

Medienbildung an Luzerner Gymnasien
Ergänzung zu den Lehrplänen

KOMMUNIKATION
UND
ZUSAMMENARBEIT

wissen und können

anwenden und gestalten

reflektieren und handeln

Kantonsschule XY

Beispiel für eine mögliche Umsetzung

1. wissen und können

Bereich	Mögliche Inhalte	Treffpunkte Ende 9. Klasse	Umsetzung (Zeitgefässe / Fächer)
Medien	Medienwirkung Medienwirtschaft, Geschichte der Medien	Kennt Medieneigenheiten (kognitive, emotionale, soziale, soziokulturelle) Kennt Medienverbunde Kennt Meilensteine der Mediengeschichte	DE, WR
Darstellungsmittel, Bild- und Filmsprache	Komposition: Perspektive, Proportionen, Lichtführung Farbigkeit, Figurendarstellung Kameraeinstellungen: Einstellungsgrösse, Blickwinkel der Kamera, Bewegung der Kamera, Verwendung von Licht und Schatten Layout, Schnitt, Montage, Dramaturgie, Aesthetik Ton	Kennt Darstellungsmittel	BG, MU Projektwoche Projekttag
Textsorten (Medienarten)	Film-, Audio-, Printgenre	Kennt Aufbau und Strukturen von Reportagen, Features, Hörspielen, Berichten, Kommentaren, Nachrichten, Dokumentarfilmen	BG, MU Sprachfächer
Funktion und Arbeitsweise von ICT-Geräten und Geräten mit integrierter Steuerung	ICT-Geräte Analoge und digitale Geräte Grundbestandteile eines IT-Systems (Zentraleinheit, Arbeitsspeicher, Speichermedien, Peripheriegeräte, Hardware, Software) Einheiten (Bit, Byte, Hz ...), Grössen (Kilobyte, Gigabyte ...), Binär- und Hexadezimalsystem Prinzipien der Datenverarbeitung	Kennt ICT-Geräte, deren Einsatzmöglichkeiten und Grenzen, deren Vor- und Nachteile Kennt den Unterschied zwischen analog und digital Kennt die Bestandteile eines IT-Systems, deren Funktion und Anwendung Kennt Einheiten und deren Grössenmasse Kennt die Verwandtschaft zwischen Dezimal-, Binär- und Hexadezimalsystem Kann ähnliche Funktionsprinzipien bei unterschiedlichen ICT-Geräten erkennen Kann Programme und Dokumente	IN Projektwoche Projekttag

Medienbildung an den Luzerner Gymnasien – Ergänzung zu den Lehrplänen
Treffpunkte Ende 9. Klasse

		voneinander unterscheiden	
Datenaustausch, Datensicherung	<p>Formate</p> <p>Austauschformate Textformate Bildformate Audioformate Videoformate</p> <p>Speichern, Backup</p>	<p>Kennt bestimmte Formate</p> <p>z.B. pdf, xml z.B. txt, doc z.B. tiff, jpg, gif, png, bmp, psd, raw, svg z.B. wav, mp3, ogg, midi z.B. avi, mpeg1-4, mov, vob</p> <p>Kann Daten strukturiert ablegen und sichern</p>	TA, IN
Datensicherheit, Datenschutz, Urheberrecht	<p>Gesetzliche Grundlagen</p> <p>Firewall, Virenschutz, Update / Patch, Passworte, Spam</p> <p>E-Commerce, E-Banking</p>	<p>Kennt die wesentlichen gesetzlichen Grundlagen und Massnahmen des Datenschutzes, Urheberrechts und Persönlichkeitsrechts</p> <p>Kann Daten und Systeme sichern und schützen</p> <p>Kennt das Gefahrenpotential der verschiedenen Virentypen und entsprechende Schutzmassnahmen</p>	IN, WR Projektwoche Projekttag
Netzwerke, Datenübertragung	<p>Internet, Intranet</p> <p>Vernetzungen</p> <p>Intenet-Dienste</p>	<p>Kennt den Unterschied zwischen Internet und Intranet</p> <p>Kann die Prinzipien der Vernetzung von Computern verstehen</p> <p>Kennt die unterschiedlichen Dienste des Internets</p>	IN Projektwoche Projekttag
Usability	Benutzerfreundlichkeit, Ergonomie	<p>Kennt ergonomische Richtlinien zur Einrichtung seines Arbeitsplatzes</p> <p>Kennt Kriterien von Benutzerfreundlichkeit</p>	IN

