene Schwerpunktsetzungen durch die Auswahl geeigneter Inhalte</li> <li>• jahrgangsstufenbezogene Gewichtung der Kompetenzbereiche</li> <li>• Konkretisierungen fachdidaktischer Prinzipien</li> <li>• Konkretisierungen fachspezifischer Methoden</li> <li>• Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten</li> <li>• Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte</li> <li>• Beitrag des Faches zum Schulleben</li> </ul>
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> <li>• einheitliche Verwendung von Bezeichnungen und Fachbegriffen</li> </ul>
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Differenzierungsmaßnahmen für alle Schülerinnen und Schüler mit Bedarf an besonderer Unterstützung oder mit besonderer Begabung</li> </ul>
Digitale Medien und Medienkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beitrag des Faches zur Medienkompetenz - Bezüge und Anknüpfungspunkte (s. III Anhang: Tabelle Entwicklung der Medienkompetenz)</li> <li>• Nutzung von Hard- und Software</li> </ul>
Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anschaffung und Nutzung von Materialien und Werkzeugen</li> <li>• Anschaffung und Nutzung von Lehrbüchern, Bildmaterial, Bilddatenbanken, Filmen und Software</li> <li>• Ausstattung des Kunstraums mit geeignetem Mobiliar und Medien</li> </ul>
Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundsätze der Diagnostik, Differenzierung und Förderung</li> <li>• Grundsätze der Leistungsmessung und Leistungsbewertung</li> <li>• Festlegung, welche Leistungsnachweise zur Bewertung herangezogen werden (Produkte, Arbeitsprozess, Prozessdokumentation, Reflexion)</li> </ul>
Überprüfung und Weiterentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung getroffener Vereinbarungen, auch auf der Basis aktueller Weiterentwicklungen im Fach</li> </ul>

Darüber hinaus kann die Fachkonferenz auch weitere Vereinbarungen zur Gestaltung des Kunstunterrichts an ihrer Schule treffen und im schulinternen Fachcurriculum dokumentieren.

## 6 Leistungsbewertung

Leistungsbewertung resultiert aus der Dokumentation und Beurteilung der individuellen Lernentwicklung und des jeweiligen Lernstandes im Hinblick auf die Kompetenzerwartungen. Sie erfasst alle in den Fachanforderungen Kunst ausgewiesenen Kompetenzbereiche und berücksichtigt sowohl die Prozesse als auch die Ergebnisse des Lernens. Das aktive und systematische Beobachten von Schülerhandlungen durch die Lehrkraft ist die Voraussetzung für eine fundierte und nachvollziehbare Leistungsbewertung.

Leistungsbewertung basiert auf transparenten Kriterien, die mit den Schülerinnen und Schülern bei der Aufgabenstellung besprochen werden. Auf dieser Basis wird den Schülerinnen und Schülern eine kritische, wertschätzende und individuelle Rückmeldung gegeben. Für die Schülerinnen und Schüler stellt eine Rückmeldung, die den Kompetenzerwerb begleitet, eine Hilfe für die Selbsteinschätzung sowie eine Unterstützung für das weitere Lernen dar. Sie dient damit auch der Lenkung und Unterstützung des individuellen Kompetenzerwerbs. Mit Hilfe der Rückmeldungen erhalten die Eltern Informationen über den Leistungsstand ihres Kindes.

Grundsätzlich werden bewertungsfreie Räume und Übungsphasen ausdrücklich von Leistungsüberprüfungsphasen abgegrenzt.

