

Lektionswortschatz

A Künstliche Welten

die Realität, -en

die Faszination, -en

das Konzept, -e

die Konzeption, -en

der Ansatz, -e

der Leitgedanke, -n

der Schwerpunkt, -e

der Zugang, -e

die Vorstellungskraft, -e

der Denkanstoß, -e

Denkanstöße bekommen

anregen

Fragen aufwerfen

in einen / den Dialog treten

kommunikativ

anlegen

kommunikativ angelegt sein

der Roboter, -

die Robotik (*nur Sg.*)

die Funktionsweise, -n

die Science-Fiction (*nur Sg.*)

die Spekulation, -en

das Szenario, Szenarien

die Installation, -en

das Objekt, -e

die Partizipation, -en

die Debatte, -n

auseinandersetzen, sich mit + D

umsetzen

eigene Ideen umsetzen

umgehen mit + D

das Labor, -e

programmieren

die Simulation, -en

ausprobieren

die Scheu nehmen vor + D

in die Lage versetzen

die Augenhöhe (*nur Sg.*)

auf Augenhöhe (sich) begegnen

beinhalten

das Element, -e

die Dekoration, -en

der / als Dekoration dienen

die Aufzählung, -en

B Künstliche Räume: Museen

die Pädagogik, -en

die Museumspädagogik

das Referat, -e

einsteigen in ein Thema

die Repräsentation, -en

die Gegenüberstellung, -en

belehren

publikumsorientiert

die Handlungsorientierung (*nur Sg.*)

individualisieren

die Interaktion, -en

interaktiv

das Verständnis, -se (*Pl. selten*)

faszinieren

die Spielerei, -en

der Kommentar, -e

der Hinweis, -e

in Gang bringen

C Künstliche Intelligenz

die Intelligenz, -en

die Kreativität (*nur Sg.*)

die Sympathie, -n

die Empathie, -n

berechenbar

die Berechenbarkeit, -en (*Pl. selten*)

die Lernfähigkeit, -en (*Pl. selten*)

die Schnelligkeit, -en (*Pl. selten*)

die Zielstrebigkeit, -en (*Pl. selten*)

die Zuverlässigkeit, -en (*Pl. selten*)

der Orientierungssinn, -e (*Pl. selten*)

das Bewusstsein (*nur Sg.*)

das Verantwortungsbewusstsein

die Vernunft (*nur Sg.*)

≠ die Unvernunft (*nur Sg.*)

maschinell

einmischen, sich in + A

der Vorläufer, -

der Pionier, -e

der Transistor, -en

vervielfachen

die Datenbank, -en

die Bilddatenbank

die Verarbeitung, -en

die Bildverarbeitung

die Sprachverarbeitung

die Automatisierung, -en

autonom

selbstfahrend

revolutionieren

einschleusen

funkeln

artifizuell

neuronal

der Prozessor, -en

der Algorithmus, Algorithmen

der / die Angeklagte, -n

die Verteidigung (*hier nur Sg.*)

Schritt halten mit + D

die Oberhand (*nur Sg.*)

die Oberhand gewinnen über + A

die Vision, -en

die Funktionalität, -en

verschwimmen (die Grenzen)

der Schaden, =

Schaden nehmen

füttern

optisch

angleichen

der Klotz, =e

der Meilenstein, -e

die Rechenkraft, =e

die Intuition, -en

überflügeln

aufweisen (Erfolge)

beachtlich

renommiert

das Gemälde, -

die Vielseitigkeit (*nur Sg.*)

D Zukunftswelten

die Innovation, -en

der / das Account, -s

das Aroma, Aromen

der / das Tab, -s

erschaffen

lasern

die Anschlussbuchse, -n

zoomen

wegwischen

aufpoppen

das Pixel, -

der Werbeclip, -s

der Abspann, -e / -e

die Großaufnahme, -n

das Virus, Viren

fies

standardisieren

die Animation, -en

pur

ergrauen

die Eilmeldung, -en

die Schlagzeile, -n

verseuchen

verstrahlen

der Bunker, -

der Insider, - / die Insiderin, -nen

die Nüster, -n

digitalisieren

unterwerfen, sich unter + D

bedrohlich

die Inspiration, -en

Eigene Ergänzungen