



Unterrichtsidee

Erste Schritte am Computer – Gestaltung eines Fisches

Autor/-in:

Stefanie Maier, Johannes Bächle

Zielgruppe/Umfang:

Schulart: Grundschule

Fach: MNK Kunst/Werken

Klassenstufe: 1/2

Zeitungsumfang: 2 bis 4 Stunden

Medien- und Materialbedarf:

PC oder Laptops, Malprogramm (Open Office for Kids, Paint, Paint.NET, ...), Beamer oder IWB
 Optional: Textverarbeitungsprogramm oder Präsentationsprogramm

Kurzbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler haben noch keine Erfahrung im Umgang mit dem pädagogischen Netzwerk der Schule. Sie finden an ihrem Arbeitsplatz den Computer deshalb in vorbereitetem Zustand vor, sodass sie sofort mit der Arbeit gemäß der Aufgabenstellung beginnen können.

Vorbereitung:

- Starten des Computers
- Login
- Starten des Programmpakets „Open Office for Kids“
- Anlegen eines Dokumentes im Zeichenprogramm
- Vorgabe eines Ovals als Einstieg in die Arbeit
- Öffnen der Werkzeugleisten

Die Schülerinnen und Schüler erfahren nun in Form einer kurz gehaltenen Präsentation, wie man das richtige Malwerkzeug auswählt und dessen Strichstärke einstellt. Des Weiteren lernen sie, wie man ungewollte Ergebnisse auf einfache Art und Weise löscht.

Mit dem geeigneten Malwerkzeug geht es nun daran, in passender Strichstärke den Fisch zu segmentieren, Flossen verschiedenster Art an den Rumpf zu setzen und die Schuppen einzuzichnen. Die Kinder achten dabei darauf, dass sich die gemalten Linien stets berühren.

Durch die Vorgabe, aus einer Vorlage heraus durch Weiterzeichnen ein Objekt gestalten zu müssen, steht in der ersten Stunde der Umgang mit der Maus im Zentrum des Unterrichts. Kleinschrittig lernen die Schülerinnen und Schüler in den Folgestunden, wie man den Computer einschaltet, sich einloggt und Programme öffnet. Auch das Speichern von Zwischenergebnissen wird in jeder Stunde mehrfach geübt (informationstechnische Grundlagen).

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich die Arbeitsergebnisse gegenseitig vor und überlegen, mit welchem Material und in welcher Farbe die einzelnen Bereiche des Fisches bemalt werden können.

Die Bemalung erfolgt in der Folgestunde von Hand.

Fachkompetenzen (Bildungsplanbezug BP 2016):

<p>Prozessbezogene Kompetenz/en</p>	<p>Welt erkunden und verstehen Die Sch'lerinnen und Sch'ler k'nnen unterschiedliche Erscheinungsformen von Kultur und Natur erkennen, beschreiben, vergleichen und f'ur 'sthetische Prozesse nutzen. Sie finden zu einer ergebnisoffenen Grundhaltung, die Explorieren und Experimentieren in den Mittelpunkt stellt. Sie eignen sich Methoden der Welterkundung und Erkenntnisgewinnung an. Sie probieren, kombinieren und gestalten sowohl intuitiv als auch planvoll. Sie analysieren, deuten und erkl'aren. Hierzu nutzen sie in vielf'altiger Weise unterschiedliche Kunstformen, Medien, Materialien und Werkzeuge.</p>
<p>Inhaltsbezogene Kompetenz/en</p>	<p>Kinder malen Die Sch'lerinnen und Sch'ler werden emotional von Farben angesprochen. Von ihren Empfindungen und Vorlieben geleitet, entdecken sie unterschiedliche Wirkungen und Funktionen von Farben in Kunst, Natur und Umwelt. Sie erweitern und differenzieren ihre Beobachtungsf'ahigkeit. Sie malen gegenst'andlich und abstrakt. Mit wachsender Malerfahrung nutzen sie Vorlieben f'ur bestimmte Farbkombinationen und Farbwirkungen. Teilkompetenz: Die Sch'lerinnen und Sch'ler k'nnen ... Farben und Werkzeuge entsprechend der eigenen Vorstellung und Gestaltungsabsicht einsetzen (zum Beispiel Farbe nutzen, um etwas darzustellen, Farbe nutzen, um Gef'uhle und Stimmungen auszudr'ucken)</p>

<p>LP „Medienbildung“/Themenfelder:</p>		<p>Erl'uterungen (optional)</p>
<p>■</p>	<p>Information und Wissen</p>	<p>aus vielf'altigen analogen und digitalen Medien gezielt Informationen finden, entnehmen, zusammenfassen und erste Bewertungen durchf'uhren. Informationen auf zuvor festgelegten Seiten recherchieren Informationen aufbereiten (Plakatgestaltung mit Ausdrucken)</p>
<p>■</p>	<p>Kommunikation und Kooperation</p>	<p>Unterrichtsangebote kooperativ anlegen (Zusammenarbeit im Austausch 'ber Programm-Tools und deren Wirkungsmechanismen)</p>
<p>■</p>	<p>Produktion und Pr'asentation</p>	<p>Themen und Unterrichtsinhalte am Computer erarbeiten. <ul style="list-style-type: none"> digitale Medienprodukte erstellen und individuell gestalten. </p>

		<ul style="list-style-type: none"> eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren, Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln.
■	Mediengesellschaft + -analyse (beinhaltet auch Jugendmedienschutz und Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz)	Bedeutung von Datenschutz und Urheberrecht für die eigene Mediennutzung erkennen (mein Bild, sein Bild – was hätte Chagall zu meinem Bild gesagt?)
■	Informationstechnische Grundlagen	für die Erarbeitung, Verarbeitung und Präsentation von Unterrichtsinhalten Programme bedienen und Dokumente (Bild, Text, Audio) verwalten
Weiterführende Links:		
Titel/Thema		

Unterrichtsmaterial/Arbeitsaufträge (folgende Seite):

Beispielergbnisse:



