



## Unterrichtsidee

# Erste Schritte am Computer – Gestaltung eines Fisches

# Unterrichtsidee

<b>Titel/Thema:</b>	<b>Coverbild:</b>
<p style="text-align: center;"><b>Erste Schritte am Computer:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Gestaltung eines Fisches</b></p>	
<b>Autor/-in:</b>	
Stefanie Maier, Johannes Bächle	
<b>Zielgruppe/Umfang:</b>	
Schulart: Grundschule	Fach: MNK Kunst/Werken
Klassenstufe: 1/2	Zeitungsumfang: 2 bis 4 Stunden
<b>Medien- und Materialbedarf:</b>	
PC oder Laptops, Malprogramm (Open Office for Kids, Paint, Paint.NET, ...), Beamer oder Display Optional: Textverarbeitungsprogramm oder Präsentationsprogramm	
<b>Kurzbeschreibung:</b>	
<p>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.</p> <p>Vorbereitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Starten des Computers</li> <li>• Login</li> <li>• Starten des Programmpakets „Open Office for Kids“</li> <li>• Anlegen eines Dokumentes im Zeichenprogramm</li> <li>• Vorgabe eines Ovals als Einstieg in die Arbeit</li> <li>• Öffnen der Werkzeugleisten</li> </ul> <p>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.</p> <p>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 einzuzeichnen. Die Kinder achten dabei darauf, dass sich die gemalten Linien stets berühren.</p> <p>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.</p>	

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):**

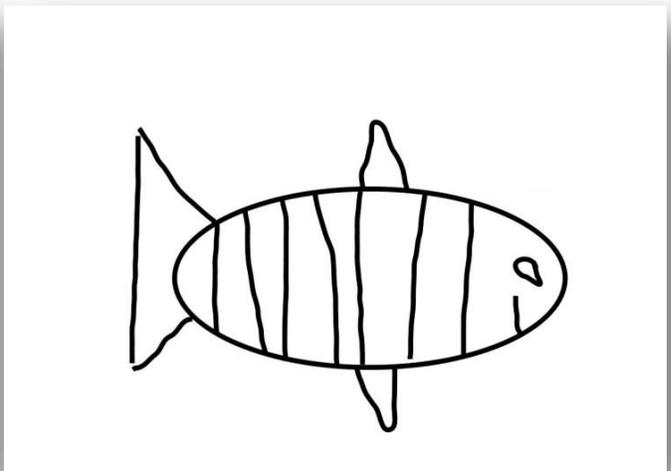
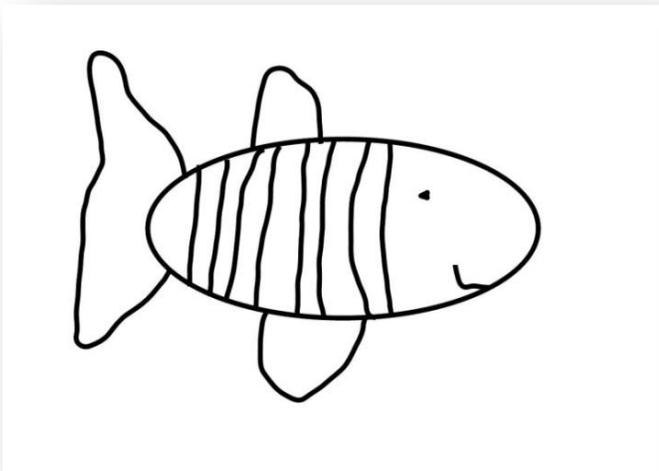
Prozessbezogene Kompetenz/en	<p><b>Welt erkunden und verstehen</b>                  Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Erscheinungsformen von Kultur und Natur erkennen, beschreiben, vergleichen und für ästhetische Prozesse nutzen. Sie finden zu einer ergebnisoffenen Grundhaltung, die 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 erklären. Hierzu nutzen sie in vielfältiger Weise unterschiedliche Kunstformen, Medien, Materialien und Werkzeuge.</p>
Inhaltsbezogene Kompetenz/en	<p><b>Kinder malen</b>                  Die Schülerinnen und Schüler 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 Beobachtungsfähigkeit. Sie malen gegenständlich und abstrakt. Mit wachsender Malerfahrung nutzen sie Vorlieben für bestimmte Farbkombinationen und Farbwirkungen.</p> <p><b>Teilkompetenz:</b>                  Die Schülerinnen und Schüler können ...                  Farben und Werkzeuge entsprechend der eigenen Vorstellung und Gestaltungsabsicht einsetzen (zum Beispiel Farbe nutzen, um etwas darzustellen, Farbe nutzen, um Gefühle und Stimmungen auszudrücken)</p>

