

## Medienkompass 1 und 2: Lernzielbezug zum ICT-Lehrplan der Zentralschweiz

	<b>Medienkompass 1<sup>1</sup></b>	<b>Lernziele ICT-Lehrplan</b>	<b>Medienkompass 2</b>	<b>Lernziele ICT-Lehrplan</b>
1	<p><b>Was sind Medien?</b></p> <p>Klärung des Medienbegriffs; Bedeutung des Computers als Medium</p> <p><i>Medium, Software, Botschaft, Sender, Empfänger</i></p>	<p>5./6. Schuljahr</p> <p>3. Auseinander setzen: Bedeutung und mögliche Auswirkungen der ICT auf Lern- und Freizeitverhalten sowie Gesellschaft erkennen</p>	<p><b>Ein Ding für (fast) alle Fälle</b></p> <p>Bedeutung von technischen Medien bei Produktion, Speicherung und Übermittlung von Botschaften; Stellenwert des Computers als multimediale und multifunktionale Maschine</p> <p><i>Produktions-, Speicher-, Präsentations- und Kommunikationsmedien, Multimedia, Massenmedien, verborgene und allgegenwärtige Computer</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>1. Orientieren und kennen lernen: → ICT-Geräte und Geräte mit integrierter Steuerung kennen lernen. → ICT-Begriffe kennen lernen</p>
2	<p><b>Punkt für Punkt ein Bild</b></p> <p>Prinzip der Rastergrafik als Form der Digitalisierung</p> <p><i>Rastergrafik, Pixel, Auflösung, Farbtiefe, Graustufen, Dateigrösse</i></p>	<p>5./6. Schuljahr</p> <p>2. Anwenden: Den Computer als Werkzeug einsetzen können: → Mal-, Zeichenprogramme</p>	<p><b>Bilder aus Punkten – Bilder aus Elementen</b></p> <p>Gegenüberstellung zweier Grundkonzepte digitaler Bildbearbeitung, Raster- und Vektorgrafik</p> <p><i>Rastergrafik, Vektorgrafik, Pixel, Auflösung, Farbtiefe, Dateigrösse, Grafikformate, CAD-Programm, 3-D-Objekt</i></p>	<p>9. Schuljahr (Wahlfach)</p> <p>2. Anwenden: → Bildbearbeitung (Pixel- und Vektorgrafik)</p>
3	<p><b>Welten hinter dem Bildschirm</b></p> <p>Gegenüberstellung von realer und medial erzeugter Wirklichkeit</p> <p><i>virtuelle Wirklichkeit, Computerspiel, Simulation, Chatraum</i></p>	<p>5./6. Schuljahr</p> <p>3. Auseinander setzen: Bedeutung und mögliche Auswirkungen der ICT auf Lern- und Freizeitverhalten sowie Gesellschaft erkennen → Spielgenres</p>	<p><b>Mehr als die Wirklichkeit</b></p> <p>Auseinandersetzung mit künstlich erzeugter Wirklichkeit; Bedeutung virtueller Welten im Alltag; Chancen und Risiken von Computerspielen</p> <p><i>interaktiv, virtuelle Realität, Cyberspace, Simulation, Avatar, Online-Rollenspiel, Morphing</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>2. Anwenden: → Bildbearbeitung und -manipulation</p>
4	<p><b>Reichhaltige Menüs und Tasten</b></p> <p>Prinzipien und Elemente von grafischen Benutzeroberflächen</p> <p><i>Benutzeroberfläche, Schreibtisch, Symbol, Fenster, Menü, Tasten, Betriebssystem</i></p>	<p>3./4. Schuljahr</p> <p>1. Orientieren und kennen lernen → ICT-Geräte und ihre Funktionen kennen lernen. ICT-Geräte benennen können.</p>	<p><b>Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen</b></p> <p>Bedeutung der Benutzeroberfläche zwischen Mensch und Maschine, Merkmale benutzerfreundlicher Schnittstellen</p> <p><i>Benutzeroberfläche, Bedienungsfreundlichkeit, barrierefreier Zugang, Sensoren</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>1. Orientieren und kennen lernen: → ICT-Geräte und Geräte mit integrierter Steuerung kennen lernen. → ICT-Begriffe kennen lernen</p>