### Beurteilungsbereiche

Grundsätze der Leistungsbewertung werden auf Basis der Fachanforderungen von der Fachkonferenz beschlossen und im schulinternen Fachcurriculum festgehalten. Leistungen werden bezüglich der dort formulierten Kompetenzerwartungen in Verbindung mit den jeweiligen Arbeitsfeldern und in Bezug auf die Anforderungsbereiche beurteilt. Dabei konzentriert sich die Bewertung im Fach Kunst auf die **Unterrichtsbeiträge, die in praktische und mündliche Leistungen unterteilt werden.**

### Hinweise zur Leistungsfeststellung

#### • praktische Leistungen

Bei der Bewertung praktischer Leistungen werden alle

Phasen des Arbeitsprozesses, ausgenommen ausgewiesene Erprobungs-/Übungsphasen, berücksichtigt, beispielsweise:

- Prozess: der individuelle Weg zum Ziel – von der ersten Idee über Cluster von Ideen zur Bearbeitung der Aufgabenstellung, erste Entwürfe bis hin zum Ergebnis und dessen Reflexion, Aspekte von Selbst- und Sozialkompetenz, beispielsweise bei arbeitsteiligen Gruppenarbeiten
- Ergebnis: das erstellte Bild hinsichtlich der festgelegten, transparenten Kriterien

#### • mündliche Leistungen

Schülerinnen und Schüler gestalten den Unterrichtsprozess entscheidend mit. Zu bewerten sind dabei bezogen auf Kontinuität, Qualität und Originalität beispielsweise

- die Mitarbeit bei der Erarbeitung eines Themas, bei der Besprechung von Bildern
- die Reflexion und Begründung gestalterischer Entscheidungen
- Präsentationen eigener Erarbeitungen/Referate/Bilder

### Leistungsbewertung im Zeugnis

Die Leistungsbewertung erfolgt anhand der in den Fachanforderungen festgelegten Kompetenzerwartungen und beruht auf den nachvollziehbar dokumentierten Leistungen der Schülerinnen und Schüler aller Unterrichtsbeiträge. Die Leistungsbewertung ist eine pädagogisch-fachliche Bewertung aller Leistungen im Fach und geschieht auf Grundlage der entsprechenden Verordnungen und Erlasse.

## III Anhang

### Entwicklung der Medienkompetenz

In der folgenden Tabelle sind für die Jahrgangsstufe 4 und das Ende der Sekundarstufe I die fächerübergreifend angestrebten Kompetenzen beschrieben. Sie sind sechs verschiedenen Bereichen zugeordnet und stufenbezogen konkretisiert. Durch die Gegenüberstellung der Kompe-

tenzbeschreibungen für die beiden Stufen werden die Entwicklung und die Schwerpunktsetzung aufgezeigt. Mit der Kennzeichnung grau hinterlegt/**grau hinterlegt fett** wird eine Differenzierung bezogen auf die Anforderungsebenen des Mittleren Schulabschlusses und des Übergangs in die Oberstufe dargestellt. Nicht hinterlegt sind die Kompetenzen, die alle Schülerinnen und Schüler erreichen.

K 1	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
1.1.	<b>Browsen, Suchen und Filtern</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.1.1.	Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen	– mit Unterstützung aufgabenbezogene Suchinteressen klären und diese festlegen	– Suchinteressen klären, Arbeits- und Suchaufträge analysieren und dafür Suchstrategien <b>entwerfen bzw. anwenden</b>
1.1.2.	Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln	– einfache Suchstrategien nutzen und entwickeln und diese unter Anleitung weiterentwickeln	– Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen vergleichen und analysieren
1.1.3.	in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	– für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL) nutzen – altersgerechten digitalen Medien gezielt Informationen entnehmen und diese verwenden	– eine <b>detaillierte</b> Sammlung relevanter Quellen erstellen (z. B. Favoritenliste zu einem Thema) – verschiedene digitale Quellen und Medien reflektiert nutzen
1.1.4.	relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	– mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportalen lernen – Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen – Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen), kopieren und diese in eigene Dateien einfügen und das Ergebnis ausdrucken	– <b>fundierte</b> Medienrecherchen durchführen und dabei <b>fortgeschrittene</b> Suchstrategien anwenden (z. B. Suchoperatoren, Filter)
1.2.	<b>Auswerten und Bewerten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.2.1.	Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten	– Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammenführen und diese darstellen	– die Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit von Informationen und Daten sowie der zugehörigen Informationsquelle bewerten
1.2.2.	Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	– zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden	

<b>1.3.</b>	<b>Speichern und Abrufen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.3.1.	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen	– Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden	– relevante Suchergebnisse filtern, diese selbstständig strukturiert, geordnet zusammenführen und sie geordnet abspeichern
1.3.2.	Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren		– gespeicherte Daten abrufen – Daten in einer geteilten Lernumgebung organisieren und strukturieren
<b>K 2</b>	<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>	<b>Ende der Sekundarstufe I</b>
<b>2.1.</b>	<b>Interagieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.1.1.	Mithilfe verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren	– altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden	– aktiv eine Vielzahl an Kommunikations-Tools nutzen (z. B. E-Mail, Chat, SMS, Instant Messaging, Blogs, soziale Netzwerke)
2.1.2.	digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen	– digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen	– diese unterscheiden und diese zielgerichtet und situationsgerecht auswählen
<b>2.2.</b>	<b>Teilen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.2.1.	Dateien, Informationen und Links teilen	– mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen	– ihre Suchergebnisse und <b>ihre Erkenntnisse</b> online angeben und gezielt an andere weitergeben
2.2.2.	Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)		– um die Regeln zu Quellenangaben von genutzten Informationen und Werken wissen und diese beachten
<b>2.3.</b>	<b>Zusammenarbeiten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.3.1.	digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen	– mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten nutzen	– digitale Medien zum Austausch, zur Kooperation und Problemlösung in einer Gruppe nutzen – sich mittels Medien vernetzen, kommunizieren und neue Kontakte knüpfen
2.3.2.	digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen		– mittels E-Collaboration-Tools gemeinsam mit anderen Inhalte erstellen und diese selbstständig verwalten (z. B. Kalender, Projektmanagementsysteme)

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

<b>2.4.</b>	<b>Umgangsregeln kennen und einhalten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.4.1.	Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden ( <i>Netiquette</i> )	– einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien angeleitet einhalten (z. B. SMS, E-Mail, Chat)	– um Regeln der Online-Kommunikation wissen und diese beachten – die Verhaltensregeln der realen und der virtuellen Welt in Beziehung setzen und diese gleichermaßen beachten
2.4.2.	Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen		– ihr Kommunikationsverhalten situations- und adressatengemäß sowie auf unterschiedliche Ziele eigenständig ausrichten
2.4.3.	ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen		
2.4.4.	kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen		
<b>2.5.</b>	<b>An der Gesellschaft aktiv teilhaben</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.5.1.	öffentliche und private Dienste nutzen		– sich aktiv in virtuellen Räumen beteiligen und als selbstbestimmte Bürgerin/selbstbestimmter Bürger agieren (z. B. E-Government, Online-Banking, Online-Shopping)
2.5.2.	Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen	– ihre Medienerfahrungen weitergeben	– eigene Medienerfahrungen strukturiert weitergeben und diese in kommunikative Prozesse einbringen
2.5.3.	als selbstbestimmte Bürgerin/selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben		– detailliert den Medieneinfluss auf die Meinungsbildung in einer Gesellschaft analysieren und diesen sowie seine Wirkung erkennen – für die Weitergabe eigener Ideen ausgewählte Medienangebote nutzen
<b>K 3</b>	<b>Produzieren und Präsentieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>	<b>Ende der Sekundarstufe I</b>
<b>3.1.</b>	<b>Entwickeln und Produzieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.1.1.	mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	– Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien) – mit grundlegenden Elementen von Bedienungsflächen umgehen	– selbstständig und sachgerecht geeignete Werkzeuge für die Gestaltung von verschiedenen Medienarten auswählen (z. B. Adressat, Inhalt, Intention, Wirkung)

