

Medienbildung an Luzerner Gymnasien
Ergänzung zu den Lehrplänen

KOMMUNIKATION
UND
ZUSAMMENARBEIT

wissen und können

anwenden und gestalten

reflektieren und handeln

Arbeitsgruppe:
Hanspeter Erni
Philomène Graber
Duri Paulin
Igo Schaller
Kurt Schöbi
Franz Steiger

Copyright 2005
Bildungs- und Kulturdepartement Luzern
Gruppe M
Bahnhofstr. 18
6002 Luzern

Aufbau

Leitgedanken „Medienbildung“

Als Folge der zunehmenden Vernetzung der Welt und dem verbreiteten Einzug von Informations- und Kommunikationstechnologien im Alltag sind neue kulturelle Fertigkeiten gefragt.

Lernende sollen bewusst und aktiv am Aufbau und der Erweiterung der persönlichen Medienkompetenz arbeiten. Sie sollen befähigt werden, während und vor allem nach ihrer Schulzeit ihre Medienkompetenz ständig weiterzuentwickeln und zu erweitern.

Der Begriff Medienkompetenz umschreibt die Kulturtechniken **Lesen** und **Schreiben** zeitgemäss. **Lesen** heisst **Verstehen** und entsprechend ist es das Ziel der Medienbildung, Bilder, bewegte Bilder und Töne etc. ebenso lesen und verstehen zu können wie die traditionellen schriftlichen Texte. **Schreiben** heisst **Sich Mitteilen** und entsprechend ist es das Ziel der Medienbildung, sich mit Bildern, bewegten Bildern und Tönen etc. ebenso mitteilen zu können wie mit der schriftlichen Sprache.

Gemäss dieser Definition muss Medienkompetenz als eine Zielperspektive angesehen werden. Medienkompetente Lernende finden sich in einer von Medien geprägten Gesellschaft zurecht, setzen vorhandene Medienangebote und technische Geräte effizient ein, und sie sind in der Lage, Medien unterschiedlichster Art zu erstellen und zu verbreiten. Dieses praktische Arbeiten mit Medien – sei es zur Nutzung bestehender Angebote oder zur entsprechenden Gestaltung – erfordert zunehmende Kenntnisse und Fertigkeiten im Umgang mit entsprechenden technischen Systemen (ICT), sowie Fähigkeiten, die jeweilige „Sprache“ der Medien zu verstehen und sich mit ihnen mitteilen zu können.

Die vorliegende Ergänzung zu den Lehrplänen basiert auf den Lehrplanergänzungen „ICT in der Volksschule“ der Zentralschweiz und dient als Koordinationsinstrument für die Gymnasien. Sie unterscheidet drei Kompetenzbereiche:

1. **wissen und können**
2. **anwenden und gestalten**
3. **reflektieren und handeln**

Der übergreifende Kompetenzbereich **Kommunikation und Zusammenarbeit** integriert die drei genannten Bereiche. Wissen, Know-how und Reflexion gipfeln im kompetenten Einsatz der Informations- und Kommunikationstechnologien u.a. zur Unterstützung der eigenen Arbeitsprozesse, zur persönlichen Weiterbildung und zur Umsetzung von Projekten.

Im Sinne des Spiralcurriculums sind Treffpunkte für die drei Kompetenzbereiche Ende 9. und 12. Schuljahr formuliert. Die Treffpunkte sind innerhalb der Schule einem Fach, Fachbereich oder Zeitgefäss zugeordnet und sind per Ende des entsprechenden Schuljahres für alle Lernenden verbindlich. Die Umsetzungsform wird im schuleigenen Lehrplan „Medienbildung“ ausgewiesen. Es wird erwartet, dass 80% der Lernziele erreicht werden.

Fokussierend auf die Kernbereiche, decken die Standards nicht die gesamte Breite der Medienbildung ab. Sie stellen eine Herausforderung für die Lernenden und die Lehrenden dar, sind aber mit realistischem Aufwand erreichbar. Ein Glossar im Anhang sichert die Verständlichkeit der benutzten Abkürzungen.

