



Qualitätssicherung



**MEDIENBILDUNG IN DER GRUNDSCHULE**

**Handreichung zum Bildungsplan**

### **Herausgeber**

Landesinstitut für Schule  
Am Weidedamm 20  
28215 Bremen  
[www.lis.bremen.de](http://www.lis.bremen.de)

Im Auftrag der Senatorin für Bildung und Wissenschaft

### **Redaktion und Kontakt**

Uta Brammer  
Beate Vogel

unter Mitarbeit von:

Jörn Frankenfeld, Uwe Hehr, Dorothea Ilsen, Gabriele Vossler,  
Anke Lisser, Dorothee Müller-Brückner und  
Michael Schnelle

2. Auflage September 2014

## Inhalt

Vorbemerkung	II
<b>Lernbausteine:</b>	
Wir fotografieren Zahlen	1
Bilderbuchkino	11
Trickfilmworkshop	23
Internetrecherche	29
Serienbilder	43
Geschichten-CD	55
Internet-ABC	63

## Vorbemerkung

Die vorliegende Handreichung für die Grundschule konkretisiert die Anforderungen des [Bildungsplans Medienbildung 2012](#) in den fünf ausgewiesenen Kompetenzbereichen

- Kommunikation
- Information
- Visualisierung / Gestaltung
- Präsentation
- Analyse / Reflexion.

Für alle Kompetenzbereiche liegen hiermit fach- bzw. lernbereichsbezogene Lernbausteine vor, die jeweils auf die Anforderungen der entsprechenden Rahmenpläne für die Grundschule bezogen sind.

Die Lernbausteine sind so konzipiert, dass sie mit Medien, die an den Schulen vorhanden oder über das Zentrum für Medien bzw. die Stadtbildstelle Bremerhaven ausleihbar sind, durchgeführt werden können.

Die jeweils genutzte Software steht allen Bremer Schulen kostenlos zur Verfügung (z. B. über SuBITI).

Als Unterstützung werden für alle Unterrichtseinheiten Fortbildungen für Lehrkräfte über das Landesinstitut für Schule (LIS) angeboten.

### ■ Ziel der Handreichung

Die Handreichung dient dazu, die Grundschulen mit Materialien zu unterstützen, um die Kinder im Umgang mit Medien vertraut zu machen und so die Anschlussfähigkeit an die weiterführende Schule zu gewährleisten.

Das Angebot bezieht sich schwerpunktmäßig auf die Verwendung digitaler Medien und enthält exemplarische Anregungen für den Unterricht der Jahrgangsstufen 1-4.

Alle Lernbausteine konkretisieren die Anforderungen des Bildungsplans Medienbildung. Sie beziehen sich gleichzeitig aber auch auf die Lehrpläne der Fächer und stellen dar, wie dort der Kompetenzerwerb stattfinden kann. Damit ist eine Voraussetzung für die Einbindung in das schulinterne Curriculum geschaffen worden, die die Fachkonferenzen der Schulen nutzen können.

Alle Unterrichtsvorschläge sind praktisch durchgeführt und evaluiert worden; dennoch entbindet dies die Lehrkraft nicht von der Überprüfung auf Eignung für den eigenen Unterricht, insbesondere wenn dieser einen hohen technischen Einsatz erfordert.

### ■ Lernbausteine

Um die Vielfalt der Einsatzmöglichkeiten von Medien in der Grundschule darzustellen, bieten wir Lernbausteine für verschiedene Fächer und Klassenstufen an. Neben dem Einstieg in den sicheren Umgang mit dem Internet liegt der Schwerpunkt auf einer kreativ ausgerichteten Arbeit mit Medien.

Die exemplarischen Lernbausteine gliedern sich wie folgt:

1. Kurzinformation mit einem Überblick über die wesentlichen Daten des jeweiligen Lernbausteins
2. Beschreibung seiner Zielsetzung
3. Bezug zu den Kompetenzen des Bildungsplans Medienbildung sowie der Lehrpläne für die Fächer (Deutsch, Sachunterricht, Mathematik, Kunst, Musik)
4. Tipps für Lehrkräfte mit Unterrichtsvorschlägen und weiterführenden Links zum Thema
5. Aufgaben für die Schülerinnen und Schüler
6. Checkliste zur Selbst- und Fremdbewertung, z. B. auch für die Übernahme in ein Portfolio
7. Anhang mit Anleitungen für den Umgang mit spezifischer Software und weiteren Informationen.

Es gibt sieben verschiedene Lernbausteine:

Im **Lernbaustein „Wir fotografieren Zahlen“** für den Mathematikunterricht werden Zahlen und Mengen näher betrachtet. Mithilfe einer Digitalkamera werden Zahlen aus dem Lebensraum der Kinder visualisiert und zum Unterrichtsinhalt gemacht.

Im **Lernbaustein „Bilderbuchkino“** für den Deutsch- und Kunstunterricht werden eigene Geschichten illustriert und in Form eines Bilderbuchkinos gestaltet und präsentiert.

Im **Lernbaustein „Trickfilmworkshop“** für den Deutsch- und Kunstunterricht gestalten die Schülerinnen und Schüler anhand einer beliebigen literarischen Vorlage Hintergründe und Figuren, die sie im Workshop in Bremen in den makemedia-Studios oder in Bremerhaven in der Stadtbildstelle zu einem animierten Trickfilm verarbeiten.

Im **Lernbaustein „Internetrecherche“** für den Deutsch- und Sachunterricht lernen die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit (Kinder-)Suchmaschinen kennen und führen eine themengebundene Recherche durch. Ihre Ergebnisse präsentieren sie in Form eines Steckbriefes oder eines Plakates.

Im **Lernbaustein „Selbstporträts - Serienbilder nach Andy Warhol“** für den Deutsch- und Kunstunterricht erschließen sich die Schülerinnen und Schüler in der Auseinandersetzung mit dem Pop-Art-Künstler Andy Warhol Techniken der medialen Verfremdung und Intensivierung.

Im **Lernbaustein „Geschichten-CD“** für den Deutsch- oder Englischunterricht erstellen die Schülerinnen und Schüler eine Audio-CD anhand eigener Gruselgeschichten. Optional können auch einfache eigene englische Texte oder *Nursery rhymes* eingeübt und aufgenommen werden. Im Kunstunterricht werden die passenden CD-Labels entworfen und gestaltet.

Der **Lernbaustein „Internet-ABC“** für den Deutsch- und Sachunterricht liefert einen roten Faden für den Einsatz des Handbuchs „Wissen, wie' s geht“ im Unterricht. Die Schülerinnen und Schüler erwerben auf spielerische und kindgerechte Weise die Basiskompetenzen in den Bereichen Recherchieren, Datenschutz, sicheres Surfen, Chatten und Kommunizieren in sozialen Netzwerken.