<sup>1</sup> <http://www.medienkompass.ch/inhaltsuebersicht>

5	<p><b>Vernetzt und verlinkt</b></p> <p>Verständnis für die Funktionsweise des Webs als Form eines Hypertextes</p> <p><i>Netzwerk, Internet, Webseite, Website, Hypertext, Link, Homepage, Browser, Webadresse</i></p>	<p>5./6. Schuljahr</p> <p>1. Orientieren und kennen lernen: → Internet Begriffe kennen lernen</p>	<p><b>Präsent im Web</b></p> <p>Publizieren im Web mittels HTML-Seiten und Content-Management-Systemen; Konzeption einer Website</p> <p><i>URL, Client-Server-Modell, Webserver, Protokoll, HTML, CMS, Website</i></p>	<p>9. Schuljahr (Wahlfach)</p> <p>2. Anwenden: → Webgestaltung und -design und -struktur, grafische Gestaltungselemente</p>
6	<p><b>Verschlüsselte Botschaften</b></p> <p>Codierung von Information am Beispiel des Binärcodes; Bedeutung verschiedener Dateiformate</p> <p><i>Code, Zeichen, Alphabet, Format, ASCII, Dateinamenerweiterung</i></p>	-	<p><b>Von Bits und Bytes</b></p> <p>Codierung und Digitalisierung als Konzepte der Informationstechnologie; Bedeutung von Dateiformaten; Komprimierung am Beispiel von Bild, Video und Ton</p> <p><i>Bit, Byte, Speichergrössen, digital, Code, ASCII, Dateiformat, Dateinamenerweiterung, Komprimierung, JPEG, MPEG, MP3, Austauschformat, Zip-Archiv</i></p>	<p>9. Schuljahr (Wahlfach)</p> <p>1. Orientieren und kennen lernen → Binär- und Hexadezimalsystem kennen lernen</p> <p>2. Anwenden: → Komprimierungsprogramme</p>
7	<p><b>Das Auge isst mit</b></p> <p>Gestaltungsregeln für Dokumente</p> <p><i>Layout, Zeilenabstand, Schriftgrösse, Schriftauszeichnungen, Adressatenbezug</i></p>	<p>5./6. Schuljahr</p> <p>2. Anwenden: Den Computer als Werkzeug einsetzen können: → Text, Texteingabe, Formatierungen, Einbindung von Grafik und Bild in Dokumente</p>	<p><b>Sehr verehrtes Publikum</b></p> <p>Gestaltungsregeln für Präsentationen am Computer</p> <p><i>Präsentationsprogramm, Folie, Folienlayout, Folienmaster, Foliendesign, Handzettel</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>2. Anwenden: Dem Computer als Werkzeug einsetzen: → Präsentationsprogramme</p>
8	<p><b>Lass hören!</b></p> <p>Kreatives Arbeiten mit Audioprogrammen</p> <p><i>Audioprogramm, Tonaufnahme, Headset, Steuerungstasten, Komprimierung, MP3</i></p>	<p>1.-6. Schuljahr</p> <p>2. Anwenden: Den Computer als Werkzeug einsetzen können: → Musikprogramme</p>	<p><b>Blog – das öffentliche Tagebuch</b></p> <p>Publizieren im Internet mittels eines elektronischen Tagebuches; Verhaltensregeln für die Online-Publikation</p> <p><i>Blog, Post, Netiquette, RSS-Feed, Permalink</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>2. Anwenden: Dem Computer als Werkzeug einsetzen: → Webseiten-Gestaltungsprogramme</p>

