

Medienbildung an Luzerner Gymnasien  
Ergänzung zu den Lehrplänen



# Kantonsschule Sursee

## 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, GS Mu 7. SJ Projekthalbtag Mediengeschichte 8. SJ.
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	oblig. Videoprojekt 8. SJ. BG, DE
Textsorten (Medienarten)	Film-, Audio-, Printgenre	Kennt Aufbau und Strukturen von Reportagen, Features, Hörspielen, Berichten, Kommentaren, Nachrichten, Dokumentarfilmen	Oblig. Audio-Projekt 7. SJ. 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 voneinander unterscheiden	IN 8. SJ MA, PS

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

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, MU, BG Projekttag
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 integriert in Projekttag
Netzwerke, Datenübertragung	<p>Internet, Intranet</p> <p>Vernetzungen</p> <p>Internet-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, Klassenstunde alle Fächer
Usability	Benutzerfreundlichkeit, Ergonomie	<p>Kennt ergonomische Richtlinien zur Einrichtung seines Arbeitsplatzes</p> <p>Kennt Kriterien von Benutzerfreundlichkeit</p>	TA, 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 und sichern</p>	Klassenstunde 7.-9. SJ. integriert für alle Fächer. GS, GG

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

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>	IN 8. SJ Fremdsprachen Projekte
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>	alle Fächer
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>Komprimierung</p>	<p>Kann mehrseitige Texte formatieren, gliedern und gestalten</p> <p>Kann einfache Formulare erstellen</p> <p>Kann Serienbriefe und Adresstiketten 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> <p>Kann Komprimierungsprogramme anwenden</p>	<p>TA, IN, MA, BG, MU Projekttag</p> <p>Erweiterung der oblig. Projekttag</p> <p>Audio 7. SJ. Video 8. SJ fächerübergreifend mit IN</p>

### 3. reflektieren und handeln

<b>Bereich</b>	<b>Mögliche Inhalte</b>	<b>Treffpunkte Ende 9. Klasse</b>	<b>Umsetzung (Zeitgefässe / Fächer)</b>
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	Klassenstunde Ethik Projekte
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	Klassenstunde Ethik Projekte
Bild- und Film-analyse	Darstellungsmittel und ihre Aussagekraft als historische Quelle	Kann stehende und bewegte Bilder analysieren	BG, GS, 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 Projekte
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	BG, MU Projekte
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, PH, Sprachfächer Projektstage
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
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 und Anwendungen 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 Schwerpunktfächer und Ergänzungsfächer Maturaarbeit

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