

Übersichtstabelle zu allen schnellen Stunden

Unterrichtsidee	Fach	Klasse	Intentionen
Selbstporträts am Computer	Kunst	3 und 4	ein Bild vom eigenen Gesicht am Computer zeichnen
Kunstwerke mit dem PC	Kunst	2 bis 4	Nachgestalten eines Kunstwerks am PC
Die Lieblingshomepage präsentieren	Deutsch, Sachunterricht	3 und 4	eine Seite im Internet mithilfe von bestimmten Kriterien vorstellen
Geometrische Wesen mit Microsoft PowerPoint®	Mathematik, Kunst	3 und 4	Microsoft PowerPoint® für die Gestaltung nutzen
Einen Text mit dem PC abschreiben	Deutsch	3 und 4	das Schreiben mit Maus und Tastatur üben
Einen Text am PC grafisch gestalten	Deutsch, Kunst	3 und 4	Möglichkeiten der grafischen Textgestaltung erproben
Bilder im Internet suchen und abspeichern	Deutsch, Kunst, Sachunterricht	4	seriöse Bildquellen kennen und nutzen
Informationen im Internet recherchieren	Deutsch, Sachunterricht	4	Suchmaschinen und Suchverhalten im Netz reflektieren und praktizieren
Kartenlesen mal anders	Sachunterricht	4	Kartendienste im Internet kennenlernen und nutzen

VORSCHAU



Selbstporträts am Computer



3. und 4. Klasse



ca. 45 Minuten



- Fotos der Kinder (Porträts)
- Computerraum mit Beamer oder interaktiver Tafel
- Im Idealfall gibt es für jedes Kind einen Computerarbeitsplatz, auf den Rechnern sollte das Bildgestaltungsprogramm Microsoft Paint® verfügbar sein.



Die Schüler erstellen am Computer mit einem Bildgestaltungsprogramm ein Selbstporträt. Die Kinder üben dabei den gezielten Umgang mit der Maus und den Zeichentools aus dem Programm Microsoft Paint®.



Die Lehrerin fordert die Schüler auf, Porträtfotos mit in die Schule zu bringen.



Einstieg

Die Schüler bringen Porträtfotos in die Schule mit. Sie werden in den Kreis gelegt. Die Schüler äußern sich dazu und erzählen, auf welche Weise das Foto entstanden ist.

Erarbeitung

Die Schüler erhalten den Auftrag, mithilfe des Programms Microsoft Paint® ein Selbstporträt zu gestalten. Idealerweise kann die Lehrerin das Programm über einen PC, der mit einem Beamer verbunden ist, für alle sichtbar auf einer Leinwand präsentieren. So kann sie den Kindern die grundlegenden Möglichkeiten des Programms vor der Arbeit exemplarisch zeigen. Die Schüler gestalten nun eigenständig ein Selbstporträt am PC.

Auswertung

Im Anschluss werden die digitalen Selbstporträts betrachtet und es wird über die Arbeit mit dem Computerprogramm gesprochen.

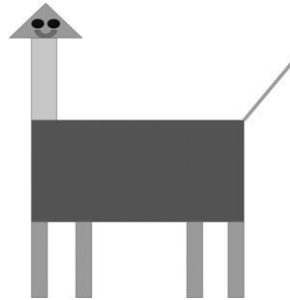
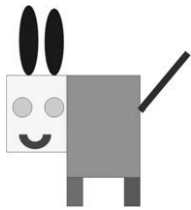


Sollten nicht genügend Computerarbeitsplätze für alle Schüler vorhanden sein, können auch immer zwei Kinder zusammen an einem PC arbeiten. Es ist auch möglich, die Arbeit im Rahmen der Freiarbeit oder des Wochenplans anzubieten. Gerade das richtige Abspeichern der Bilder bereitet den Kindern oft Probleme. Hier ist es auch sinnvoll, vorab einen Ordner auf den Computern anzulegen, wo die Schüler ihre Arbeitsergebnisse speichern können. Oftmals werden die Daten nach dem Herunterfahren des Computers automatisch gelöscht. Hier sollte mit einem USB-Stick gearbeitet werden. Wichtig ist, dass die Kinder beim Zeichnen die Linien ihrer Figur zuverlässig schließen. Ansonsten werden die Flächen mit dem Füllwerkzeug nicht adäquat gefüllt. Schüler, die sich mit dem Zeichnen ihrer Kopfform am PC schwer tun, können auch über die Formelemente einen Kreis auswählen und diesen dann auf der weißen Fläche aus-