#### ■ Links für Kindersuchmaschinen

- <http://www.internet-abc.de>
- <http://links.grundschulmaterial.de/Kindersuchmaschinen-40.htm>
- <http://blindekuh.de>
- <http://www.helles-koepfchen.de>
- <http://www.kindernetz.de>
- <http://www.fragfinn.de>





# Wir fotografieren Zahlen

## 1. Kurzinformation

<b>Thema</b>	Wir fotografieren am Beispiel: „Zahlen und Mengen im Anfangsunterricht“
<b>Fach</b>	Mathematik
<b>Schulstufe</b>	Primarstufe
<b>Jahrgang</b>	1
<b>Zeitraum</b>	ca. 4-5 Unterrichtsstunden
<b>Medien</b>	Computer, Digitalkamera, Handy, Verbindungskabel, Farbdrucker, Beamer, Fotoassistent von Windows oder Kartenlesegerät

## 2. Welche Ziele sollen erreicht werden?

### ■ Mit einer Digitalkamera fotografieren

Fotografieren stellt im Grundschulunterricht eine sehr vielfältige und häufig wiederkehrende Möglichkeit dar, Objekte aus der Umwelt der Kinder zum Unterrichtsgegenstand werden zu lassen, die Alltagswelt der Kinder darzustellen, zu dokumentieren und in die Schule zu holen.

### ■ Erstes Zahlenverständnis entwickeln

Im Anfangsunterricht Mathematik bringt jedes Kind individuelle, sehr unterschiedliche Vorerfahrungen und Kenntnisse in der Begegnung und im Umgang mit Zahlen und Mengen mit.

Mit diesem Baustein sollen Zahlen und Mengen, die den Kindern in ihrer Umwelt täglich begegnen, näher betrachtet werden.

Die Digitalkamera ist hier ein geeignetes Mittel, Zahlen aus dem Lebensraum der Kinder zu visualisieren und sie zum Unterrichtsinhalt werden zu lassen.

Bilder von Zahlen und Mengen aus ihrer Umgebung zu fotografieren und sie anschließend in der Schule zu präsentieren hat für die Kinder einen hohen Aufforderungscharakter, bietet Gesprächsanlässe und stellt eine Möglichkeit dar, den Kindern mathematische Strukturen wie Einer- oder Zehneraufbau, Größer-Kleiner-Beziehungen, gerade–ungerade, Zahlen und Mengenzuordnungen bewusst zu machen.

### 3. Kompetenzen

Standards aus den Bildungsplänen		Konkrete Anforderungen
Die Schülerinnen und Schüler können ...		
Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>Visualisierung und Gestaltung</i></li> </ul> einfache Sachverhalte mit (...) Bildern darstellen  kleine Medienprodukte mit Hilfestellung gestalten	beschreiben, wo sie in ihrer Umwelt zu finden sind und was sie dort (für sie) bedeuten  mit einer Digitalkamera Zahlen aus ihrer Umwelt fotografieren  die Fotos mithilfe des Fotoassistenten von Windows ausdrucken
	Mathematik	Zahlen unter verschiedenen Zahlaspekten auffassen und darstellen
Zahlen lesen und schreiben  Zahlen vergleichen, ordnen und schätzen		gerade und ungerade Zahlen benennen  Zahlen nach Größe ordnen  Zahlen miteinander vergleichen

### 4. Tipps für den Unterricht

Bevor die Kinder den Auftrag „Fotografiere Zahlen“ umsetzen können, muss das Fotografieren besprochen und geübt werden.

Im Unterrichtsgespräch ist zu klären, dass

- es einen Unterschied gibt zwischen Zahlen und Mengen,
- sie groß abgebildet werden und im Zentrum des Fotos stehen sollen.

Die Kinder erhalten den Auftrag, Zahlen und Mengen aus ihrer Umgebung, die eine Bedeutung für sie darstellen oder ihnen auffallen, zu fotografieren. Dies könnten beispielsweise sein:

- Mengen: Eier in einem Eierkarton, Schuhpaare, Gedecke am Mittagstisch zu Hause.
- Zahlen: Hausnummern, Verkehrsschilder.

Diese Bilder werden von der Lehrkraft auf den Computer importiert und evtl. bearbeitet. Um die Kinder an erste Bedienungselemente im Umgang mit PC und Drucker heranzuführen, können die Kinder beim Ausdrucken beteiligt werden.

Diese Ausdrücke können nun vielfältig genutzt werden.

Sie dienen dazu:

- über Zahlen zu sprechen und sie zu benennen.
- die größte bzw. kleinste Zahl zu suchen.
- die dargestellten Zahlen auf den Fotos der Größe nach zu sortieren.
- Zahlen und Mengen einander zuzuordnen.

Darüber hinaus kann man:

- die Zahlen nach Merkmalen sortieren (10er Zahlen, „Schnapszahlen“, gerade oder ungerade Zahlen, nach Farben, etc.),
- Memory spielen,
- Kim-Spiele spielen,
- sich darüber austauschen, wo die Zahlen fotografiert wurden,
- sich darüber austauschen, welche Bedeutung die Zahlen und Mengen für ein Kind haben.

Anleitungen für das Importieren von Fotos auf einen Computer mit dem Kamera-assistenten und das Drucken mit dem Windows Fotodruckassistenten finden sich im Anhang.



## Unterrichtsschritte

- Zielklärung: Einführung in das Fotografieren mit einer Digitalkamera;  
Wo gibt es Zahlen und Mengen in meiner Umgebung?

Digitalkamera

- Kinder fotografieren zahlen und Mengen aus der Umgebung

Digitalkamera

- Fotos auf den Rechner importieren und speichern. (s. Anhang I)

Digitalkamera, Computer

- Fotos ausdrucken (DIN A5) als Kontaktabzüge zum Ausschneiden. (s. Anhang II)

Digitalkamera, PC oder Laptop, Farbdrucker

- Über die persönliche Bedeutung sowie Ordnungskriterien von Zahlen und Mengen sprechen.

ausgedruckte Zahlen- und Mengenfotos

- Sich in Gruppen über Ordnungskriterien verständigen und sie auf einem Plakat oder großen Blatt Papier darstellen.

Plakate

Die Hinweise unter „5. Aufgaben und Materialien“ haben Vorschlagscharakter und sind auf die jeweilige Situation in der Klasse anzupassen und zu gestalten.

Eine Differenzierung kann über Quantifizierung vorgenommen werden, z. B. zwischen 9 und 20 Miniaturen pro DIN-A4-Seite.

Am Ende des Lernbausteins werden die Kinder aufgefordert, ihre eigenen Lernfortschritte mit Hilfe einer Checkliste zu reflektieren und zu bewerten.

## Weitere Ideen

Die Einheit „Wir fotografieren Zahlen“ kann immer wieder in vielen anderen Lernbereichen eingesetzt und abgewandelt werden, z. B.:

- in **Mathematik**: beim Thema „geometrische Körper“ oder „Flächen in meiner Umgebung“
- fachübergreifend im **Deutsch- und Sportunterricht** beim Darstellen des „Körper-ABC“
- im **Deutschunterricht**: in Klasse 1 werden zu jedem Buchstaben, der neu eingeführt wird, Gegenstände fotografiert, die mit dem jeweiligen Buchstaben beginnen. Die dazugehörigen Lautgebärden werden von den Kindern dargestellt und fotografiert.
- im **Schulanfangsprojekt**: „Das bin Ich“
- im **Sachunterricht**: „Tierspuren im Schnee“
- in **Kunst**: Kunst im Stadtteil fotografieren, Selbstporträts – vgl. Serienbilder nach Andy Warhol

## 5. Aufgaben und Materialien

Auf deinem Schulweg und zu Hause findest du viele Zahlen und Mengen, z. B. an Häusern oder auf dem Markt. Fotografiere höchstens sechs verschiedene Zahlen oder Mengen.

