

Vorüberlegungen

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- Die Schüler wenden in der Gruppenarbeit bereits erlernte Gesprächs- und Verhaltensregeln an.
- Sie schulen ihre Gesprächsfertigkeiten bei der Diskussion und Koordination in der Gruppe sowie beim Vortrag ihrer Arbeitsergebnisse.
- Sie lernen selbstständig Entscheidungen zu treffen und diese fundiert zu begründen.
- Sie vertiefen ihre noch geringen Kenntnisse zu „Formen“ und „Grafiken“ in der Textverarbeitung bei der Erstellung eines Lernspiels.

Anmerkungen zum Thema (Sachanalyse):

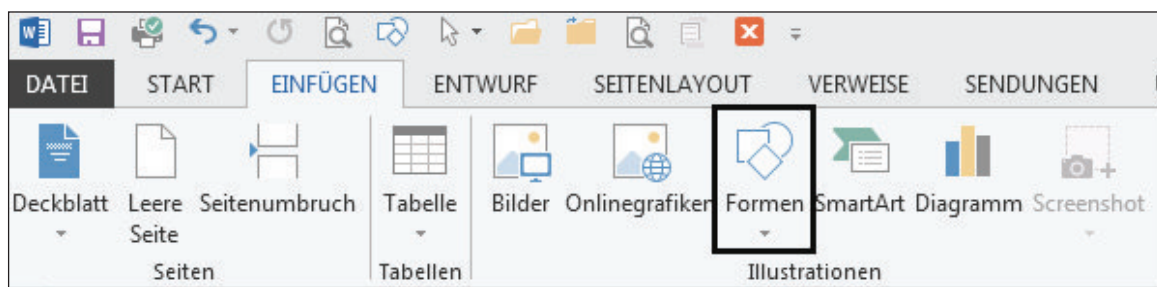
Zeichenelemente mit der Textverarbeitung zu erstellen, diese Idee erscheint vielleicht auf den ersten Blick nicht sinnvoll, gibt es doch hierfür spezielle computergestützte Zeichenprogramme. Doch zur Darstellung einfacher Zusammenhänge oder zur Dokumentation von Textteilen lohnt ein zweiter Blick auf die in Word implementierten Zeichenwerkzeuge. Textfelder, Linien und Pfeile verwenden Nutzer von Textverarbeitungsprogrammen beinahe täglich zur Gestaltung oder Dokumentation von Texten.

Schüler können Zeichenelemente und Textfelder im privaten Bereich beispielsweise zum Erstellen eines Plakats oder Flyers, zur Beschriftung von Bildern, zum Erstellen von Lernkarten, Glückwunschkarten oder Einladungen verwenden. Alle genannten Produkte sind auch zur Herstellung in der Schule geeignet und bieten hierfür konkrete Handlungssituationen. Eine hervorragende, immer wiederkehrende Anwendungsmöglichkeit im Unterricht bietet die Darstellung eines **Programmablaufes** in Form eines **Flussdiagrammes** (siehe **MW 9**). Die Zeichenelemente finden sich zudem in allen weiteren Office-Programmen wie MS Powerpoint bzw. MS Excel und haben deshalb eine exemplarische Bedeutung.

Word stellt eine Reihe von Werkzeugen zur Verfügung, um eigene Zeichnungen mit der Textverarbeitung zu erstellen. Linien, Rechtecke (Quadrate) und Ellipsen (Kreise) sind die Grundelemente jeder Zeichnung. Alle Zeichnungen nur aus diesen Elementen zusammensetzen, würde allerdings viel Zeit, Geduld und Fingerspitzengefühl erfordern. Damit die Erstellung von Zeichnungen etwas schneller geht, bietet Word zusätzlich noch weitere **vorgefertigte Zeichnungsobjekte** – sogenannte Formen – an.

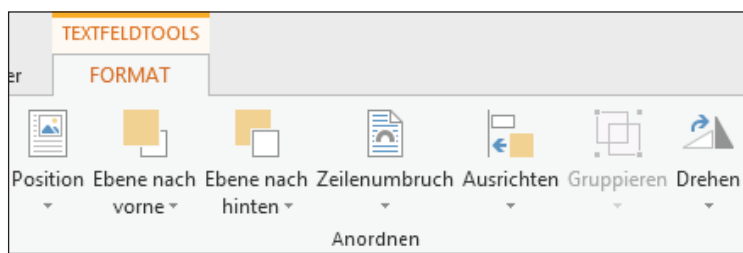
Hinzufügen von Formen in MS Word 2013

1. Klicken Sie auf der Registerkarte *Einfügen* in der Gruppe *Illustrationen* auf *Formen*.



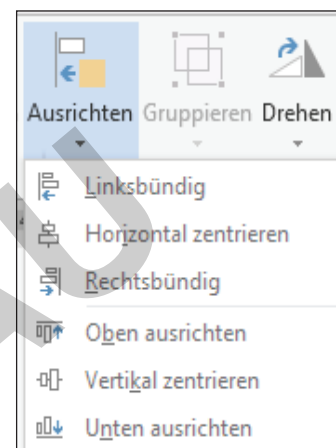
2. Klicken Sie auf die gewünschte Form und dann auf eine beliebige Stelle in dem Dokument, und ziehen Sie anschließend, um die Form zu platzieren.

Vorüberlegungen



3. Klicken Sie in der Gruppe *Anordnen* auf (Objekte) *Ausrichten* und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Kanten der Objekte nach links ausrichten möchten, klicken Sie auf *Linksbündig*.
- Zum Ausrichten der Objekte mittig vertikal, klicken Sie auf *Horizontal zentrieren*.
- Wenn Sie die Kanten der Objekte nach rechts ausrichten möchten, klicken Sie auf *Rechtsbündig*.
- Wenn Sie die oberen Kanten der Objekte ausrichten möchten, klicken Sie auf *Oben ausrichten*.
- Zum Ausrichten der Objekte mittig horizontal, klicken Sie auf *Vertikal zentrieren*.
- Wenn Sie die unteren Kanten der Objekte ausrichten möchten, klicken Sie auf *Unten ausrichten*.



Didaktisch-methodische Reflexionen:

Bei der Durchführung der beschriebenen Unterrichtseinheit in einer 6. Jahrgangsstufe werden die Zeichenelemente, aufgrund sehr geringer Vorkenntnisse der Schüler in der Textverarbeitung, auf deren grundlegende Funktionen reduziert. Die Schüler haben in der 5. Jahrgangsstufe das komplette Tastenfeld erarbeitet, sodass sie alle nötigen Texteingaben im 10-Finger-Tastensystem selbst durchführen können.

Für diese Unterrichtssequenz wurden bewusst konkrete, zum Teil fächerübergreifende Handlungssituationen ausgewählt. Die Lernenden erstellten in der beschriebenen Unterrichtseinheit u.a. ein Memory – das Gedächtnisspiel sowie die Regeln sind der Lerngruppe aus dem Fachunterricht bekannt. Im Unterricht wurden bereits käuflich erworbene Memory-Spiele in Wiederholungsphasen eingesetzt. Im Unterricht wird MS Word 2013 als Software verwendet. Die Umsetzung ist auch mit anderen Office-Varianten jederzeit möglich.