3.1.2.	eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	– die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden	– komplexe digitale Inhalte produzieren (z. B. Texte, Tabellen, Bilder, Audiodateien) und in unterschiedlichen Formaten mittels digitaler Anwendungen veröffentlichen – selbstverantwortlich festlegen, welche Nutzungsrechte sie sich einräumen und welche sie sich vorbehalten
<b>3.2.</b>	<b>Weiterverarbeiten und Integrieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.2.1.	Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	– einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren	– <b>erweiterte</b> Funktionen von Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen, Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen anwenden
3.2.2.	Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	– Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte benennen (z. B. in Hinblick auf Weiterverarbeitung, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten)	– <b>selbstständig</b> die algorithmischen Strukturen der Werkzeuge bei einer Medienproduktion berücksichtigen und nutzen – vorhandene digitale Produkte kooperativ weiterentwickeln unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Lizenzformen
<b>3.3.</b>	<b>Rechtliche Vorgaben beachten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.3.1.	Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen	– mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z. B. Persönlichkeitsschutz)	– Chancen und Risiken sowie rechtliche Grundlagen im Umgang mit Medien/medialen Angeboten analysieren und berücksichtigen (z. B. Datenschutz, Datensicherheit, Urheberrecht, Lizenzrecht)
3.3.2.	Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen		
3.3.3.	Persönlichkeitsrechte beachten		
<b>K 4</b>	<b>Schützen und sicher agieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>	<b>Ende der Sekundarstufe I</b>
<b>4.1.</b>	<b>In digitalen Umgebungen agieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.1.1.	Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen	– Risiken und Gefahren von Schadsoftware benennen (z. B. Viren, Trojaner)	– regelmäßig <b>selbstständig</b> die Sicherheitseinstellungen und Sicherheitssysteme ihrer Geräte und der benutzten Anwendungen kontrollieren – Risiken auf Webseiten, in Spam- und Phishing-Mails erkennen und deren schädigende Wirkung vermeiden

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.1.2.	Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	– angeleitet Geräte und Produkte vor Schadsoftware schützen	– die digitalen Geräte gezielt vor Schadsoftware schützen und selbstständig die Sicherheitseinstellungen und die Firewall ihrer digitalen Geräte konfigurieren
<b>4.2.</b>	<b>Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.2.1.	Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen	– angeleitet Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust vermeiden	– gezielt Empfehlungen anwenden und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechte Dritter einhalten
4.2.2.	Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen	– angeleitet die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen erläutern und diese nutzen	– um die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen wissen und diese nutzen
4.2.3.	ständige Aktualisierung von Sicherheitsrisiken vornehmen	– angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten (z. B. zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten)	– eigenständig ihre Online-Identitäten gestalten und diese bestmöglich kontrollieren
4.2.4.	Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen		– souverän Anwendungen zur Sicherung und zum Schutz ihrer Privatsphäre nutzen – sich mit rechtlichen Vorgaben zum Datenschutz auseinandersetzen
<b>4.3.</b>	<b>Gesundheit schützen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.3.1.	Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen	– angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren – bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Sucht)	– bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Schuldenfalle, Sucht)
4.3.2.	digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen		– Suchtgefahren vermeiden, <b>das eigene Suchtpotenzial analysieren und bewerten</b> und sich dementsprechend gesundheitsbewusst verhalten
4.3.3.	digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen		– bei süchtigem Verhalten Unterstützung finden
<b>4.4.</b>	<b>Natur und Umwelt schützen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.4.1.	Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen	– Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papier sparen beim Verzicht von Ausdrucken, digitale Steuerung der Raumtemperatur)	– positive und negative Wirkungen der digitalen Technologie für sich selbst und auf die Umwelt analysieren und erkennen – <b>fundiert</b> Stellung zur Wirkung der digitalen Technologie nehmen und ihren Beitrag zum Umweltschutz leisten