■ Überlege, was die Zahl, die du fotografieren möchtest, für dich bedeutet, warum sie dir wichtig ist, warum du gerade diese Zahl mit in die Schule bringen möchtest.

Achte beim Fotografieren darauf, dass die Zahl oder Menge deutlich und groß abgebildet ist.

Du kannst

- deine Lieblingszahl fotografieren
- Zahlen oder Mengen fotografieren, die größer sind als 10 oder die kleiner sind als 10.
- gerade (2, 4, 6, ...) oder ungerade Zahlen (1, 3, 5, ...) fotografieren.



√ Checkliste

■ Schau dir die Ausdrucke an. Sprich über die fotografierten Zahlen.

Stelle deine Zahlen- und Mengenbilder vor.

- Was bedeuten die Zahlen oder Mengen für dich?
- Hast du eine Lieblingszahl? Hat sie eine Farbe?
- Wie kannst du die Zahlen oder Mengen ordnen?
- Welche Zahl ist die größte, welche die kleinste?
- Welche Menge ist die größte, welche die kleinste?
- Gibt es Pärchen aus Zahl und Menge?

√ Checkliste

■ In Gruppen:

Schneidet die Fotos von den Kontaktabzügen aus. Überlegt euch, wie ihr die Fotos ordnen könnt.

Legt die Fotos auf ein großes Blatt Papier und klebt sie auf.

Stellt euer Plakat vor.

√ Checkliste

## 6. Checkliste

Die Checkliste wird am Ende der Unterrichtseinheit gemeinsam mit den Kindern erarbeitet und dient der ersten Auseinandersetzung mit dem eigenen Lernprozess. Die Ampeln können die Kinder je nach Selbsteinschätzung ausmalen, z. B.

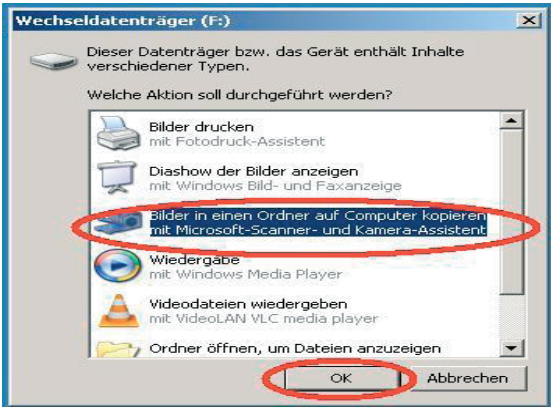

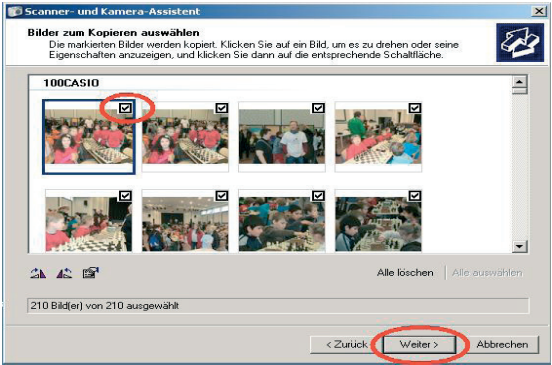
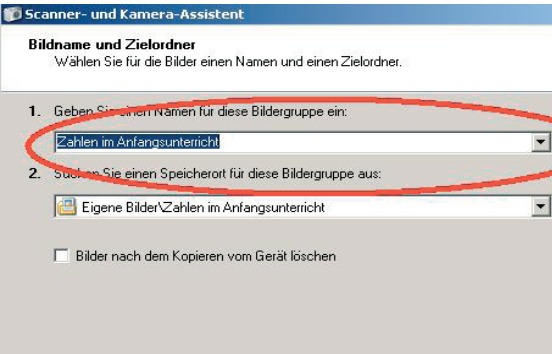
**rot** = kann ich noch nicht; **gelb** = kann ich schon und **grün** = kann ich gut.

Die Checkliste kann auch von den Kindern ergänzt werden

Ich kann...		
mit einer Digitalkamera Zahlen und Mengen aus meiner Umgebung fotografieren.		
darüber sprechen, wo die Zahlen oder Mengen in meiner Umgebung zu finden sind und was sie für mich bedeuten.		
Zahlen benennen.		
Zahlen der Größe nach ordnen.		
Zahlen miteinander vergleichen.		
Zahlen und Mengen zuordnen.		

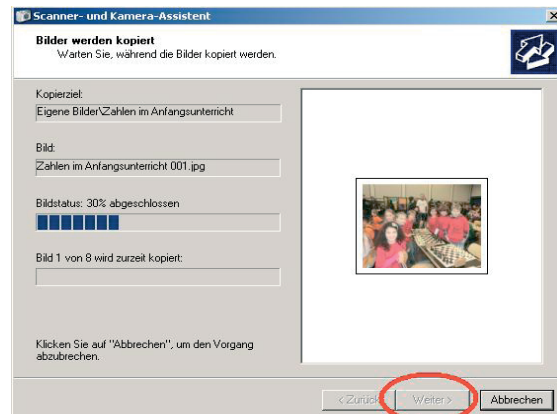
## 7. Anhang

### I. Fotos importieren mit dem Scanner- und Kamera-Assistenten von Windows

<p>1</p> <p>Verbinden Sie die Kamera mit dem mitgelieferten Kabel und dem USB-Anschluss des Computers. Schalten Sie die Kamera ein. Nach kurzer Zeit öffnet sich das Aktionsfenster für Wechseldatenträger. Klicken Sie hier auf „Bilder in einem Ordner auf Computer kopieren mit Microsoft-Scanner- und Kamera-Assistent“ und dann auf „OK“.</p>	
<p>2</p> <p>Es öffnet sich der Scanner- und Kamera-Assistent. Klicken Sie auf „Weiter“.</p> <p><i>Alternativ:</i> SD-Karte aus dem Fotoapparat entnehmen, in Kartenslot des PC oder Kartenleser einlegen und Fotos im Explorer per „drag and drop“ in einem Ordner auf der Festplatte ziehen.</p>	
<p>3</p> <p>Wählen Sie die Bilder aus, die Sie auf den Computer kopieren möchten und klicken Sie auf „Weiter“.</p>	
<p>4</p> <p>Geben Sie jetzt den Namen der Bildgruppe (Ordernamen) ein, in dem die Bilder gespeichert werden.</p> <p>Der Speicherort ist dann „Eigene Dateien → Eigene Bilder“.</p> <p>Klicken Sie auf „Weiter“.</p>	

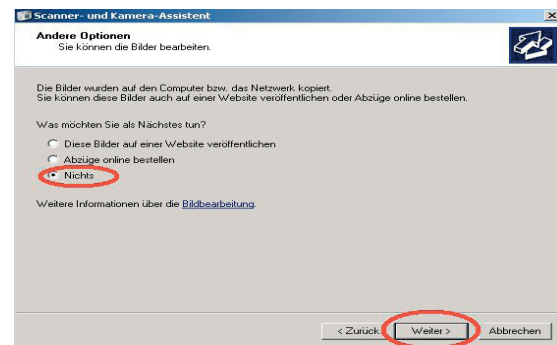
5

Die Bilder werden jetzt in den von Ihnen gewählten Ordner kopiert. Am Ende des Kopiervorgangs klicken Sie auf „Weiter“.