Planung einer Unterrichtseinheit mittels Kompetenzerwerbsschema

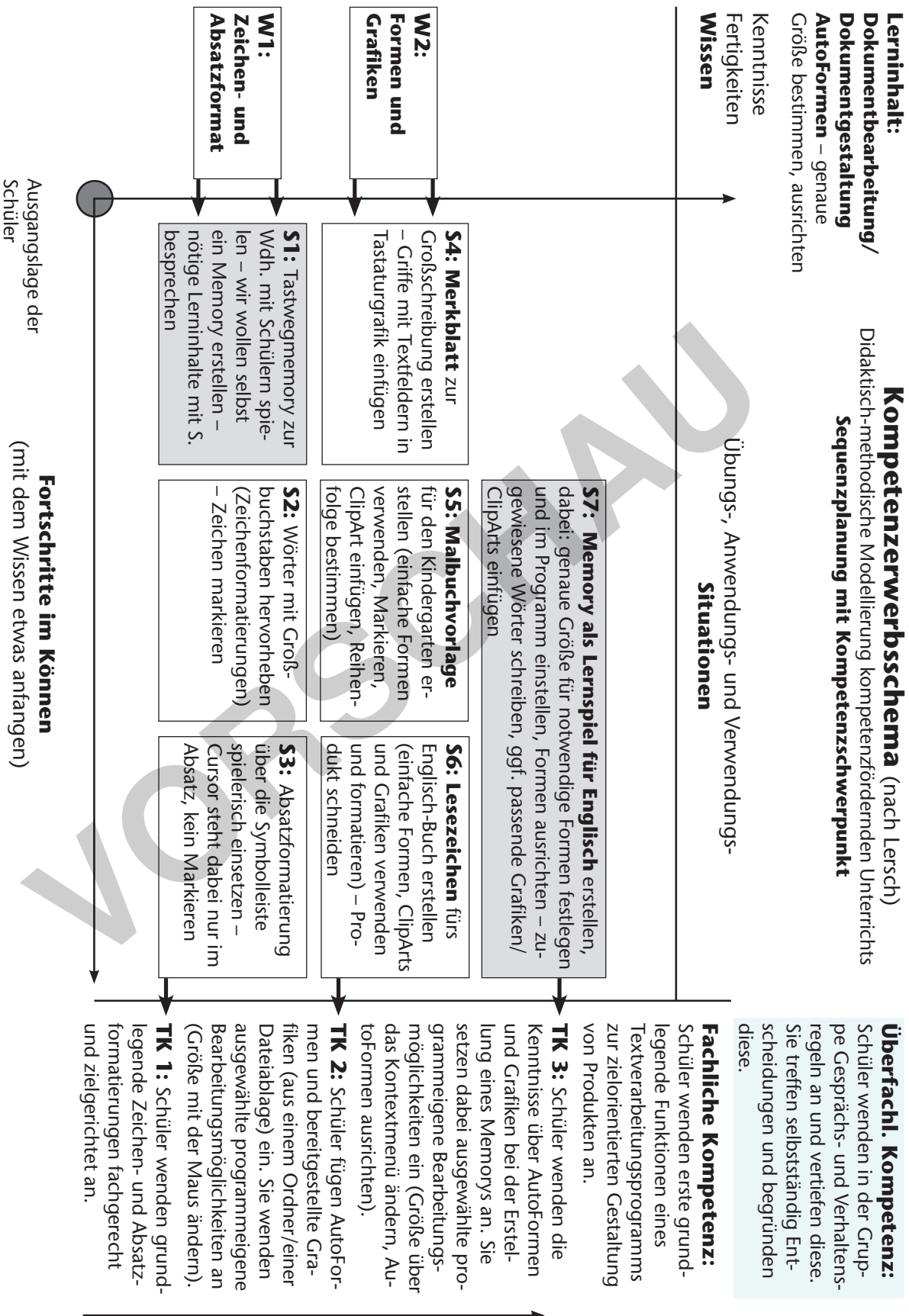
Mit der Einführung von Bildungsstandards soll Unterricht in überwiegendem Maße kompetenzorientiert stattfinden. Die **Kompetenzentwicklung** wird im praktischen Beispiel durch die Diagonale repräsentiert, wobei der konkrete Verlauf gewissermaßen „ein Schlängeln“ durch das Schema von Teilkompetenz zu Teilkompetenz verlangt. Die Erwartungen an die Schülerleistungen werden immer anspruchsvoller, verlangen also Erweiterung des Wissens und Fortschritte im Können.