K 5	Problemlösen und Handeln	Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
<b>5.1.</b>	<b>Technische Probleme lösen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.1.1.	Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren	– ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben	– Anforderungen an digitale Umgebungen beschreiben
5.1.2.	technische Probleme identifizieren		– die bei der Nutzung digitaler Werkzeuge auftretenden technischen Probleme identifizieren und diese selbstständig lösen
5.1.3.	Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	– einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen	– gezielt passende Anwendung, Geräte, Programme, Software oder Services bestimmen, um Aufgaben oder Problemstellungen eigenständig <b>fundiert</b> zu lösen
<b>5.2.</b>	<b>Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.2.1.	eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden	– gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen	– digitale Anwendungen selbstständig bedarfsgerecht auswählen
5.2.2.	Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren		
5.2.3.	passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren		– technische Probleme unter Anpassung der Einstellungen oder Optionen bei Anwendungen eigenständig lösen
5.2.4.	digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	– angeleitet grundlegende Einstellungen von Programmen für ihren Gebrauch anpassen (z. B. Schrift, Farbe, Formatierungen bei Texten und Grafiken)	
<b>5.3.</b>	<b>Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.3.1.	eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln	– Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen	– ihre digitalen Fähigkeiten, auch selbstkritisch, analysieren und ihre digitalen Fähigkeiten und Kenntnisse regelmäßig eigenständig auf den neuesten Stand bringen
5.3.2.	eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	– Lösungen anderen mitteilen	– eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

5.4.	<b>Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.4.1.	effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen	– effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens auswählen und diese nutzen (z. B. Lernspiele, E-Book, Rechentrainer)	– zur Unterstützung des schulischen Lernens geeignete Online-Lernumgebungen identifizieren, erproben und zur Wissensaneignung, -generierung oder Zusammenarbeit nutzen
5.4.2.	persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können		– Bereiche ihrer Lernbiografie mithilfe digitaler Anwendungen <b>selbstständig</b> planen, reflektieren, kontrollieren und steuern
5.5.	<b>Algorithmen erkennen und formulieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.5.1.	Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen	– angeleitet formale Abläufe erkennen (z. B. beim Handy, mp3-Player)	– algorithmische Strukturen in digitalen Anwendungen erkennen und diese darstellen
5.5.2.	algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren		– abschätzen, welche Abläufe sich für eine Automatisierung eignen
5.5.3.	eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden	– sich mit einfachen Abläufen und Systematiken auseinandersetzen (z. B. durch Veranschaulichung des Programmierens)	– einfache Abläufe in einer geeigneten Programmierumgebung umsetzen (z. B. Makros)
<b>K 6</b>	<b>Analysieren und Reflektieren</b>	<b>Jahrgangsstufe 4</b>	<b>Ende der Sekundarstufe I</b>
6.1.	<b>Medien analysieren und bewerten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
6.1.1.	Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten	– beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt	– ästhetische, ethische und formale Kriterien zur Bewertung der Medienproduktion reflektiert und eigenständig anwenden
6.1.2.	interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen	– erkennen, dass mediale und virtuelle Konstrukte und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind	– fundiert Wirkung und Einfluss medialer Produkte auf die Gesellschaft und das eigene Handeln bewerten

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

6.1.3.	Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	– erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Medienutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele)	– <b>profund</b> die durch Medien vermittelten Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen analysieren und bewerten sowie damit konstruktiv umgehen
<b>6.2.</b>	<b>Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
6.2.1.	Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen	– ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen	– <b>detailliert</b> Funktion und Bedeutung digitaler Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und erläutern
6.2.2.	Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren	– reale Folgen medialer und virtueller Handlungen (z. B. Social Media, Cybermobbing) benennen und ggf. mit Unterstützung modifizieren – über den eigenen Mediengebrauch berichten und diesen einschätzen (z. B. Medientagebuch)	– die Qualität verschiedener Informationsquellen kriteriengeleitet analysieren und diese Quellen kritisch beurteilen – den eigenen Mediengebrauch reflektieren und modifizieren
6.2.3.	Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen		– Geschäftspraktiken ausgewählter kommerzieller Dienstleister und Services beschreiben – sich sicher unter Beachtung der rechtlichen Grundlagen in virtuellen Räumen bewegen
6.2.4.	wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen		– Möglichkeiten und Gefahren realistisch bewerten – digitale Möglichkeiten der Bekanntmachung und Finanzierung von Projekten erläutern
6.2.5.	die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen		– die Bedeutung digitaler Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung benennen – sich reflektiert mithilfe von Kommunikationsmedien an politischen Entscheidungs- und Meinungsbildungen beteiligen (z. B. Online-Petition)
6.2.6.	Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren		– Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und Teilhabe erkennen <b>und diese detailliert analysieren</b>