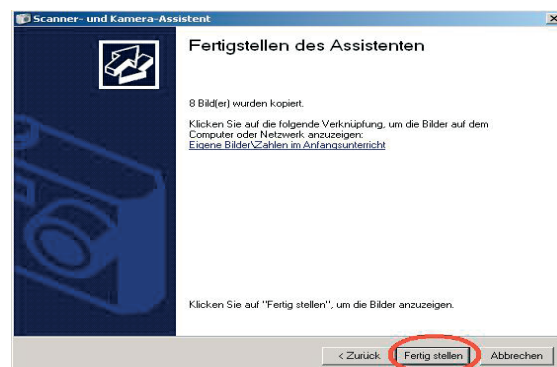
6

In diesem Optionsfenster wählen Sie den Punkt „Nichts“ und klicken auf „Weiter“.


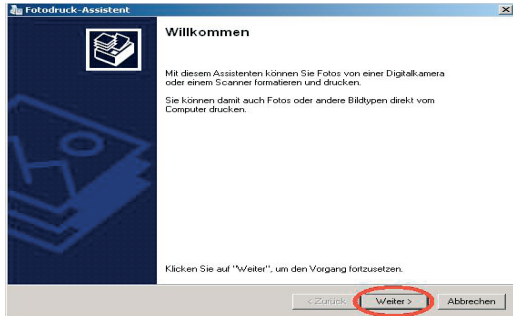
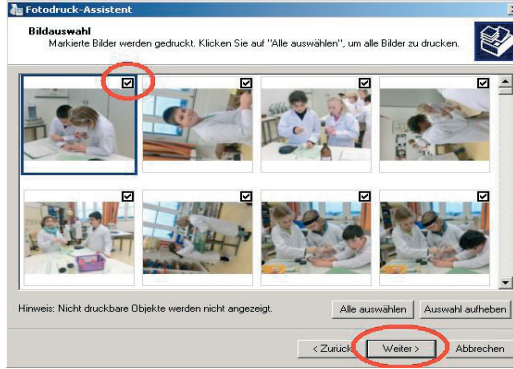
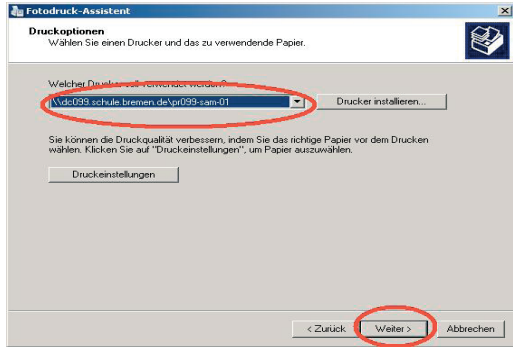


7

Nachdem die Fotos auf die Festplatte kopiert wurden, beenden Sie den Scanner- und Kamera-Assistenten, indem Sie auf „Fertig stellen“ klicken.

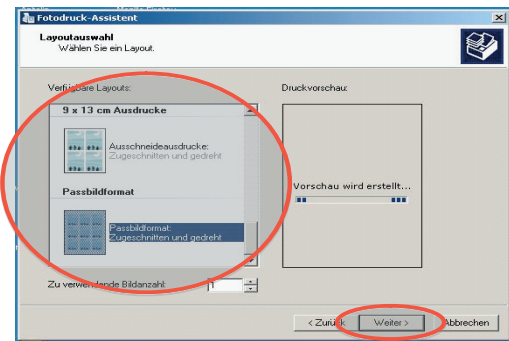


## II. Anleitung für den Windows Fotodruck-Assistenten

<p>1</p> <p>Verbinden Sie die Kamera mit dem mitgelieferten Kabel und dem USB-Anschluss des Computers. Schalten Sie die Kamera ein. Nach kurzer Zeit öffnet sich das Aktionsfenster für Wechseldatenträger. Klicken Sie hier auf „Bilder drucken mit Fotodruck-Assistent“ und dann auf „OK“.</p>	
<p>2</p> <p>Es öffnet sich der Fotodruck-Assistent. Klicken Sie auf „Weiter“.</p>	
<p>3</p> <p>Wählen Sie die Bilder aus, die Sie drucken möchten und klicken Sie auf „Weiter“.</p>	
<p>4</p> <p>Wählen Sie als nächstes den Drucker aus und klicken Sie auf „Weiter“.</p>	

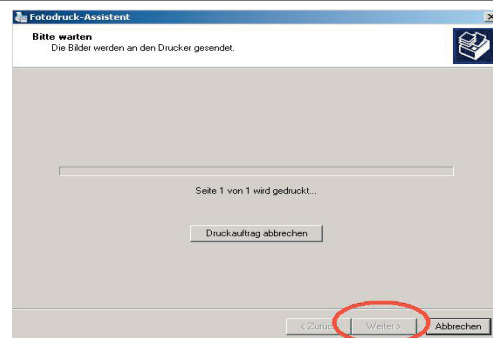
5

Wählen Sie jetzt eines der verfügbaren Layouts und klicken Sie auf „Weiter“.



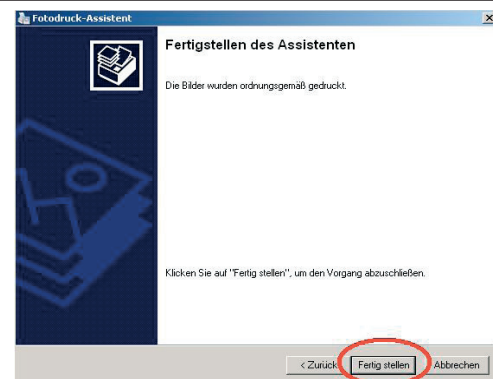
6

Nun werden die Fotos gedruckt. Wenn der Druckvorgang beendet ist klicken Sie auf „Weiter“.



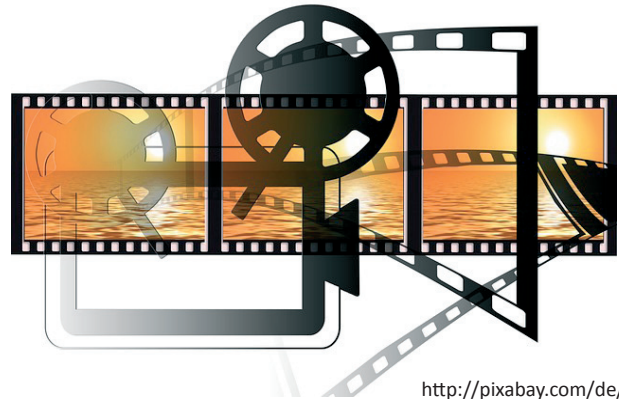
7

Nachdem die Fotos gedruckt wurden, beenden Sie den Fotodruckassistenten, indem Sie auf „Fertig stellen“ klicken.









<http://pixabay.com/de/>

# Bilderbuchkino

## 1. Kurzinformation

<b>Thema</b>	Wir illustrieren eine eigene Geschichte oder ein Märchen und erstellen ein digitales Bilderbuch
<b>Fach</b>	Deutsch, Kunst
<b>Schulstufe</b>	Primarstufe
<b>Jahrgang</b>	2 - 4
<b>Zeitraum</b>	ca. 8 - 10 Unterrichtsstunden
<b>Medien</b>	Farbstifte, Wachsmalstifte oder Wasserfarben  Digitalkamera, Computer, Beamer oder Medienkoffer  Open Office for Kids, IMPRESS oder Powerpoint, GIMP

## 2. Welche Ziele sollen erreicht werden?

Jedes Kind kennt Bilderbücher. Sie regen an zu schauen, zu lesen, zu lachen, zu diskutieren. Sie bereichern die kindliche Erfahrungswelt und helfen das Leben zu begreifen.

Bilderbuchkinos

- fördern die Sprachfähigkeit und Lesekompetenz,
- erweitern das Wissen,
- wecken die Kreativität,
- öffnen das Tor zur Welt der Kunst,
- machen großen Spaß.

(vgl. [www.medieninfo.bayern.de](http://www.medieninfo.bayern.de))

### ■ Ein digitales Bilderbuch erstellen

Ein Bilderbuchkino bietet Möglichkeiten des bildgestützten Vorlesens und der Präsentation von Bilderbüchern.

In diesem Lernbaustein wird gezeigt, wie mit einfachen Mitteln ein Bilderbuchkino gestaltet werden kann. Die Kinder illustrieren dabei eigene Geschichten oder vorgegebene Texte (z. B. das Märchen „Das Affenherz“).

Märchen und Fabeln gehören zur kindlichen Lebenswelt. Sie sprechen in Bildern zu uns. Sie eignen sich besonders zur handlungs- und produktionsorientierten Text- oder Bildarbeit in einem fächerübergreifenden bzw. fächerverbindenden Unterricht (hier: Deutsch und Kunst).

Fabeln und Märchen sprechen Kinder besonders an, weil die Tiere in menschliche Rollen schlüpfen und Kinder sich damit besonders gut identifizieren können.

Die fertigen Bilderbuchkinos werden dann von den Schülerinnen und Schülern vorgelesen und präsentiert.

#### ■ Mediale Techniken

Die Schülerinnen und Schüler lernen, selbst gestaltete Bilder, die die Geschichte illustrieren, abzufotografieren, wiederauffindbar abzuspeichern, zu ordnen und mit Bildunterschriften zu versehen.

Das Ergebnis wird als digitales Bilderbuch vorgestellt.

### 3. Kompetenzen

Standards aus den Bildungsplänen		Konkrete Anforderungen
Die Schülerinnen und Schüler können...		
Medienbildung	<p>■ <i>Visualisierung und Gestaltung</i></p> <p>kleine Medienprodukte (Bildgeschichte, Plakat, Hörscene) gestalten</p>	<p>mit der Digitalkamera gemalte Bilder fotografieren</p> <p>die Fotos mithilfe des „Kameraassistenten“ von Windows auf dem Rechner speichern</p> <p>die gespeicherten Bilder in der richtigen Reihenfolge in eine Präsentation einfügen</p>
	<p>■ <i>Präsentation</i></p> <p>eigene Lernergebnisse präsentieren, einfache kriterienorientierte Rückmeldungen zur Präsentation geben</p>	<p>ihr Bilderbuch in der Klasse vorstellen</p>

Deutsch	<p>■ <i>Schreiben</i></p> <p>eigene Schreibvorlieben nutzen und daraus Themenvorschläge zum Schreiben entwickeln</p> <p>freie Texte schreiben und dabei Thema, Textform, (...) entscheiden</p>	<p>eigene kurze Geschichten schreiben</p> <p>eigene Texte/ Geschichten deutlich vorlesen</p>
	<p>■ <i>Lesen - mit Texten und Medien umgehen</i></p> <p>Textverständnis entwickeln und produktiv mit Texten umgehen</p> <p>einen Text nach Vorbereitung flüssig und sinngemäß vorlesen</p>	<p>das Märchen „Affenhäutchen“ in Bild-Textkombination umsetzen und daraus ein Bilderbuch gestalten</p>
	<p>verschiedene Präsentationsformen und Medien zum Präsentieren ihrer Texte nutzen</p>	<p>nach der Vorstellung des Bilderbuchkinos Eindrücke zurückmelden</p>
Kunst	<p>■ <i>Grundlegende Erfahrungsbereiche</i></p> <p>Eindrücken und Gefühlen Ausdruck verleihen</p> <p>Gestaltungsideen finden</p>	<p>eigene oder fremde Texte illustrieren</p>
	<p>■ <i>Verfahren und Techniken</i></p> <p>Möglichkeiten der erkundeten und erprobten Verfahren und Techniken im Gestaltungsprozess nutzen</p>	<p>für selbst zu gestaltende Bilder geeignete Zeichenmaterialien auswählen</p>

## 4. Tipps für den Unterricht

In diesem Lernbaustein werden zwei Beispiele angeboten, die entweder alternativ oder zur Differenzierung gleichzeitig eingesetzt werden können.

Die Bilder und Texte können entweder in einem Textverarbeitungsprogramm (Writer; Word) oder einem Präsentationsprogramm (Impress; Powerpoint) bearbeitet werden.

Anleitungen hierzu finden sich im Anhang.

Alternativ kann auch die Textverarbeitung der „Lernwerkstatt“ genutzt werden. Der Funktionsumfang dieser Textverarbeitung ist wesentlich geringer und überschaubarer, für die Erstellung eines Dokuments mit Bildern und Texten zum Ausdrucken aber völlig ausreichend.

Bevor die Kinder die gemalten Bilder fotografieren, muss ausprobiert werden, ob die Aufnahmen mit oder ohne Blitz besser gelingen.

Die aufgenommenen Fotos werden dann mit Hilfe des Windows „Kamera-Assistenten“ importiert (siehe Anhang).

Es bietet sich an, das Bilderbuchkino in einem verdunkelten Raum zu präsentieren. Zum Vorlesen des Textes ist eine Taschenlampe hilfreich.

### ■ Ideensammlung für diesen Lernbaustein

- Die Kinder können in Partnerarbeit das Bilderbuchkino vorführen (einer liest, einer bedient den Rechner).
- Eine Geschichte kann zweisprachig gezeigt werden.
- Die fertigen Geschichten können in anderen Klassen oder auch im Kindergarten oder in einem Altersheim vorgeführt werden.
- Zur besseren Lesbarkeit, können die Geschichten am Computer abgetippt und ausgedruckt werden.
- Das Projekt lässt sich auch sehr gut jahrgangsübergreifend durchführen, so schreibt z. B. eine dritte oder vierte Klasse die Geschichten und eine erste Klasse malt die Bilder dazu.

### Unterrichtsschritte

- Eine eigene Geschichte schreiben und illustrieren (malen, zeichnen oder collagieren) oder ein Märchen illustrieren

Mal- und Zeichenutensilien

- Bilder ordnen und Zwischenüberschriften erarbeiten

- Die gemalten Bilder mit einer Digitalkamera abfotografieren

Digitalkamera

- Fotos auf den Rechner kopieren / speichern

Computer

- Fotos in der richtigen Reihenfolge in eine Präsentationssoftware einfügen

Präsentationssoftware

- Zwischenüberschriften finden und einfügen

- Geschichte vorlesen und die Bilder zu der Geschichte präsentieren

Beamer, Taschenlampe

- Bildergeschichten auswerten

- Checkliste ausfüllen

## Weiterführende Links

Einführung in Powerpoint:

- <http://www.medieninfo.bayern.de/index.asp?MNav=1&2NNav=0&TNav=2&ThID=240&Med=1340>
- <http://www.lebensspuren.net/buchstart/angebote/farbeneinmaleins.html>

Kostenpflichtige animierte Kinderbücher:

[www.onilo.de](http://www.onilo.de) (animierte Kinderbücher; kostenpflichtig)

Anleitungen zu Bildbearbeitung und Präsentation:

- <http://www.mediaculture-online.de/Grundschule.572+M55b069133ca.0.html>

Märchen im Unterricht:

- <http://medienbildung-gs.bildung-rp.de/maerchen-im-unterricht.html>

Eine Welt in der Schule - Anregungen für die Grundschule und Sekundarstufe 1:

- <http://www.weltinderschule.uni-bremen.de/maerche1.htm>

Stand: 9.7.2013

## 5. Aufgaben und Materialien

### ■ Eigene Geschichte

- Denke dir eine Geschichte aus und schreibe sie auf.

Wenn du fertig bist, überarbeite sie. Du kannst hierzu auch den Computer benutzen.

Male passende Bilder dazu

- Fotografiere deine gemalten Bilder mit einer Digitalkamera.

- Richte auf dem PC oder Laptop einen Ordner ein (z. B. „meine Bilder“). Füge deine abfotografierten Bilder aus der Digitalkamera in diesen Ordner ein. Benenne sie und speichere sie der Reihenfolge nach ab.

- Öffne Impress (oder PowerPoint). Erstelle so viele leere Folien wie du Bilder hast. Öffne den Ordner mit deinen Bildern und füge sie ein.

- Lies deine Geschichte vor und präsentiere die Bilder dazu.

- Fülle die Checkliste aus. Was hast du gelernt oder Neues erfahren? Was hat dir Spaß gemacht? Sprich darüber mit deinen Mitschülern, deiner Lehrerin oder deinem Lehrer und deinen Eltern.

### ■ Märchen

- Arbeitet zu dritt in einer Gruppe

#### 1. Denken



Überlege dir drei Dinge, die in dieser Geschichte wichtig sind und schreibe oder male sie auf.

#### 2. Austauschen



Unterhaltet euch in deiner Gruppe über eure Ergebnisse und legt gemeinsam die drei wichtigsten Punkte fest.

#### 3. Vortragen



Jede Gruppe trägt ihre drei wichtigsten Punkte vor. Sie werden an der Tafel oder auf einem Flipchart gesammelt.

- Entscheidet, wer zu welchem wichtigen Ereignis aus der Fabel ein Bild malt.

Bringt die Bilder in eine Reihenfolge.

- Fotografiert oder scannt die Bilder und speichert sie in der richtigen Reihenfolge ab.

- Erstellt so viele Leerfolien in Impress oder Powerpoint, wie ihr Bilder habt und bindet sie ein.

Denkt euch Überschriften für jedes Bild aus und schreibt sie unter die Bilder.

- Stellt eure Bildergeschichte vor.








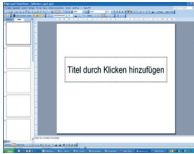

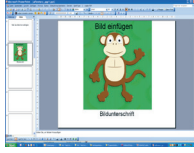





- Fülle die Checkliste aus. Was hast du gelernt oder Neues erfahren? Was hat dir Spaß gemacht? Sprich darüber mit deinen Mitschülern, deiner Lehrerin oder deinem Lehrer und deinen Eltern.

## 6. Checkliste

Die Checkliste wird am Ende der Unterrichtseinheit gemeinsam mit den Kindern erarbeitet und dient der ersten Auseinandersetzung mit dem eigenen Lernprozess. Die Ampeln können die Kinder je nach Selbsteinschätzung ausmalen, z. B.

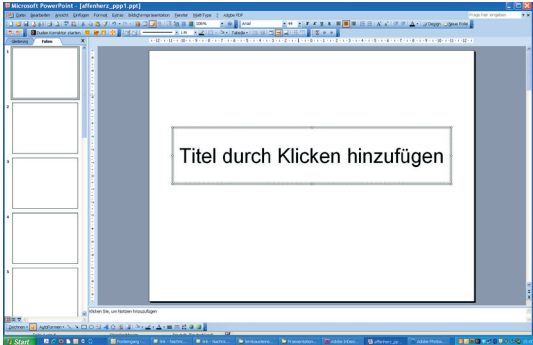

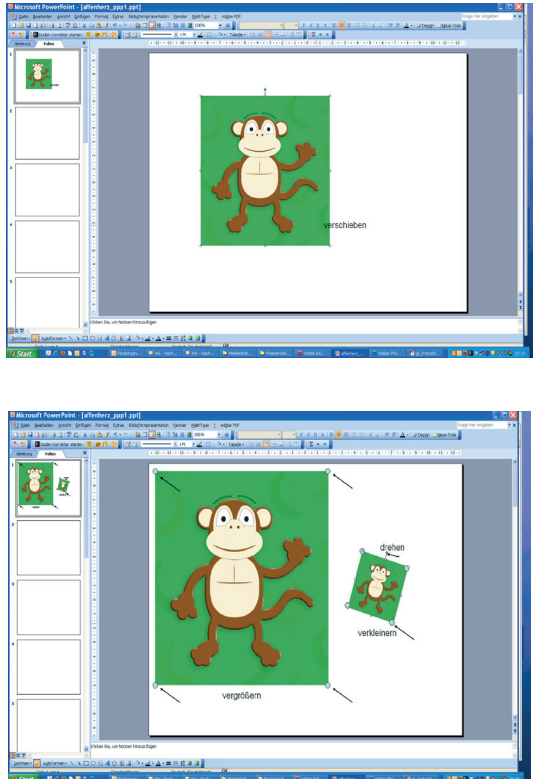
**rot** = kann ich noch nicht; **gelb** = kann ich schon und **grün** = kann ich gut.

Die Checkliste kann auch von den Kindern ergänzt werden.

Ich kann...		
zu einem Märchen oder einer eigenen Geschichte Bilder malen.		
meine Bilder so ordnen, dass sie die Geschichte erzählen.	1,2,3, ...	
meine Bilder abfotografieren.		
meine Bilder in der richtigen Reihenfolge speichern.		
Leerfolien in Powerpoint oder Impress einrichten.		
meine Bilder in die Leerfolien übertragen.		
zu meinen Bildern Überschriften finden und sie darunter schreiben.		
meine Bildergeschichte mit Powerpoint oder Impress in der Klasse vorstellen.		

## 7. Anhang

### I. Fotos importieren in PowerPoint

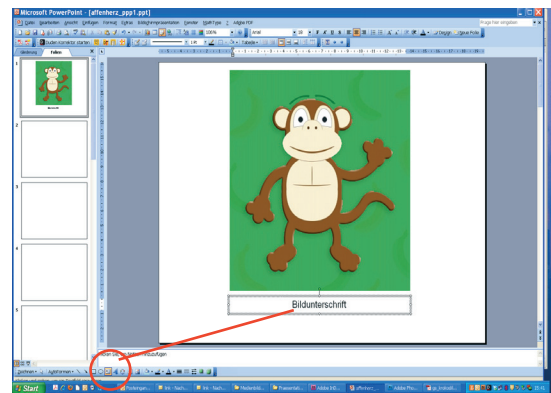
<p style="text-align: center;">1</p> <p><b>PowerPoint öffnen und Leerfolien einrichten</b></p> <p>Zuerst werden eine Leerfolie für das Deckblatt und so viele Leerfolien wie gespeicherte Bilder in PowerPoint eingerichtet. Der Titel des Märchens kommt auf die erste Leerfolie.</p>	
<p style="text-align: center;">2</p> <p><b>Bilder einfügen</b></p> <p>Anschließend werden alle bearbeiteten Bilder aus deinem Ordner in der richtigen Reihenfolge in die Leerfolien eingefügt.</p> <p>Wähle: „Einfügen“ → „Grafik“ → „aus Datei“</p>	
<p style="text-align: center;">3</p> <p><b>Bilder verschieben, verkleinern, vergrößern oder drehen</b></p> <p>Wenn ein Bild verschoben werden soll, wird das Bild angeklickt und der Mauszeiger solange gedrückt, bis das Bild dort ist, wo es stehen soll.</p> <p>Wenn ein Bild vergrößert oder verkleinert werden soll, wird das Bild angeklickt und der Mauszeiger auf einen der 4 Kreise an den Ecken des Bildes gezogen. Der Mauszeiger wird solange gedrückt, bis die richtige Größe gefunden ist.</p> <p>Wenn ein Bild gedreht werden soll, wird das ganze Bild angeklickt. Es erscheint ein kleiner grüner Punkt in der Mitte über dem Bild. Dieser Punkt wird nun angeklickt. Mit gedrücktem Mauszeiger kann das Bild nach links oder nach rechts gedreht werden.</p>	



4

**Bildunterschriften einfügen**

Mit der Maus wird das Textfeld auf der unteren Leiste angeklickt. Der Mauszeiger bleibt gedrückt und ein es wird ein Kästchen unter das Bild aufgezogen. In dieses Kästchen kann ein Text geschrieben werden.



## II. Das Affenherz

### Ein afrikanisches Märchen in der Grundschule

*Ursula Kuckert*

Vor langer, langer Zeit lebte in Afrika eine alte Schildkröte. Eines Tages hatte sie einen seltsamen und wunderbaren Traum von einem Zauberbaum, auf dem alle Früchte der Erde wuchsen. Die Schildkröte rief alle Freunde zu sich, um ihnen den Traum zu erzählen.

Es kamen der Löwe, der Elefant, das Zebra, der Affe, die Schlange und die Giraffe.

"Wollt ihr mir helfen, den Baum zu suchen?", fragte sie ihre Freunde.

"Ja", brüllte der Löwe und schüttelte seine Mähne.

"Ja", trompetete der Elefant und schwenkte seinen Rüssel.

"Ja", rief das Zebra und trommelte mit seinen Hufen.

"Ja", rief der Affe und klatschte vor Begeisterung mit seinen Affenpfoten.

"Ja", flüsterte die Schlange und zischte ein langes Zzzzzzzzzzzzz.

"Ja", sprach die Giraffe und reckte ihren langen Hals noch höher.

Da machten sie sich gemeinsam auf die Suche nach dem geheimen Platz, an dem der Baum stand. Die Schildkröte ging voraus, es folgte der Löwe, dann kamen Elefant, Nilpferd, Affe, Schlange und Giraffe.

Sie suchten und suchten, bis sie den geheimen Platz eines Tages tatsächlich fanden.

Es war das Schönste, was die Tiere jemals gesehen hatten: Ein Baum voll mit allen Früchten der Welt. Da hingen Weintrauben, Bananen, Kokosnüsse, Mango, Papaya, Ananas, Orangen, Äpfel, Nektarinen, Mandarinen ...

Die Schildkröte sprach das Zauberwort:

"Naraboro tandarobo" (1)

Alle Tiere: "Naraboro tandarobo"

Schildkröte: "muganga mapenda"

Alle Tiere: "muganga mapenda"

Schildkröte: "Koda kigi kanga"

Alle Tiere: "Koda kigi kanga"

Nun fielen die Früchte zu Boden ... (2) tam, tam, tam ... und die Tiere aßen alle nach Herzenslust.

Als sie sich wieder auf den Heimweg machen wollten, rief die Schildkröte: "Es soll sich jeder einen anderen Samen nehmen und ihn aussäen, damit auf

der ganzen Welt die verschiedensten Obstbäume wachsen."

Und genau das taten die Tiere. Der Affe nahm sich einen Mangosamen und steckte ihn an seinem Lieblingsplatz am Fluss in den Boden.

Als der Baum ausgewachsen war, trug er die köstlichsten Früchte. Der Affe richtete sich häuslich im Geäst ein und genoss das saftige Obst.

Da er ein großzügiger und netter Affe war, teilte er die Mangos mit allen Tieren des Dschungels ... (1) Naraboro tandarobo ...

Jeden Tag kamen seine Freunde zu dem Baum: Der Löwe war da, der Elefant, das Zebra, die Schlange, die Giraffe, die Schildkröte und viele andere mehr. Plaudernd und schwatzend labten sie sich an den Früchten.

Eines Tages kam ein Krokodil den Fluss herauf geschwommen und als es die um den Mangobaum versammelten Tiere sah, hielt es in einigem Abstand an, um zu sehen, was da vor sich ging.

Plötzlich entdeckte der Affe das Krokodil. Er hatte es noch nie gesehen und lud es ein, seine köstlichen Früchte zu probieren.

"Magst du eine Mango essen?"

"Mango habe ich noch nie gekostet", antwortete das Krokodil.

"Fang auf!", rief der Affe ... (2) tam, tam, tam ...

Das Krokodil aß die Mango und sagte: "Köstlich. Wirklich köstlich! Ich danke dir, Affe."

Und so warf der Affe noch viele, viele Mangos herunter ... (2) tam tam tam ... und das Krokodil blieb auf einen langen Schwatz.

Von nun an kam es jeden Tag den Fluss heraufge-

schwammen, um den Affen zu besuchen, und sie wurden sehr gute Freunde.