Die Lehrkraft bestimmt die Wissens Elemente auf der vertikalen Achse, die zur Vermittlung des Lerngegenstandes benötigt werden. Auf der horizontalen Achse werden die schüleraktiven Lerngelegen-

4.41

Herstellung eines Memorys als Lernspiel

Vorüberlegungen



Unterrichtsplanung

1. Schritt: Planen des Memorys

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- Die Schüler planen in arbeitsteiliger Gruppenarbeit die Erstellung der Memory-Karten hinsichtlich Kartengröße, Schriftart, Absatzausrichtung, zu verwendendes Zeichnungselement, Arbeitsschritte und Inhalte der Kartenpaare.
- Sie tragen ihre Arbeitsergebnisse im Plenum vor und visualisieren diese parallel an der Tafel.



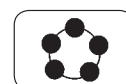
Vorbereitung:

Die Lehrkraft greift mit den Schülern die **Einstiegs motivation** zur Unterrichtseinheit (siehe Kompetenzerwerbsschema S1, S. 4), nämlich die Erstellung eines Memorys für den Englischunterricht, bereits in der Vorstunde auf. Die Englischlehrkraft bereitet eine Liste mit Begriffen vor, welche in dem Memory vorkommen sollen. Jeder Schüler bekommt als *Hausaufgabe* einen Papierstreifen mit **vier Begriffen** (siehe **M 1**₍₁₋₂₎) zum Übersetzen. Diese Papierstreifen bringen die Schüler wieder mit in den Unterricht (**Lösungen** siehe **M 2**₍₁₋₂₎).



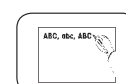
Einstieg:

Die Lehrkraft vertieft noch einmal die in der Vorstunde besprochene Absicht, ein Lernspiel als Memory für den Englischunterricht zu gestalten, und bespricht mit den Schülern die bestehenden Vorgaben/Wünsche der Englischlehrkraft, welche sich auch auf den **Arbeitsblättern** (siehe **M 3**₍₁₋₂₎, **M 4** und **M 5**) wiederfinden.



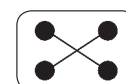
Tafelanschrift:

Wir erstellen ein Memory als Lernspiel für das Fach Englisch



Bearbeitung:

Die Lehrkraft teilt die *Gruppen* ein, verteilt die **Arbeitsblätter** (siehe **M 3**₍₁₋₂₎, **M 4** und **M 5**) sowie die notwendigen **Materialien** (siehe **M 7** und **M 8**). Die Gruppen lesen ihre Aufgaben vor und besprechen diese im *Plenum* mit der Lehrkraft. Auftretende Fragen werden geklärt.



Anschließend beginnen die *Gruppen* mit der Bearbeitung (**Lösungsvorschläge** siehe **M 6**₍₁₋₂₎), klären untereinander die Funktionen bei der *Präsentation*, um ihr Ergebnis abschließend an der *Tafel* vorzustellen und zu visualisieren (Zeit mit Präsentation ca. 20 bis 25 Minuten).



Unterrichtsplanung

Bearbeitung:

Impuls: *Ihr habt gerade in Gruppe 1 die Größe der herzustellenden Memory-Karten bestimmt und an der Tafel für eure Mitschüler festgehalten. Können wir die Größe mit Textfeldern schon so exakt bestimmen?*

Die Schüler antworten vermutlich, dass sie dazu nicht in der Lage sind.

Die Lehrkraft schreibt die Problemstellung an die *Tafel*.

**Tafelanschrift:**

Wie bestimmen wir die exakte Größe (Höhe und Breite) eines Textfeldes?

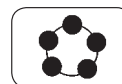


Die Lehrkraft gibt den Schülern einen Tipp, wie sie die exakte Größe des Textfeldes bestimmen können, und hängt dazu die **Wortkarte** „Doppelklick (linke Maustaste) auf Rahmen“ an die *Tafel*.

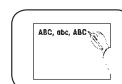
Die Schüler sollen ein Textfeld in ihrem Word-Dokument aufziehen und über einen Doppelklick mit der linken Maustaste ins Kontextmenü gelangen. Sie haben anschließend drei Minuten Zeit, selbst herauszufinden, wie die exakte Größe bestimmt werden kann.