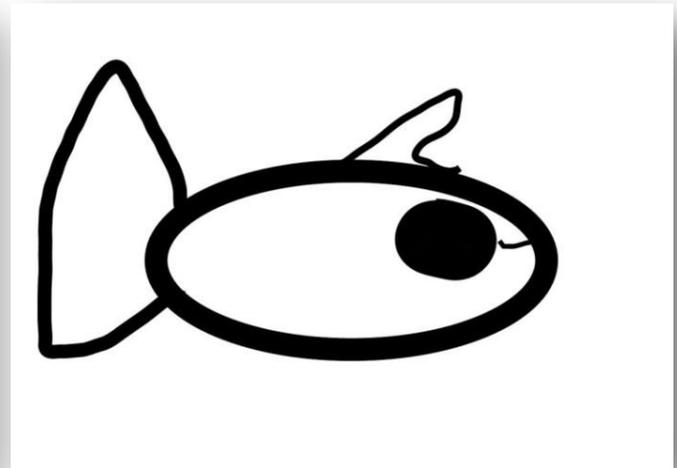
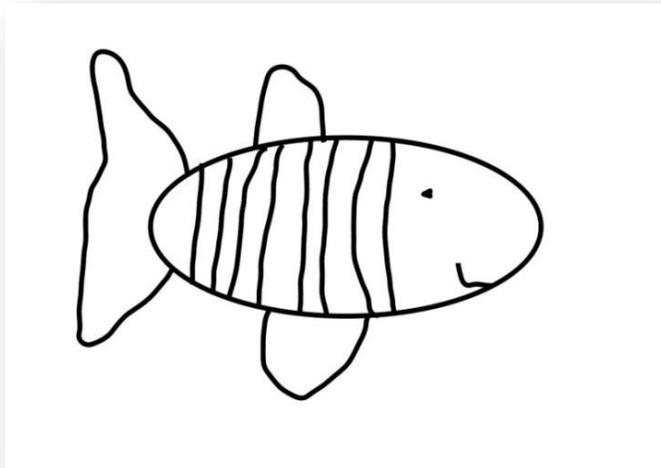
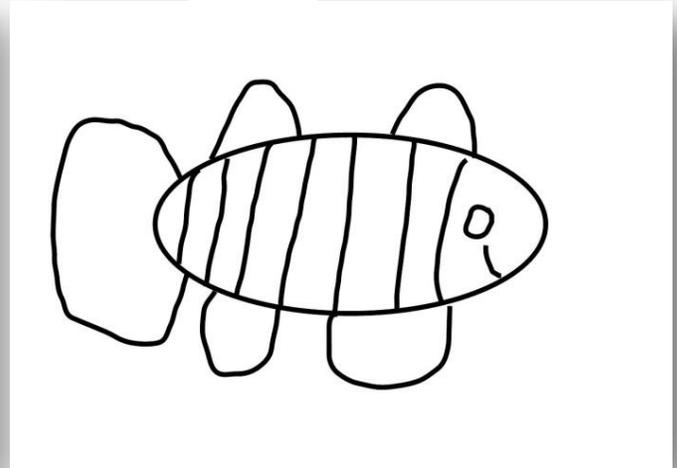
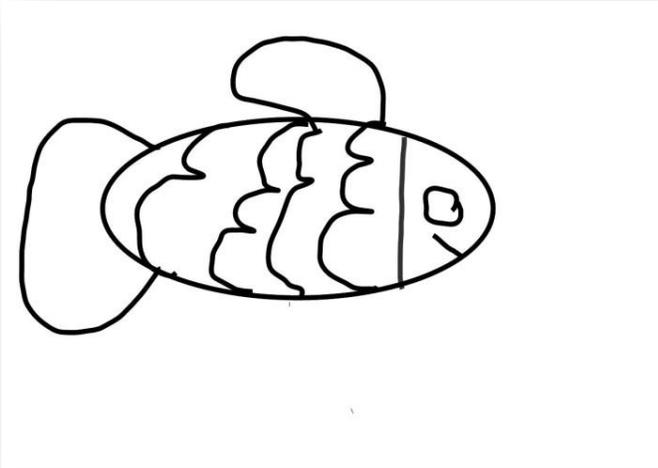
LP „Medienbildung“/Themenfelder:		Erläuterungen (optional)
	Information und Wissen	aus vielfältigen analogen und digitalen Medien gezielt Informationen finden, entnehmen, zusammenfassen und erste Bewertungen durchführen. Informationen auf zuvor festgelegten Seiten recherchieren Informationen aufbereiten (Plakatgestaltung mit Ausdrucken)

■	Kommunikation und Kooperation	Unterrichtsangebote kooperativ anlegen (Zusammenarbeit im Austausch über Programm-Tools und deren Wirkungsmechanismen)
■	Produktion und Präsentation	Themen und Unterrichtsinhalte am Computer erarbeiten. <ul style="list-style-type: none"> <li>• digitale Medienprodukte erstellen und individuell gestalten.</li> <li>• eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren,</li> <li>• Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln.</li> </ul>
■	Mediengesellschaft + -analyse (beinhaltet auch <b>Jugendmedienschutz</b> und <b>Informationelle Selbstbestimmung</b> und <b>Datenschutz</b> )	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

**Unterrichtsmaterial/Arbeitsaufträge** (folgende Seite):

**Beispielergbnisse:**







Quellenverzeichnis und weitere verwendete Materialien			
<b>Coverbild</b>			
Bild-Nr. bzw. Bildtitel	Urheber/Link mit Abfragedatum	Lizenz (z.B. cc-Lizenz)	
	Michael Weeber / GS Berau	frei	
<b>Weitere Bilder</b>			
Seite	Bild-Nr. bzw. Bildtitel	Urheber/Link mit Abfragedatum	Lizenz (z.B. cc-Lizenz)
	alle	Grundschule Berau	frei