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	
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	
Textsorten (Medienarten)	Film-, Audio-, Printgenre	Kennt Aufbau und Strukturen von Reportagen, Features, Hörspielen, Berichten, Kommentaren, Nachrichten, Dokumentarfilmen	
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	

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>	
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>	
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>	
Usability	Benutzerfreundlichkeit, Ergonomie	<p>Kennt ergonomische Richtlinien zur Einrichtung seines Arbeitsplatzes</p> <p>Kennt Kriterien von Benutzerfreundlichkeit</p>	

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>	

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

		und sichern	
Medien als Kommunikationssinstrument	Interaktive Kommunikation	<p>Kann interaktive Kommunikationsformen nutzen</p> <p>Kann die Netiquette des Internets anwenden</p> <p>Achtet beim Kommunizieren auf die Gleichstellung der Geschlechter</p>	
Medien als Lern- und Übungsinstrumente	<p>Ausgewählte Lern-, Übungsprogramme, Simulationen, Plan- und Strategiespiele</p> <p>Lernplattformen</p>	<p>Kann selbstständig verschiedene Lern- und Übungsprogramme nutzen</p> <p>Kann eine Lernplattform nutzen</p>	
Medien als Werkzeug	<p>Vertiefte Textverarbeitung</p> <p>Tabellenkalkulation</p> <p>Präsentation</p> <p>Graphik, Video, Audio</p> <p>Bildbearbeitung</p> <p>Website</p>	<p>Kann mehrseitige Texte formatieren, gliedern und gestalten</p> <p>Kann einfache Formulare erstellen</p> <p>Kann Serienbriefe und Adressetiketten erstellen</p> <p>Kann Programmhilfsmittel (z.B. Assistenten, Wörterbücher, Rechtschreibprüfungen ...) effizient einsetzen</p> <p>Kann Tabellenkalkulationen anwenden</p> <p>Kann eine einfache Tabelle mit Zahlen, Text, Formeln und Funktionen erstellen</p> <p>Kann Diagramme erstellen und an persönliche Bedürfnisse anpassen</p> <p>Kann eine Liste führen und verwalten</p> <p>Kann Gestaltungsgrundlagen anwenden</p> <p>Kann bei Präsentationen Bild, Ton und Text kombinieren</p> <p>Hat in mindestens zwei der genannten Anwendungsbereichen eine (Projekt-) Arbeit für die eigenen Bedürfnisse gestaltet und präsentiert</p> <p>Kann Grafiken, Bild und Ton in Dokumente einbinden</p> <p>Kann Bilder einlesen und mit einem Grafikprogramm bearbeiten</p> <p>Kann mit Hilfe eines Generators / Assistenten Websites erstellen</p>	

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	<p>Weltweite Vernetzung und Digital Divide</p> <p>Arbeits- und Berufswelt</p> <p>Informationsflut und Informationsqualität</p>	<p>Kann mögliche Auswirkungen der globalen Vernetzung reflektieren und die regionalen Unterschiede erkennen</p> <p>Kann den Stellenwert der ICT und die daraus resultierende Abhängigkeit in der Arbeits- und Berufswelt erkennen</p> <p>Kann Informationen zuordnen und ihre Relevanz einschätzen</p>	
Nutzen, Gefahren und Verantwortung	<p>Persönliches Sozialverhalten und Zeitbudget</p> <p>Anonymisierung und Täuschung</p> <p>Eigenes Lernverhalten</p> <p>Persönliches Freizeit- und Konsumverhalten bezüglich Medien und ICT</p>	<p>Kann mögliche Auswirkungen der Medien auf das eigene Sozialverhalten reflektieren und Abhängigkeiten erkennen</p> <p>Kann das eigene Verhalten im globalen Netz reflektieren und die persönliche Mitverantwortung erkennen</p> <p>Kann Vor- und Nachteile des Lernens mit digitalen Medien gegenüber anderen Lernformen abwägen</p> <p>Kann die eigene Nutzung von Medien in der Gesamtheit erfassen und darüber sprechen</p> <p>Kann sein Konsumverhalten kritisch hinterfragen und das eigene Rollenverhalten erkennen</p>	
Bild- und Film-analyse	Darstellungsmittel und ihre Aussagekraft als historische Quelle	Kann stehende und bewegte Bilder analysieren	

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	
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 Bildebenen	
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	
Funktion und Arbeitsweise von ICT-Geräten und Geräten mit integrierter Steuerung	Algorithmen	Erkennt den algorithmischen Aufbau von Programmen	
Datensicherheit, Datenschutz, Urheberrecht	Persönlichkeitsschutz	Kann verschlüsselt kommunizieren	
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	

