****

**Lehrplan INFORMATIK KUNST (INFK)**

# Realgymnasium mit besonderer Berücksichtigung von Informatik und naturwissenschaftlichem Labor

# 9. Schulstufe / 5. Klasse, 1 Wochenstunde (gültig ab Schuljahr 2019/20)

FG-INF 20190617

**Bildungs- und Lehraufgabe**

Dem Unterrichtsgegenstand Informatik Kunst stellt sich die Aufgabe, grundlegende Erfahrungen in digitaler-visueller Kommunikation und Gestaltung zu vermitteln und Zugänge zu kreativen Bereichen, wie zum Beispiel Werbung und Produktdesign, zu erschließen.

Komplexe Lernsituationen, in denen sich Anschauung und Reflexion mit der eigenen bildnerischen Tätigkeit verbinden, sollen mit den für ästhetische Gestaltungsprozesse charakteristischen offenen Problemstellungen die Voraussetzungen für ein Lernen mit allen Sinnen und die Vernetzung sinnlicher und kognitiver Erkenntnisse schaffen.

Auf dieser Grundlage sollen Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Erlebnisfähigkeit gesteigert und Vorstellungskraft, Fantasie, individueller Ausdruck und Gestaltungsvermögen im visuell-digitalen Bereich entwickelt werden.

Die eigene Gestaltungsarbeit soll Einsichten in die Zusammenhänge von Produkt und Prozess ermöglichen, technische Grundlagen vermitteln und Offenheit, Experimentierfreudigkeit, Flexibilität und Beharrlichkeit als wichtige Voraussetzungen für kreatives Gestalten erlebbar machen.

Die Ergänzung und Relativierung der subjektiven Erfahrungen durch grundlegendes Sachwissen zielt auf Erweiterung der Wahrnehmungs-, Erkenntnis- und Handlungsqualitäten im digital-visuellen Bereich.

Neben der Entwicklung persönlicher Erlebnisfähigkeit und Freude an digitalem Werken sollen kreative Zugänge eröffnet und das reflektorische und kritische Potenzial von digitalen Kunstwerken in altersgemäßer Form bewusstgemacht werden.

In gleicher Weise soll eine sachliche Basis für die kreative und verantwortungsbewusste Nutzung der neuen Medien und das persönliche Engagement in Fragen der Umweltgestaltung gelegt werden.

Die vermittelten Kompetenzen des Faches reichen über fachspezifische Kenntnisse und Fertigkeiten hinaus. Die mit der eigenständigen Gestaltungsarbeit verbundene Selbsterfahrung, die Förderung der Kreativität, die Handlungsbereitschaft und die Freude am eigenen Tun können - ebenso wie die Wertschätzung ästhetischer Vielfalt und die Entwicklung kulturellen Bewusstseins und kultureller Toleranz - wichtige Beiträge zur Persönlichkeitsbildung und zur Wahrnehmung sozialer Verantwortung leisten.

**Didaktische Grundsätze**

Die vertiefende und mehrdimensionale Auseinandersetzung mit ausgewählten Themen und Problemstellungen sowie Vernetzungs- und Transferleistungen sind wichtiger als die Behandlung einer möglichst großen Anzahl von Aufgaben.

Motivation der Schülerinnen und Schüler und deren Freude an eigenständiger Tätigkeit sollen zentrale Aspekte der Aufgabenstellungen sein.

Die Unterrichtssequenzen sollen praktische Gestaltungsaufgaben gleichwertig mit der Reflexion und mit einer altersgemäßen Vermittlung von Sachinformationen verbinden und die Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit ihren eigenen Arbeiten einschließen.

Die einzelnen Unterrichtssequenzen sollen insofern aufeinander bezogen sein, als sie aufbauende Lernschritte und Schwierigkeitsgrade in thematischer, gestalterischer und technischer Hinsicht berücksichtigen müssen.

Der Anspruch, Kompetenzen aus der Vernetzung von praktischer Arbeit und Reflexion zu entwickeln, stellt besondere Anforderungen an den Organisationsrahmen der Lernprozesse.

Der Unterrichtsertrag wird in geeigneter Form gesichert (digitale Dokumentation, Sammlung digitaler Dateien, …).

Die didaktischen Grundsätze sowie die Bildungs- und Lehraufgabe gehen konform mit den Lehrplänen aus den Fächern „Bildnerische Erziehung“ und „Werkerziehung“.

**Sachgebiete / Lehrstoff**

Vermitteln fundamentaler ästhetischer Regeln der Gestaltung im Zusammenhang mit digitalen Medien. Eigenständiges, kreatives Arbeiten im künstlerischen Sinn.

Bildbearbeitung:

* Zusammenfassung und Vertiefung vorhandener Bildbearbeitungskenntnisse.
* Wiederholung rechtlicher Grundlagen, wie z.B. Bildrecht, Urheberrecht, Datenschutz.

Einlesen vorhandener Daten (Kamera, Handy, Scanner, Internet), Bearbeiten und Verteilen in unterschiedlichen Medien.

* Eigenständiges Erstellen von Grafiken, neuer Bildkompositionen und Bildmanipulationen mittels digitaler Prozesse.
* Arbeiten mit Bildern, wie z.B. digitale Fotografie, Videoclips, Trickfilm, …

Grundlagen der Foto- und Videobearbeitung.

Werbegrafik:

* Untersuchen von Farben und deren Kontrasten in ihrer unterschiedlichen Wahrnehmung.
* Erarbeiten psychologischer Wirkungen einzelner Farben und ihrer Stellung in verschiedenen Farbsystemen (additives/subtraktives Farbmodell, z.B. RGB, CMYK).

Lesbarkeit und Wirkung von Farbe und Schrift. Analysieren verschiedener Typografien.

* Vermitteln grundlegender Aspekte der Werbegrafik, wie z.B. Werbestrategie, Marketing, Corporate Identity.
* Mediengerechte Gestaltung von Mitteilungen und Erstellen von Werbegrafiken, wie z.B. Plakaten, Logos, Visitenkarten, Einladungen, CD-Covers.

Produktdesign:

* Vermitteln von Grundkenntnissen des Produktdesigns.
* Gestalten von künstlerischen Entwürfen, wie z.B. Erstellen von (Stoff-)Mustern,

T-Shirts oder Spielen.

* Vorbereitung auf den Druck.