Die Schüler erläutern anschließend im *Unterrichtsgespräch* ihre Lösungsvorschläge und zeigen diese über den *Beamer*. Sie ergänzen mit vorbereiteten **Wortkarten** das *Tafelbild* als Antwort auf die Problemstellung.

**Tafelanschrift:**

Wie bestimmen wir die exakte Größe (Höhe und Breite) eines Textfeldes?



Doppelklick (linke Maustaste)
auf Rahmen



im Menüband
Textfeldtools – Format



Größe



exakte Höhe und
exakte Breite eingeben

4.41

Herstellung eines Memorys als Lernspiel

Unterrichtsplanung

Weiterführung:

Die Schüler wenden die neuen Erkenntnisse zum Ausrichten der Memory-Paare in ihrem Dokument an, um diese untereinander und nebeneinander exakt auszurichten. Anschließend drucken sie die Datei aus und schneiden die Karten auf der Papierschnidemaschine.



Die Schüler ergänzen das digitale **Arbeitsblatt** (siehe **MW 9**) mit den Textfeldern und Pfeilen selbstständig – analog zum *Tafelbild*. Anschließend dürfen sie mit ihrem Partner eine Runde Memory spielen.

Lehrkraft: *Was hast du bei der Erstellung der Memory-Karten neu gelernt? Was gelingt dir schon gut, wo hast du noch Probleme? Was kannst du deinem Partner gut erklären? Was ist dir in der Gruppe gut gelungen?*



Die Schüler sollen hierzu den Reflexionsbogen ausfüllen (siehe **MW 12**)

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Ein exaktes horizontales und vertikales Ausrichten der Textfelder mit der Maus ist in der Regel nur sehr schwer zu bewerkstelligen. Es ist davon auszugehen, dass dies kein Schüler – ohne Ausrichten über das Menüband – so exakt hinbekommt, dass ein befriedigendes Ergebnis beim Schneiden der Memory-Karten erreicht wird. Zum Aufzeigen dieser Problemstellung kann ein weniger gelungenes Beispiel eines Schülers (wie oben beschrieben) oder ein für diesen Zweck eigens **vorbereitetes Negativbeispiel** dienen.

Zur Verwendung des Memorys im Unterricht sollten die Dokumente auf **Papier** mit mindestens **120 g/m²** gedruckt und vor dem Schneiden laminiert werden. Empfehlenswert ist es, die einzelnen Sätze der Memory-Spiele auf unterschiedlich farbigem Papier (für jeden Satz eine andere Farbe) zu drucken, um das Einsammeln und die Vollständigkeitsüberprüfung der Spiele zu erleichtern.

4.41

Herstellung eines Memorys als Lernspiel

Texte und Materialien – M 1₍₂₎

29.	table		Name (Schüler):
30.	chair		
31.	fruits		
32.	lemon		

✂

33.	banana		Name (Schüler):
34.	strawberry		
35.	pineapple		
36.	raspberry		

✂

37.	grapes		Name (Schüler):
38.	cherry		
39.	vegetables		
40.	broccoli		

✂

41.	carrot		Name (Schüler):
42.	pepper		
43.	lettuce		
44.	bean		

✂

45.	onion		Name (Schüler):
46.	potato (pl.-oes)		
47.	cucumber		
48.	cow		

✂

49.	sheep		Name (Schüler):
50.	chicken		
51.	cat		
52.	pig		

✂

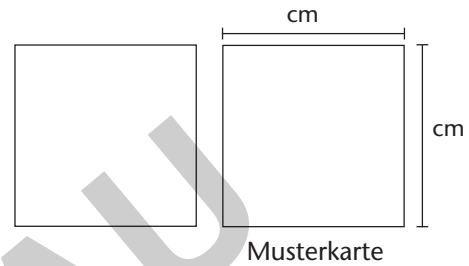
53.	rabbit		Name (Schüler):
54.	pencil		
55.	pencil case		
56.	squirrel		

Arbeitsaufträge – Gruppe 1

Dein Englischlehrer bittet uns darum, ein Memory zu erstellen. Mit diesem Lernspiel soll es möglich sein, die wichtigsten Vokabeln für das Fach Englisch spielerisch zu wiederholen und zu festigen. Wir erstellen das Memory mit Word.

Eure Lehrkraft hat folgende Wünsche zur Herstellung des Memorys:

- Zu jeder Vokabel muss ein Kartenpaar hergestellt werden.
- Die Form der Karten soll quadratisch sein.
- Weil das Spiel als Klassensatz erstellt wird, müssen alle Karten gleich groß sein.
- Der Text soll jeweils in der Mitte der Karte stehen und gut lesbar sein.
- Es müssen vier Kartenpaare auf einem Ausdruck (DIN A4-Blatt) Platz haben.
- Sie möchte die Karten nach dem Ausdruck laminieren und anschließend mit der Papierschneidemaschine möglichst schnell und sauber ausschneiden.



Überlegt in eurer Gruppe folgende Punkte und notiert jeweils das Ergebnis:

- Probiert die drei vorliegenden „Musterkarten“ (siehe **M 7**) aus und entscheidet euch für eine „handliche“ Größe. Bestimmt die genaue Größe (messen) und notiert die Maße oben rechts (Musterkarte).
- Folgende Schriftarten bietet uns deine Englischlehrer in **Schriftgröße 26 Pt.** zur Herstellung an. Wählt durch Ankreuzen eine gut lesbare Schriftart aus, die ihr verwenden möchtet. Schreibt die Begründung rechts daneben.

ALGERIAN	<input type="checkbox"/>	
<i>Brush Script</i>	<input type="checkbox"/>	
Arial	<input type="checkbox"/>	

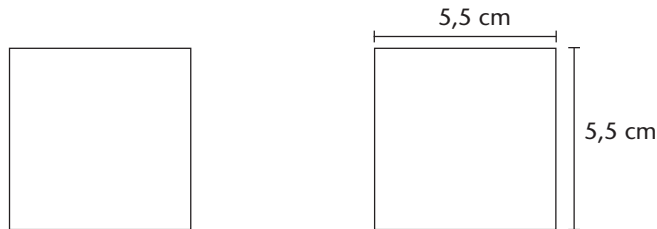
- Mit welcher Absatzausrichtung aus der Formatierungssymbolleiste befindet sich der Text automatisch in der Mitte der Memory-Karte? Kreuzt das richtige Symbol an und benennt es.

	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	

- Besprecht euch in der Gruppe und legt fest, wer im Anschluss welches Ergebnis präsentiert und dabei begründet.

Lösungsvorschläge zu M 3₍₁₋₂₎ bis M 5

Gruppe 1:



- Folgende Schriftarten bietet uns dein Englischlehrer in **Schriftgröße 26 Pt.** zur Herstellung an. Wählt durch Ankreuzen eine gut lesbare Schriftart aus, die ihr verwenden möchtet. Schreibt die Begründung rechts daneben.

ALGERIAN	<input type="checkbox"/>	
<i>Brush Script</i>	<input type="checkbox"/>	
Arial	<input checked="" type="checkbox"/>	Die Schriftart hat keine Serifen, ist so am besten lesbar.

- Mit welcher Absatzausrichtung aus der Formatierungssymbolleiste befindet sich der Text automatisch in der Mitte der Memory-Karte? Kreuzt das richtige Symbol an und benennt es.

	<input type="checkbox"/>	
	<input checked="" type="checkbox"/>	zentriert
	<input type="checkbox"/>	

Gruppe 2:

- Welche bereits erlernten **Formen** sind zur Herstellung der quadratischen Memory-Karten verwendbar?

Die Formen Rechteck und Textfeld sind zur Herstellung verwendbar.

- Welche Form werdet ihr wählen, weil die Karte damit am schnellsten herzustellen ist? Begründet eure Entscheidung.

Wir werden die Form Textfeld verwenden, weil die Wörter sofort hineingeschrieben werden können.

Beim Rechteck sind dafür zwei Arbeitsschritte mehr nötig.