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	
Medien als Kommunikationsinstrument	Interaktive Kommunikation Kommunikationsformen wie Forum, Weblog, Wiki, Lernplattformen	Kann interaktiv kommunizieren	
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	
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	

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>	
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>	
Bild- und Film-analyse	Darstellungsmittel und ihre Aussagekraft als historische Quelle	Kann stehende und bewegte Bilder projektorientiert analysieren	

Glossar

@	at; bei, verbindet in E-Mail-Adressen die Benutzer mit ihrer Domäne (petra.muster@edk.ch).		eines Benutzers auf dessen Rechner gespeichert werden.
ADSL	<i>Asymmetrical Digital Subscriber Line</i> , schneller Zugang zum Internet, welcher die Sprechleitung des Telefons nicht blockiert.	Desktop	Arbeitsoberfläche eines grafischen Betriebssystems, zum Beispiel Windows.
ASCII	<i>American Standard Code for Information Interchange</i> , ein in den 60er-Jahren entwickelter Code zur binären Darstellung von Zeichen	digital divide	dt. Digitale Kluft. Bezeichnet den grossen Unterschied der Möglichkeit des Zugangs zu und der Nutzung ICT-Ressourcen zwischen den Industrie- und Entwicklungsländern.
Backup	Ein Backup ist das Sichern von Daten oder Geräten an einem anderen Ort. Als Backup wird im Softwarebereich das Kopieren aller Daten von einem System auf ein zweites, vom erstem unabhängiges, System bezeichnet.	Download	Herunterladen und Speichern von Dateien aus dem Internet auf den eigenen Computer.
Bit	kleinste Informationseinheit im Computer; 1 bit ist entweder 0 (falsch) oder 1 (wahr). 8 Bit bilden 1 ⇒Byte.	dpi	<i>dots per inch</i> (Punkte pro Zoll). Mass für die Feinheit eines Ausdrucks, wobei 1 Zoll 2,54 cm entspricht. Drucker erreichen mindestens 600x600 dpi (das sind etwa 560 Punkte pro mm ²).
Browser	Programm zum Betrachten von Webseiten im WWW.	DVD	<i>Digital Versatile Disc</i> . Speichermedium mit 8,5 Gbyte Speicherplatz (beidseitig beschrieben bis 17 GB).
bug	eigentlich Käfer (engl.). Im Zusammenhang mit Programmen sind bugs Fehler.	DVD-R	beschreibbare ⇒DVD mit bis zu 7,4 GB Speicherplatz.
Bus	Leitungssystem zum Austausch von Daten zwischen Arbeitsspeicher, ⇒Prozessor und Peripheriegeräten.	DVD-ROM	Nicht beschreibbare, nur lesbare ⇒DVD.
Byte	1 Byte ist eine Folge von 8-Bits und stellt im ⇒ASCII-Zeichensatz ein Zeichen dar (Beispiel: M entspricht 01001101)	E-Banking	Bankgeschäfte per Internet. Dank hoher Verschlüsselung und Mehrfach-Zugangsschutz durch Zahlencode und/oder Passwort-eingabe sehr sicher.
CAD	<i>Computer Aided Design</i> . Entwerfen, Bearbeiten, Drucken und Speichern von technischen Zeichnungen mit dem Computer.	E-Commerce	Einkaufen im Internet. Bei genügend hoher Verschlüsselung (128-bit) sehr sicher.
CD	<i>Compact Disc</i> . 12 cm grosse Scheibe zum Speichern von digitalen Informationen. 650 bis 900 MB Speicherplatz	e-Learning	E-Learning ist Lernen, das mit Informations- und Kommunikationstechnologien, bzw. speziellen Lerntechnologien, sowie mit Lernsystemen ermöglicht bzw. unterstützt wird.
CD-R, CD-RW	<i>CD-Recordable, CD-Recordable Writeable</i> , beschreibbare ⇒CD, wobei die CD-R nur einmal, die CD-RW beliebig oft beschreibbar ist.		E-Learning findet statt, wenn Lernprozesse in Szenarien ablaufen, in denen gezielt multimediale und (tele-) kommunikative Technologien integriert sind.
CD-ROM	<i>Compact Disc-Read Only Memory</i> ; Nur-Lese- Speichermedium.	E-Mail	Electronic mail, elektronische Post. E-Mail erlaubt das Schreiben von Texten sowie das gleichzeitige Senden zusätzlicher Dateien per Internet.
Chat	virtuelles, synchrones Plaudern am Computer, wobei ein Server die Beiträge der Teilnehmenden auflistet und für alle sichtbar darstellt.	Exa	1 Exa ≅ 1024 ⇒Peta
Computer	Nach DIN-Definition ist ein Rechner (Computer, engl: computer) eine Funktionseinheit zur Verarbeitung von Daten, nämlich zur Durchführung mathematischer, umformender, übertragender und speichernder Operationen.	FAQ	<i>Frequently Asked Questions</i> , häufig gestellte Fragen zu einem Thema.
Cookies	kleine Textdateien von Website-Anbietern, die zur Identifizierung	Firewall	Feuerwand (engl.), Schutz eines ⇒Netzwerkes vor unbefugtem Zugriff von aussen.
		Flash Card	USB-Sticks, kleine Stifte zum Speichern und Transportieren von Dateien.