9	<p><b>Postverkehr und Anschlagbrett im Internet</b></p> <p>Regeln der elektronischen Kommunikation am Beispiel von E-Mail und Internet-Foren</p> <p><i>E-Mail, Forum, Diskussionsstrang, Post, Betreff, Anlage, Blindkopie</i></p>	<p>3./4. Schuljahr und 5./6. Schuljahr</p> <p>2. Anwenden: Den Computer als Spiel-, Lern- und Übungsinstrument kennen lernen: → Text per E-Mail senden → Interaktive Kommunikation (E-Mail)</p>	<p><b>Wiki – die gemeinschaftliche Webseite</b></p> <p>Gemeinsames Sammeln, Bearbeiten und Publizieren von Informationen in einem Wiki</p> <p><i>synchrone und asynchrone Medien, Wiki, Hypertext, Link, Blog, Wissensgemeinschaft, Wikipedia, Formatierung, Versionenkontrolle, Urheberrecht</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>2. Anwenden: Dem Computer als Werkzeug einsetzen: → Webseiten-Gestaltungsprogramme</p>
10	<p><b>Bilder und Texte erzählen Geschichten</b></p> <p>Wirkung von Bildern und Texten in Medienprodukten; kreative Bild-Text-Kombination am Beispiel des Fotoromans</p> <p><i>Kameraperspektive, Einstellungsgrösse, Bildlegende, Slogan</i></p>	<p>5./6. Schuljahr</p> <p>2. Anwenden: Den Computer als Werkzeug einsetzen können: → Einbindung von Grafik und Bild in Dokumente</p>	<p><b>Wort und Bild im Dialog</b></p> <p>Funktionen von Bildern in Verbindung mit Text; Auseinandersetzung mit der Bildwirkung; gezielte Auswahl von Bildern</p> <p><i>Bildsprache, Bildfunktion, Legende, Bildformat, Bildersuche, Urheberrecht</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>3. Auseinander setzen: Nutzen und Gefahren der ICT erkennen und daraus persönliche Schlüsse ziehen: → Bildmanipulation</p>
11	<p><b>Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen</b></p> <p>Informationssuche im Internet mit Suchmaschinen; Beurteilung gefundener Information</p> <p><i>Suchmaschine, Suchbegriff, Katalog, Urheberrecht, Index, Schlüsselwörter</i></p>	<p>3./4. Schuljahr, insb. 5./6. Schuljahr</p> <p>2. Anwenden: Den Computer als Werkzeug einsetzen können: → Informationsbeschaffung (Internet), Suchstrategien</p>	<p><b>Den Informationen auf den Puls gefühlt</b></p> <p>Beurteilung von Informationen aus dem Internet; Einschätzung der Glaubwürdigkeit von Quellen</p> <p><i>Tatsache und Meinung, ein- und ausgehende Links, Internetadresse, Top-Level-Domain, Impressum</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>3. Auseinander setzen: Nutzen und Gefahren der ICT erkennen und daraus persönliche Schlüsse ziehen: → Informationsqualität, Aktualität</p>
12	<p><b>Zelle an Zelle</b></p> <p>Darstellung und Sortierung von Daten in Form von Listen und Tabelle; einfache Berechnungen in Tabellen</p> <p><i>Liste, Tabelle, Spalte, Zeile, Zelle, Zellbereich, Sortierschlüssel, Tabellenkalkulation, Formel, Mittelwert</i></p>	-	<p><b>Informationen – aufgeräumt und übersichtlich</b></p> <p>Strukturierung und Visualisierung von Informationen; Darstellung von Zahlenwerten als Diagramm; Interpretation von Diagrammen</p> <p><i>Mindmap, Tabelle, Flussdiagramm, Regelkreis, Kreis-, Säulen- und Liniendiagramm, Datenreihe, Datenbereich, Grössen- und Rubrikenachse, Intervall</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>2. Anwenden: Dem Computer als Werkzeug einsetzen: → Einfache Tabellen und Diagramme</p>