Geometrische Wesen mit Microsoft PowerPoint®



3. bis 4. Klasse



ca. 60 Minuten



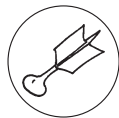
- Tafelbild (Figur aus geometrischen Körpern)
- Computerraum mit Beamer oder interaktiver Tafel
- Im Idealfall gibt es für jedes Kind einen Computerarbeitsplatz, auf den Rechnern sollte das Bildgestaltungsprogramm Microsoft PowerPoint® verfügbar sein.



Die Schüler gestalten am Computer mit den Tools des Programms Microsoft PowerPoint® eine geometrische Figur. Die Kinder üben zudem den gezielten Umgang mit der Maus und den Zeichentools aus dem Programm.



Im Vorfeld der Stunde Figuren aus geometrischen Formen an die Tafel zeichnen (siehe Beispiel rechts).



Einstieg

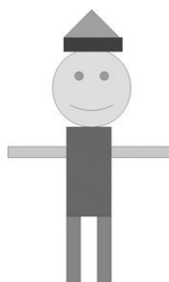
In dieser Stunde betrachten die Schüler zuerst Figuren aus geometrischen Formen, die die Lehrerin im Vorfeld der Stunde an die Tafel gemalt hat. Sie erklären, aus welchen Formen sich die geometrischen Figuren zusammensetzen.

Erarbeitung

Im Folgenden sollen die Schüler selbst eine geometrische Figur mit dem Programm Microsoft PowerPoint® gestalten und diese dann als JPEG abspeichern. Die Lehrerin zeigt die einzelnen Arbeitsschritte über den Beamer oder eine interaktive Tafel.

Auswertung

In der Auswertung dieser Arbeitsphase mit der gesamten Klasse werden die Bilder betrachtet und die entsprechenden geometrischen Formen gezählt.



Sollten nicht genügend Computerarbeitsplätze für alle Schüler vorhanden sein, können auch immer zwei Kinder zusammen an einem PC arbeiten. Es ist auch möglich, die Arbeit im Rahmen der Freiarbeit oder des Wochenplans anzubieten, wenn im Klassenzimmer nur wenige Computer zur Verfügung stehen. Gerade das richtige Abspeichern der Bilder bereitet den Kindern oft Probleme. Hier ist es sinnvoll, vorab einen Ordner auf den Computern anzulegen, wo die Schüler ihre Arbeitsergebnisse speichern können. Oftmals werden die Daten nach dem Herunterfahren des Computers automatisch gelöscht. Hier sollte mit einem USB-Stick gearbeitet werden.