Freeware	Abk. für „free software“, bezeichnet Programme, welche unentgeltlich genutzt und kopiert werden dürfen.	Internetkompetenz	Die Fähigkeit, das Internet effektiv und effizient zu nutzen. Dazu gehören neben den
FTP	<i>File Transfer Protocol</i> . Dienst im Internet, das Richtlinien zur Übertragung von Dateien im Internet festlegt.		Bedienerefähigkeiten, dem Wissen über gewisse grundlegende Konzepte des Internets auch
GIF	<i>Graphics Interchange Format</i> , Standard Bildformat des Internets für Grafiken bis 256 Farben, lässt Animationen zu. Dateierweiterung .gif	Intranet	Hintergrundwissen zum kritischen Umgang mit dem Internet als einem Medium unter vielen. Ein Netzwerk für die Organisation und den Austausch von
Giga	1 Giga \cong 1024 \Rightarrow Mega		Informationen und die Durchführung digitalisierter Geschäftstransaktionen innerhalb eines Unternehmens. Ein
Hardware	alle physischen, greifbaren Bestandteile eines Computers.		Intranet nutzt mit dem Internet verwandte Anwendungen, wie
HD	<i>Harddisk</i> , deutsch Festplatte. Schnelles Speichermedium zur Speicherung von Dateien in Computern.		Internetseiten, Browser oder Newsgroups, die aber nur für die
Homepage	Eigentlich Startseite eines Internetangebots. Oft wird eine \Rightarrow Web-Site als Homepage bezeichnet.	ISDN	Personen innerhalb der Organisation zugänglich sind. <i>Integrated Services Digital Network</i> , Übertragung verschiedener Telefon-
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i> . Beschreibungssprache zur Erstellung von Hypertextseiten im \Rightarrow World wide Web.	Java	dienste (Sprache, Bild, Ton, Fax, Daten) auf einer (64 kb/s) oder zwei (128 kb/s) Telefonleitungen.
Hyperlink	Querverweis. Ein Hyperlink erlaubt das direkte Anspringen der verlinkten Stelle.	JPEG	Objektorientierte Programmiersprache, sehr verbreitet, verwandt mit C++.
Hz	Hertz, Frequenzeinheit zur Angabe der Taktfrequenz bei \Rightarrow Prozessoren, wobei ein 2,5 GB-Prozessor 2'500'000'000 Takte pro Sekunde macht.	Kilo	<i>Joint Photographic Experts Group</i> Standardbildformat des Internets für digitale Fotos. Dateierweiterung .jpg
ICT	Informations- und Kommunikationstechnologien. Überbegriff für die digitalen Medien.	Kommunikation	Tausend, 1 Kilobyte \cong 1024 \Rightarrow Byte Kommunikation ist der Vorgang der Bedeutungsvermittlung zwischen mit
Informationsgesellschaft	Die im «Informationszeitalter» praktizierte Wirtschafts- und Gesellschaftsform, welche hauptsächlich auf der zunehmend interaktiven Gewinnung, Speicherung, Verarbeitung, Vermittlung, Verbreitung und Nutzung von Informationen und Wissen basiert und in welcher der produktive Umgang mit der Ressource Information und die wissensintensive Produktion eine herausragende Rolle spielen.		Sinnen ausgestatteten Lebewesen. - Personale Kommunikation: Wechselseitige und gleichzeitige Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Individuen. - Nonverbale Kommunikation: Gestik, Mimik usw. - Maschinelle Kommunikation
Informationsmanagement	Informationsmanagement ist die optimale Gestaltung des Informationsgeschehens in einem Anwendungsgebiet, namentlich mittels Informationstechnik		Bei allen Kommunikationsformen spielt der Umstand eine Rolle, dass Worte, Zeichen, Körpersprache und bildhafte Darstellungen jeweils von Mensch zu Mensch unterschiedlich interpretiert werden. Diese Interpretation ist zudem abhängig von einer Reihe innerer und äusserer Bedingungen und Einflüsse, wie zum Beispiel den persönlichen
Internet	<i>Interconnected Networks</i> . Zusammenfassung mehrerer Dienste (z.B. \Rightarrow WWW, \Rightarrow E-Mail, Newsgroups, \Rightarrow FTP) zur Übertragung von Daten zwischen Netzwerken, meistens über Telefonleitungen.	Kommunikationskompetenz	Lebensumständen, den bestehenden Meinungen, dem persönlichen Erziehungs- und Erfahrungshintergrund, dem Selbst- und Fremdbild, der gefühlsmässigen Beziehung zum Kommunikator Eine "kommunikative Kompetenz" bedeutet die Fähigkeit des Menschen, potenziell situations- oder aussagenadäquate Kommunikationen auszugeben und zu empfangen, ohne an Reize und

Medienbildung an den Luzerner Gymnasien – Ergänzung zu den Lehrplänen

Glossar

	von ihnen gesteuerte Lernprozesse gebunden zu sein.		Gestaltungsmöglichkeiten zu beherrschen.
LAN	<i>Local Area Network</i> (lokales ⇒ Netzwerk). Computernetzwerk innerhalb eines räumlich begrenzten Bereiches.		Kulturelle Ebene: Vertrautsein mit den jeweiligen Codes der Medien sowie mit ihren ästhetischen und gesellschaftlichen Ausdrucksformen.
LAN-Server	⇒ Server in einem lokalen ⇒ Netzwerk.		Soziale Ebene: Fähigkeit, auf die mit den Medien verbundenen Kommunikationsangebote und -zumutungen sinnvoll eingehen zu können.
Link	Querverbindung, siehe Hyperlink		Reflexive Ebene: Kritische Vergewisserung der Funktion der Medien in der Gesellschaft und als Medienkritik.
Login	Passwortgeschützter Zugang zu einem Gerät oder Netzwerk.		Vermittlung von Wissen über Medien: Aufbau, Eigenheiten, Funktion, Wirkung, Technik, Unterschiede ...
LOGO	Programmiersprache für Kinder mit einem IGEL als Koordinationshilfe.	Medienkunde	
Logout	Abmeldung nach einem Login.		
LW	Laufwerk. Medium zum Lesen und/oder Schreiben von Daten (z.B. Disketten-LW, CD-ROM-LW)	Medienpädagogik	Oberbegriff für alle Bereiche, in denen Medien unter pädagogischen Gesichtspunkten in Erscheinung treten.
Massenmedien	Kommunikationsmittel, die Inhalte wie Informationen, Unterhaltung, Werbung, Bildung usw. in der Öffentlichkeit verbreiten und durch ein institutionalisiertes Produktionssystem (Verlage, Agenturen, Radio- und Fernsehgesellschaften, Filmproduzenten und –verleiher usw.) bestimmt wird Verknüpft mit Massenkommunikation: Öffentliche Bedeutungsvermittlung mittels technischer Medien an ein nicht abgegrenztes Publikum. Kommunikatoren und Rezipienten sind räumlich getrennt und mit Ausnahme von Direktsendungen besteht auch eine zeitliche Distanz zwischen Ereignis, Formulierung und Aufnahme.		Sie umfasst die Gesamtheit aller pädagogisch relevanten Fragestellungen und Problemfelder mit Medienbezug. Sie umfasst die vier Dimensionen: Medienkritik, Wissen über Medien, Nutzung von Medien, Gestaltung von Medien. Sie fördert insbesondere die Sachkompetenz, die Selbstkompetenz und die Sozialkompetenz der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit den Medien. Medienpädagogik ist Unterricht mit Medien und Unterricht über Medien.
Medienbildung	Umfasst sämtliche medienpädagogischen, -didaktischen und –technischen Fragestellungen (von der Wandtafel über die Pinwand bis zum Computer ob als Einzelarbeitsplatz oder in einem komplexen und vernetzten Umfeld)	Medienpraxis	Aktives technisches und gestalterisches Umsetzen bzw. Anwenden von theoretischen und reflektiven Erfahrungen
Mediendidaktik	Einsatz von Medien im Unterricht, die zur Stoffvermittlung in einem bestimmten Fach oder als Lernhilfen eingesetzt werden.	Medienreflexion	Pädagogisches Handeln, das zur kritisch-reflektiven Nutzung von Medien anleitet.
Medienerziehung	Umschreibt das medienpädagogische Handeln im Unterricht. Medienerziehung beschäftigt sich damit, wie ein sinnvoller Umgang mit Medien heute auszusehen habe und wie dieser Heranwachsenden zu vermitteln sei.	Medium	Medium = Mittel ... reale Gegenstände, technische Apparaturen, visuelle Anschauungsmaterialien, gesprochene Sprache
Medienkompetenz	Kompetente Nutzung und selbstkritischer Umgang mit Massen- und Kommunikationsmedien Technische Ebene: Notwendigkeit, Medien richtig zu handhaben und die mit ihnen verbundenen	Mega Memory-Card	1 Mega ≅ 1'024 ⇒ Kilo Speicherstift oder -karte, kleines Medium zum Speichern und Transportieren von Daten.
		MMS	<i>Multimedia Messaging Service</i> . Ein aus dem SMS weiter entwickelter Dienst zur Übertragung von Text, Bildern und kurzen Filmen über das mobile Telefonnetz.
		Modem	<i>Modulator-Demodulator</i> . Umwandlung von digitalen in analoge Daten (Modulation), bzw. von analogen in digitale Daten (Demodulation).