13	<p><b>Sicher ist sicher</b></p> <p>Bewusstsein für sicheren Umgang mit Passwörtern, Bedeutung der Datensicherung</p> <p><i>Benutzername, Passwort, Login, Datenspeicherung</i></p>	<p>5./6. Schuljahr</p> <p>3. Auseinander setzen: → Eigener Umgang mit ICT</p>	<p><b>Hier steckt der Wurm drin</b></p> <p>Bewusstsein für die Gefährdung des Computers und der persönlichen Daten beim Surfen und Mailen; Sicherheitsmassnahmen und Verhaltensweisen</p> <p><i>Viren, Würmer, Trojaner, Spyware, Spam-Mail, Hoax, Phishing, Firewall, Software-Update</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>3. Auseinander setzen: Nutzen und Gefahren der ICT erkennen und daraus persönliche Schlüsse ziehen: → Verschiedene Arten von Viren (Schutzmassnahmen)</p>
14	<p><b>Ausgeschnüffelt und durchschaut</b></p> <p>Bewusstsein für den Umgang mit persönlichen Daten im Internet; Vor- und Nachteile personalisierter Internetangebote</p> <p><i>Cookies, Browser, Werbung und Gewinnspiele im Internet</i></p>	<p>3./4. Schuljahr; 5./6. Schuljahr</p> <p>3. Auseinander setzen: → Eigener Umgang mit ICT</p>	<p><b>Spuren im Netz</b></p> <p>Bewusstsein für die Privatsphäre als schützenswertes Gut; Privatsphäre und Anonymität im Internet</p> <p><i>Privatsphäre, Web-Community, persönliches Profil, Chat, Forum, Blog, Cookie, Logfile, IP-Adresse, Internetprovider</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>3. Auseinander setzen: Nutzen und Gefahren der ICT erkennen und daraus persönliche Schlüsse ziehen: → Datenschutz, Datenmissbrauch, Anonymisierung, Kommunikation</p>
15	<p><b>Chat – Geplauder im Internet</b></p> <p>Verhaltensregeln in virtuellen Räumen, speziell im Chat</p> <p><i>Chat, Nickname, Moderatorin/Moderator, Avatar, Instant Messaging, Netiquette, Emoticons</i></p>	<p>5./6. Schuljahr</p> <p>2. Anwenden → Interaktive Kommunikation</p> <p>3. Auseinander setzen: → Eigener Umgang mit ICT</p>	<p><b>Spass, Unfug und Verbrechen</b></p> <p>Bedeutung der Persönlichkeitsrechte im medial geprägten Alltag; Privatsphäre und Anonymität in virtuellen Räumen</p> <p><i>Persönlichkeitsrechte, ethische Grundsätze, Privatsphäre, problematische Inhalte auf dem Handy, virtuelle Räume (Foren Chat), Anonymität</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>3. Auseinander setzen: Nutzen und Gefahren der ICT erkennen und daraus persönliche Schlüsse ziehen: → Datenschutz, Datenmissbrauch, Anonymisierung, Kommunikation</p>
16	<p><b>Mein Werk, dein Werk</b></p> <p>Fairnessregeln für den Umgang mit fremdem Texten und Bildern, speziell in Bezug auf das Internet</p> <p><i>Urheberrecht, Quellenangabe, Zitat, Tauschbörse</i></p>	<p>5./6. Schuljahr</p> <p>3. Auseinander setzen: Bedeutung und mögliche Auswirkungen der ICT auf Lern- und Freizeitverhalten sowie Gesellschaft erkennen → Eigener Umgang mit ICT</p>	<p><b>Der Urheber hat Recht</b></p> <p>Bestimmungen des Urheberrechtes, speziell in Bezug auf das Internet; verschiedene Lizenzierungsmodelle von medialen Inhalten und Software</p> <p><i>Urheber, Urheberrecht, Tauschbörsen, Peer-to-Peer-Netzwerk, Quellenangabe, Zitat, Creative Commons, Public Domain, Shareware, Freeware, Open-Source-Software, Digital Rights Management</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>3. Auseinander setzen: Eigenes Lern- und Freizeitverhalten bezgl. ICT reflektieren:</p>

17	<p><b>Superfrau und Supermann</b></p> <p>Bewusstsein für Chancengerechtigkeit am Beispiel der Geschlechterrollen in Medien</p> <p><i>Rollenbilder</i></p>	<p>3./4. Schuljahr; 5./6. Schuljahr</p> <p>3. Auseinander setzen:  → Eigener Umgang mit ICT  → Unterschied Buben - Mädchen</p>	<p><b>Information für alle?</b></p> <p>Bewusstsein für Chancengerechtigkeit am Beispiel des Zugangs zu Information; Begriff des digitalen Grabens auf globaler, nationaler und lokaler Ebene</p> <p><i>globales Dorf (global village), digitale Kluft 18(digital divide), Open-Source-Software</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>3. Auseinander setzen:  Bedeutung von globalen Vernetzungen reflektieren  → Weltweite Vernetzung (Internet,...)  → „digital divide“</p>
18	<p><b>Medien überall</b></p> <p>Reflexion der eigenen Mediennutzung; Funktionen verschiedener Medienangebote</p> <p><i>Medienkonsum, Medientagebuch</i></p>	<p>3./4. Schuljahr; 5./6. Schuljahr</p> <p>3. Auseinander setzen:  → Eigener Umgang mit ICT  (Zeitintensität, Emotionen, Gesundheit, Lernverhalten)</p>	<p><b>Überall dabei und immer mobil</b></p> <p>Auseinandersetzung mit Bedeutung und eigener Nutzung des Mobiltelefons im Alltag; Handy als Störfaktor, Kostenfalle und Statussymbol</p> <p><i>Mobiltelefon, Handy, Kontrollfunktion, Statussymbol, Störfaktor, Kostenfalle, SIM-Karte, Prepaid-Karte, Klingeltöne, Logos</i></p>	<p>7.-9. Schuljahr (ohne Wahlfach)</p> <p>3. Auseinander setzen:  Eigenes Lern- und Freizeitverhalten bezgl. ICT reflektieren:  → Zeitintensität, Emotionen, Gesundheit, Sozialverhalten  (Vor- und Nachteile der Mobilkommunikation)</p>