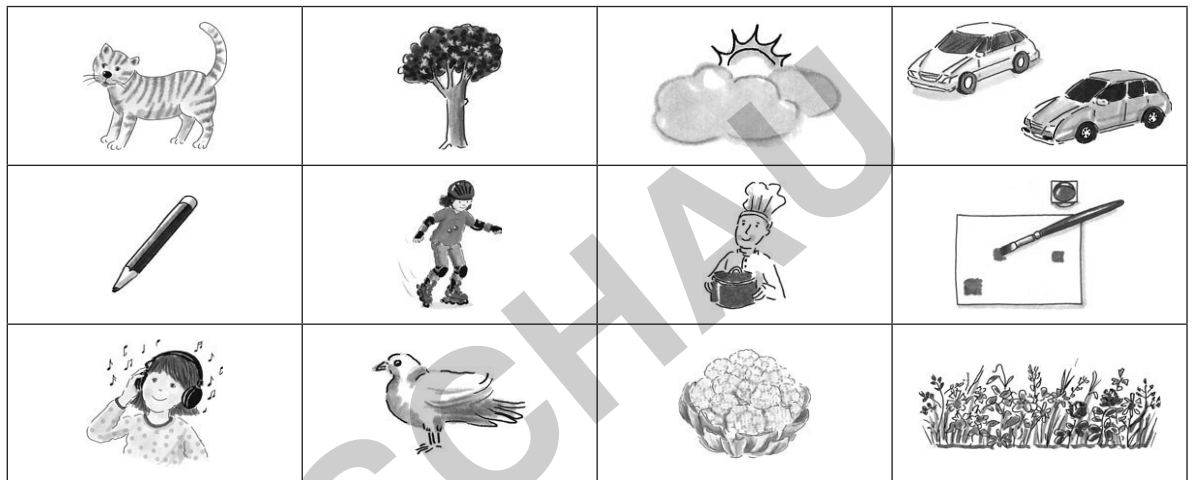


Bilder im Internet suchen und abspeichern

einem Textverarbeitungsprogramm und erstellen die Collage am PC. Die Collage darf natürlich auch etwas kreativer gestaltet werden.

Beispiel für eine Bildcollage:

a)	b)	c)	d)
e)	f)	g)	h)
i)	j)	k)	l)



Auswertung

Die Schüler präsentieren nun ihre Collagen vor der Klasse (alternativ: mit PC und Beamer). Im Unterrichtsgespräch werden Probleme, Gefahren und Möglichkeiten thematisiert. Zur Visualisierung kann ein Tafelbild (digital oder analog) erstellt werden.

<p>Legal = gesetzlich erlaubt</p> <p>Legal suchen unter: www.find-das-bild.de</p>	<h3>Bilder im Internet suchen und abspeichern</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Problem: Alle Bilder im Internet gehören jemandem! • Die meisten Bilder dürfen nicht ohne Einwilligung ihres Besitzers verwendet werden! <p>Darauf werde ich in Zukunft achten, wenn ich Bilder aus dem Netz verwenden will:</p>	<p>Folgende Schwierigkeiten hatte ich beim Suchen der Bilder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • • • •
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

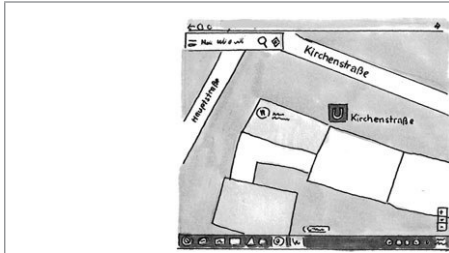


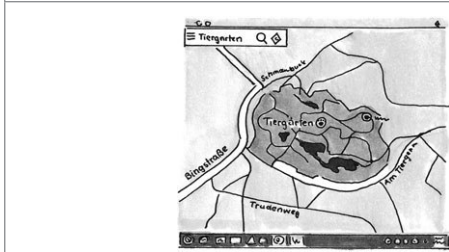


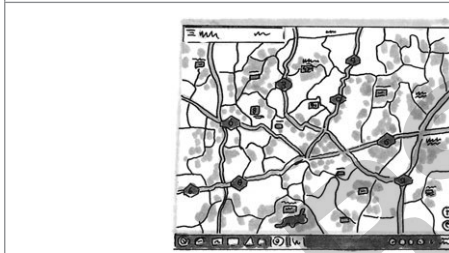
Kartenlesen mal anders



Erkläre folgende Darstellungen auf einer digitalen Karte!











Scrollen verändert den Maßstab! Jede (digitale) Karte ist eine vereinfachte Abbildung der Wirklichkeit. Sie ist flach (zweidimensional), obwohl die Wirklichkeit ja körperlich (dreidimensional) ist. Diese Vereinfachung ist auch immer eine Verkleinerung. Wie sehr etwas verkleinert wurde, kannst du am Maßstab ablesen. Wenn der Maßstab 1:50.000 ist, wurden 50.000 cm zu einem cm geschrumpft. Bei digitalen Karten ist nicht immer ein Maßstab eingezeichnet. Durch scrollen (Rädchen an der Maus drehen), kannst du jedoch heranzoomen – der Maßstab verändert sich, die Dinge werden größer dargestellt. Probiere es am Computer doch einmal aus!