Medienbildung an den Luzerner Gymnasien – Ergänzung zu den Lehrplänen

Glossar

Motherboard	Systemplatine im Computer, auf welcher alle wesentlichen Teile des Computers (⇒Prozessor, BIOS, ⇒RAM, Steckplätze für Festplatte, Grafikkarte, Maus, Drucker) aufgebracht sind.	Server	von Routern auf die verschiedenen Computer verteilt. Zentraler Rechner, welcher Daten, Programme oder Dienste für andere Rechner zur Verfügung stellt.
MP3	digitale Codierung akustischer Daten mit hoher Kompressionsrate.	Shareware	Programm, welche nach einer Erprobungsphase kostenpflichtig werden.
Netiquette	Verhaltensregeln im ⇒Internet.	SMS	<i>Short Message Service</i> . Dienst der Mobiltelefonanbieter, mit dem kurze Mitteilungen (in der Regel max. 160 Zeichen) direkt auf andere Mobiltelefone gesendet und auch empfangen werden können.
Netzwerk	Verbindung mehrerer Computer zum Austausch von Daten und gemeinsamen Nutzen von Geräten (Scanner, Drucker).	Software	Zusammenfassender Begriff für Programme und Daten in Computern.
Newsletter	Elektronischer Rundbrief mit ⇒E-Mail.	Spam	vollstopfen (engl.), unerwünschte E-Mail-Werbung, welche den Posteingang „vollstopft“.
Notebook	kleiner, meist ungefähr DIN-A4 grosser, tragbarer Computer.	SVG	Scalable Vector Graphics. Speziell für das Internet geeignetes Vektorgrafikformat, lässt Animationen zu.
Online	bestehende Verbindung zwischen einem Computer und einem ⇒Netzwerk.	TCP/IP	<i>Transmission Control Protocol/Internet Protocol</i> ; Vereinbarungen über den Transport von Daten, unter anderem im ⇒Internet. Dabei regelt das IP die Adressierung der Daten und TCP kontrolliert, ob alle Daten fehlerfrei angekommen sind.
Patch	kleines Programm, welches Fehler in bestehenden Programmen behebt.	Tera	1 Tera ≅ 1'024 Giga
PDA	<i>Personal Digital Assistant</i> , mobiler Kleinstcomputer mit verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten (z.B. Agenda, Adressen, Texte, Mails).	TIFF	<i>Tag Image File Format</i> , verlustfreies Speicherformat für Bilder
PC	<i>Personal Computer</i> , 1981 von IBM vorgestellter „Kleincomputer“, heute Bezeichnung aller Computer mit einem Intel-⇒Prozessor.	Usability	„Gebrauchstauglichkeit“. Eignung in Bezug auf den Verwendungszweck, orientiert an den Bedürfnissen.
PDF	<i>Portable Document Format</i> , plattformunabhängiges Standardformat von Adobe zum layoutgetreuen Austausch verschiedenster Dateitypen. Zur Betrachtung wird das Gratisprogramm „Acrobat Reader“ benötigt.	Vektorgrafik	Im Gegensatz zur Bitmap-Grafik ist die Vektorgrafik eine Objektgrafik, bei der Informationen als Objekte gespeichert werden. Ein Kreis zum Beispiel wird nicht als Ansammlung von Punkten, sondern durch die x/y-Koordinaten des Mittelpunktes und den Radius gespeichert. Dadurch sind die Grafikdateien klein und Vektorgrafiken können ohne Qualitätsverlust vergrössert und verkleinert werden.
