

Inhalt

Vorwort	7	
1	Entwicklungen im Bereich der Medienbildung	15
1.1	Medienbildung – Begriffliche (Vor-)Klärungen	15
1.2	Die Entwicklung medienerzieherischer Ansätze in historisch-systematischer Sicht	22
1.3	Die Entwicklung der informationstechnischen Grundbildung	33
1.4	Der Stellenwert der IuK-Technologien	43
1.5	Medienerziehung und informationstechnische Grundbildung	64
1.6	Zusammenfassung	76
2	Zeichentheoretische Grundlagen	81
2.1	Zeichen aus semiotischer Sicht	83
2.2	Zeichen und Zeichenprozesse aus informatischer Perspektive	102
2.3	Zusammenfassung	134
3	Zeichenprozesse und technische Artefakte	139
3.1	Registrativ-konservative Prozesse der Mustererzeugung	143
3.2	Berechenbare Prozesse zur Erzeugung potenzieller Zeichen	150
3.3.	Technisch bedingte Prozesse zur Erstellung und Bearbeitung ikonischer und symbolischer Zeichen	157
3.4	Zusammenfassung	173

6 Inhalt

4	Interaktion – zum ‚semiotischen Verhältnis‘ von Mensch und Computer	177
4.1	Mensch-Maschine-Interaktion als semiotischer Prozess	179
4.2	Computerbasierte Zeichen in der Mensch-Maschine-Interaktion	183
4.3	Zusammenfassung	201
5	Kommunikation, Zeichen und Medien	205
5.1	Kommunikation aus systemtheoretischer Perspektive	210
5.2	Mediatisierte Kommunikationsprozesse	222
5.3	Zusammenfassung	227
6	Zur Integration medienerzieherischer und informationstechnischer Bildungsaspekte – Beispiele	229
6.1	Informationsvielfalt	230
6.2	Technische Bilder	261
6.3	Schlusswort	287
	Literatur	289
	Tabellenverzeichnis	305
	Darstellungsverzeichnis	305