2. anwenden und gestalten

Bereich	Mögliche Inhalte	Treffpunkte Ende 9. Klasse	Umsetzung (Zeitgefässe / Fächer)
Medien als Informationsinstrument	<p>Informationsbeschaffung: Suchstrategien, Lexika, Suchmaschinen, Kataloge</p> <p>Dokumentieren und Sichern von Informationen</p>	<p>Kann Suchmaschinen und Kataloge im Internet unterscheiden und nutzen</p> <p>Kann eine persönliche Favoritenliste mit Links führen</p> <p>Kann das geeignete Medium zur Informationssuche wählen (Buch, aktuelle Presse, CD, Internet).</p> <p>Kann Informationen mit geeigneten Mitteln gezielt suchen und finden</p> <p>Kann Informationen dokumentieren</p>	IN

Medienbildung an den Luzerner Gymnasien – Ergänzung zu den Lehrplänen
Treffpunkte Ende 9. Klasse

	Komprimierung	Kann Komprimierungsprogramme anwenden	
--	---------------	---------------------------------------	--

3. reflektieren und handeln

Bereich	Mögliche Inhalte	Treffpunkte Ende 9. Klasse	Umsetzung (Zeitgefässe / Fächer)
Ethische, kulturelle, wirtschaftliche und soziale Auswirkungen	Weltweite Vernetzung und Digital Divide Arbeits- und Berufswelt Informationsflut und Informationsqualität	Kann mögliche Auswirkungen der globalen Vernetzung reflektieren und die regionalen Unterschiede erkennen Kann den Stellenwert der ICT und die daraus resultierende Abhängigkeit in der Arbeits- und Berufswelt erkennen Kann Informationen zuordnen und ihre Relevanz einschätzen	Projekte Klassenstunde
Nutzen, Gefahren und Verantwortung	Persönliches Sozialverhalten und Zeitbudget Anonymisierung und Täuschung Eigenes Lernverhalten Persönliches Freizeit- und Konsumverhalten bezüglich Medien und ICT	Kann mögliche Auswirkungen der Medien auf das eigene Sozialverhalten reflektieren und Abhängigkeiten erkennen Kann das eigene Verhalten im globalen Netz reflektieren und die persönliche Mitverantwortung erkennen Kann Vor- und Nachteile des Lernens mit digitalen Medien gegenüber anderen Lernformen abwägen Kann die eigene Nutzung von Medien in der Gesamtheit erfassen und darüber sprechen Kann sein Konsumverhalten kritisch hinterfragen und das eigene Rollenverhalten erkennen	Projekte Klassenstunde
Bild- und Film-analyse	Darstellungsmittel und ihre Aussagekraft als historische Quelle	Kann stehende und bewegte Bilder analysieren	BG Projekte

1. wissen und können

Bereich	Mögliche Inhalte	Treffpunkte Ende 12. Klasse	Umsetzung (Zeitgefässe / Fächer)
Medien	Medienwirklichkeit Medienwirtschaft	Kann primäre, mediale, wahrgenommene mediale Wirklichkeiten unterscheiden Kann Filterwirkungen auf Informationen und deren Folgen erkennen Kennt Medienverbände und deren politische und wirtschaftliche Bedeutungen und Einflüsse	GS, WR Politische Bildung
Darstellungsmittel, Bild- und Filmsprache	Komposition, Kameraeinstellungen, Layout, Schnitt, Montage, Ton Semiotik, Symbolik, Codes Ebenen	Kann Darstellungsmittel vernetzen und multimedial in Projekte einsetzen Kann Codes als Grundprinzip des Umgangs mit Informationen erkennen Kennt das Funktionsprinzip von Bilderebenen	BG, MU Projektwoche Projekttag
Textsorten (Medienarten)	Bild-, Film-, Audio-, Printgenre Manipulation von Medien	Kennt Medienarten und ihre Bedeutung als Quelle Kennt die Eigenheit der Medien als Abbildung des Sichtbaren Kennt Möglichkeiten der Medien und kann Informationen auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen	BG, MU Sprachfächer Projektwoche Projekttag
Funktion und Arbeitsweise von ICT-Geräten und Geräten mit integrierter Steuerung	Algorithmen	Erkennt den algorithmischen Aufbau von Programmen	MA, PS
Datensicherheit, Datenschutz, Urheberrecht	Persönlichkeitsschutz	Kann verschlüsselt kommunizieren	Projekttag Projektwoche
Information und Wissen	Informationsbeschaffung, Quellenarbeit Weiterbildung	Kann Informationen als Quelle korrekt zitieren Kann sich fehlendes Wissen selbstständig aus bestehenden Informationsquellen aneignen Kann bei Problemen mit ICT-Mitteln und für Fragen Handbücher, Onlinehilfen und Hilferessourcen auf dem Internet nutzen	Alle Fächer