Peta	1 Peta ≅ 1'024 Tera	virtuelle Plattform	Passwortgeschützter Bereich auf einem Server zum digitalen Austausch von Informationen in einer Arbeitsgruppe.
Pixelgrafik	Bild, das aus lauter Bildpunkten und deren Farbwert aufgebaut ist (vgl. Vektorgrafik).	Virus	Ein Virus ist ein kleines Programm, welches sich an Dateien anhängt, um sich zu verbreiten und Schaden in möglichst vielen Computern anzurichten.
PNG	<i>Portable Network Graphics</i> ; Speicherformat, in welchem verlustfrei Komprimierte Grafiken gespeichert werden.	Visual Basic	Modulare, objektorientierte Programmiersprache von Microsoft. Relativ einfache Sprache, um Programme für die Windowsplattform herzustellen.
Provider	Anbieter, welcher einen Zugang zum Internet bereitstellt.		
Prozessor	Chip mit Rechen- und Steuerwerk sowie Steuereinheit eines Computers. Intel und Motorola sind zwei der grössten Hersteller von Prozessoren.		
RAM	<i>Random Access Memory</i> , Arbeitsspeicher. Speicher, auf den im Gegensatz zum ⇒ROM Lesen und Schreiben möglich ist. Beim Ausschalten des Computers gehen sämtliche Informationen im RAM verloren.		
ROM	<i>Read Only Memory</i> . Speicher, der die gespeicherten Daten auf Dauer behält. Die gespeicherten Daten können nur gelesen, aber nicht verändert werden.		
Router	Die vom Internet auf einer Leitung eintreffenden Datenpakete werden		

WAN	<i>Wide Area Network.</i> Verbund von verschiedenen lokalen Netzwerken (⇒LAN), welche typischerweise über Telefonleitungen verbunden sind. Internet war ursprünglich ein WAN und ist heute ein Verbund von Tausenden von WAN's.	WWW	<i>World Wide Web.</i> Ein Dienst des Internets; oft fälschlicherweise mit dem Internet gleich gesetzt. Eigentlich ein 1993 in der Schweiz entwickeltes Hypermedia-System für das Internet. Die Dokumente werden in HTML definiert.
Web-Server	Server, der Webseiten lagert und auf Anfrage zur Verfügung stellt.	XHTML	Extensible Hypertext Markup Language.
Webseite Website	Eine einzelne Seite einer Website. Alle zusammengehörenden Dokumente und Bilder eines Internetauftritts.	Zentraleinheit	Beschreibungssprache die HTML als Standard zur Erstellung von Webseiten ablöst. Gehäuse des Computers mit Systemplatine, Netzteil und Laufwerke.
WLAN	<i>Wireless Local Area Network.</i> Kabellose lokale Verbindung mehrerer Computer zu einem Netzwerk auf Funk- oder Infrarotbasis.	ZIP	Datenkompressionsverfahren zum Versenden und Archivieren von Daten.

Begriffe zum Teil aus:

„ICT in der Volksschule“ Ergänzung zu den Lehrplänen, Bildungsplanung Zentralschweiz, 2003