2. anwenden und gestalten

Bereich	Mögliche Inhalte	Treffpunkte Ende 12. Klasse	Umsetzung (Zeitgefässe / Fächer)
Medien als Informationsinstrument	Informationsbeschaffung	Kann Information beurteilen, auswählen und als Quelle verwenden	Alle Fächer
Medien als Kommunikationsinstrument	Interaktive Kommunikation Kommunikationsformen wie Forum, Weblog, Wiki, Lernplattformen	Kann interaktiv kommunizieren	Alle Fächer
Medien als Lern- und Übungsinstrumente	Präsentation, Veröffentlichung Bedeutung von Medien und ICT	Kann Medien kombinieren und medienspezifische Eigenheiten nutzen Kann aus einer breiten Palette von Medien und ICT-Mitteln die geeigneten zur Schaffung eigener Produkte auswählen Kann medien- und ICT-gestützte Lernangebote für das eigene Lernen nutzen	Projekte in allen Fächern
Medien als Werkzeug	Vertiefte Textverarbeitung Tabellenkalkulation Bildbearbeitung und Bildmanipulation, computerunterstütztes Zeichnen Datenbank Programmieren: Algorithmik, Steuerung, Robotik, Simulationen Webdesign und –struktur, Usability	Kann Publikationen erstellen Kann Formatvorlagen auf allen Ebenen (Zeichen, Absatz, Dokument) erstellen und nutzen Kann Fuss- und Endnoten erstellen Kann Verzeichnisse erstellen Kann Zahlenmaterial und Statistiken mit Tabellen und Diagrammen veranschaulichen Kann Pixel- und Vektorgrafiken erstellen Kann Bilder gezielt bearbeiten und manipulieren Kann Karten und Zeichnungen erstellen Kann Datensammlungen mit Hilfe einer Datenbank erstellen und verwalten Kann Arbeitsabläufe automatisieren Kann einfache Programme erstellen Kann selbstständig eine benutzerfreundliche Website gestalten und publizieren	Projekte in allen Fächern Ausgewählte Schwerpunkt- und Ergänzungsfächer Maturaarbeit

Medienbildung an den Luzerner Gymnasien – Ergänzung zu den Lehrplänen
Treffpunkte Ende 12. Klasse

	Realisieren von Kurzfilmen	<p>Kann Textdokumente, Bilder und Vektorgrafiken für die Publikation im Internet aufbereiten</p> <p>Kann kurze Filme und Videosequenzen planen, realisieren und vertonen</p>	
--	----------------------------	--	--

3. reflektieren und handeln

Bereich	Mögliche Inhalte	Treffpunkte Ende 12. Klasse	Umsetzung (Zeitgefäss / Fächer)
Ethische, kulturelle und soziale Auswirkungen	<p>Genderproblematik</p> <p>Virtuelle Welten</p> <p>Heutige und zukünftige Gesellschaftsformen</p> <p>Rationalisierung, Automatisierung, künstliche Intelligenz</p>	<p>Kann die im Unterricht zur Verfügung stehenden Medien und ICT-Mittel gendergerecht nutzen</p> <p>Kann die ambivalenten Wirkungen virtueller Welten kritisch beurteilen</p> <p>Kann Auswirkungen und Risiken von Medien auf Gesellschaft, Kultur, Politik, Bildung und Wirtschaft erkennen</p> <p>Kann die Entwicklung von der Industriegesellschaft hin zur Wissensgesellschaft reflektieren</p> <p>Kann wirtschaftliche und soziale Auswirkungen im Gesamtzusammenhang erkennen und beurteilen</p>	Projekte in allen Fächern
Nutzen, Gefahren und Verantwortung	<p>Medienethik</p> <p>Projekte</p> <p>Meinungsbildung durch Medien, Macht der Medien</p> <p>Information, Unterhaltung, Infotainment</p>	<p>Kann gemäss Persönlichkeitsschutz, Datenschutzgesetz und Urheberrecht handeln</p> <p>Kann den Einsatz von Medien im Rahmen einer umfangreichen Arbeit planen und nach Abschluss der Aufgabe beurteilen</p> <p>Kann die Folgen der Filterwirkung von Medien auf Informationen erkennen und reflektieren</p> <p>Kann Formen der Manipulation und Beeinflussung und deren Wirkung reflektieren</p> <p>Kann den Informationsgehalt betreffend Nachhaltigkeit und der persönlichen Betroffenheit reflektieren</p>	Ausgewählte Schwerpunkt- und Ergänzungsfächer
Bild- und Film-analyse	Darstellungsmittel und ihre Aussagekraft als historische Quelle	Kann stehende und bewegte Bilder projektorientiert analysieren	Ausgewählte Schwerpunkt- und Ergänzungsfächer