Einmal, als sie über dieses und jenes plauderten, erzählte das Krokodil, es sei Mitglied in einem ganzen Stamm von Krokodilen, und ihr Oberkrokodil sei ein sehr bedeutendes und kluges Tier.

"Du hättest mir schon früher von deinem Oberkrokodil erzählen sollen, damit ich ihm von meinen köstlichen Mangos hätte schenken können", rügte der Affe.

"Mein Oberkrokodil würde deine Mangos sicher liebend gerne probieren", erwiderte das Krokodil. Also pflückte der Affe viele Früchte und warf sie dem Krokodil ins offene Maul.

Das Krokodil schwamm zu seinem Stamm zurück, wo es die Früchte mit den anderen teilte. Das Oberkrokodil war begeistert von den Mangos. Er forderte das Krokodil auf, noch mehr zu bringen.

Schließlich kam das Oberkrokodil auf einen Gedanken: "Wenn dieser Affe jeden Tag derart köstliche Mangos isst, gibt er bestimmt auch selbst eine köstliche Mahlzeit ab."

Wenn es den Affen doch nur herlocken könnte! Das würde gar nicht so einfach sein. Also dachte es sich einen hervorragenden Plan aus.

Als das Krokodil an diesem Tag von seinem Ausflug zurückkam, legte sich das Oberkrokodil auf den Grund des Flusses und tat so, als ob es schwer krank sei.

Das Krokodil kam herbeigeschwommen und fragte: "Was ist denn los mit dir, Oberkrokodil?"

"Ich bin sehr krank und der Hexendoktor hat gesagt, dass nur ein Affenherz mich heilen könne. Du musst mir auf der Stelle eines besorgen, sonst sterbe ich."

Das Krokodil war in großer Verlegenheit. Wo sollte es ein Affenherz auftreiben? Affen waren schwer zu fangen. Da fiel ihm sein Freund ein. Zutiefst betrübt dachte er: "Ach herrje, ach herrje. Was soll ich nur tun? Ich liebe diesen kleinen Affen, er ist mein Freund. Aber mein Oberkrokodil liebe ich auch, es ist mein Anführer, und es wird sterben, wenn ich kein Affenherz bringe." Dem armen Krokodil rauchte der Kopf, während es versuchte, einen Entschluss zu fassen. Schließlich sagte es sich, dass sein Oberkrokodil wichtiger sei, also müsse es ihm das Herz seines Freundes bringen.

Früh am Morgen machte sich das Krokodil auf den Weg zum Mangobaum. Unterwegs schmiedete es Pläne.

Wie üblich war der Affe entzückt, seinen Freund zu se-

hen. "Willkommen, mein Lieber, ich freue mich, dass du mich besuchen kommst."

"Affe, du warst so gut zu mir in den letzten Wochen, auch meinem Stamm hast du so herrliche Früchte geschenkt. Zum Ausgleich möchte ich dich in mein Heim über dem Fluss einladen, um dir Gastfreundschaft anzubieten. Meinem Oberkrokodil wäre es eine große Freude, deine Bekanntschaft zu machen."

"Wie lieb von dir, mich zu dir nach Hause einzuladen. Auch ich würde gerne dein Oberkrokodil und deinen Stamm kennen lernen. Aber - wie komme ich da bloß hin? Du lebst im Wasser, doch ich würde unterwegs ertrinken. Denn du weißt, liebes Krokodil: ich kann nicht schwimmen."

"Kein Problem. Wir wohnen am Ufer wie am Wasser. Und was das Überqueren des Flusses betrifft, so setzt du dich einfach auf meinen Rücken, damit ich dich ans andere Ufer bringen kann."

Glücklich willigte der Affe ein und sprang auf den Rücken des Krokodils. Doch als sie mitten im Fluss waren, ließ sich das Krokodil immer tiefer ins Wasser sinken. Sein Plan war es, den Affen zu ertränken, bevor sie ans andere Ufer gelangten. Da das Krokodil immer tiefer sank, rief der Affe: "Ich werde nass, liebes Krokodil. Du darfst nicht weiter abtauchen."

Ohne eine Antwort zu geben, ließ sich das Krokodil immer tiefer sinken. Jetzt merkte der Affe, dass etwas nicht mit rechten Dingen zuging. "Was hast du vor? Ich werde ertrinken!"

"Mein lieber Freund, ich werde dir die Wahrheit nicht verheimlichen. Mein Oberkrokodil ist schwer erkrankt und wird sterben, wenn es nicht sofort ein Affenherz zu essen bekommt."

Der Affe war so entsetzt, dass er sich auf die Lippen biss, um nicht aufzuschreien. Er zermartete sich den Kopf, wie er sich retten könnte. Schließlich sagte er so gelassen wie möglich: "Warum hast du mir das nicht gleich gesagt? Dann hätte ich es nämlich mitgebracht."

"Was? Du hast dein Herz gar nicht dabei?"

"Nein, ich lasse es immer im Mangobaum hängen, wenn ich einen Ausflug mache. Komm, wir kehren auf der Stelle um und holen es."

Das Krokodil war sprachlos, wendete und schwamm schnell zum Ufer zurück. Dort angelangt sprang der Affe vom Rücken des Krokodils und kletterte rasch auf den Mangobaum und rief herunter:

"Weißt du eigentlich nicht, du dummes, altes Krokodil,

dass Affen ihr Herz in der Brust haben wie andere Kreaturen auch? Hast du wirklich gedacht, dass ich dich zu deinem Stamm begleite, um dort den Tod zu finden? Geh zu deinem Stamm zurück. Mit unserer Freundschaft ist es aus und vorbei und dein Oberkrokodil kann ich auch nicht retten."

Sehr beschämt schwamm das Krokodil zurück. Als ihm klar wurde, wie dumm er gewesen war und dass er nun seinen besten Freund verloren hatte, vergoss es eine dicke Krokodilsträne. Der Affe hörte gar nicht mehr auf zu lachen und warf dem Krokodil verfaulte Mangos hinterher ... (2) tam tam tam ...

Als die anderen Tiere das laute Lachen des Affen hörten, kamen sie alle neugierig angelaufen. Es kamen: der Löwe, der Elefant, das Zebra, die Schildkröte, die Schlange und die Giraffe ... (1) naraboro tandarobo

Der Affe erzählte den anderen Tieren die Geschichte und alle mussten lachen ...

(1) naraboro tandarobo ...

Es bedeutet:

(1) die Kinder sprechen den Zauberspruch mit

(2) Tam, tam, tam wird mit Trommelschlägen untermalt

*Martin Moffor*



# Trickfilmworkshop

## 1. Kurzinformation

<b>Thema</b>	Herstellung eines Trickfilms anhand einer beliebigen Vorlage in den makemedia-Studios Bremen oder in der Stadtbildstelle Bremerhaven
<b>Fach</b>	Deutsch, Kunst (auch andere möglich)
<b>Schulstufe</b>	Primarstufe
<b>Jahrgang</b>	1 - 4
<b>Zeitraum</b>	ca. 1 Woche
<b>Medien</b>	Geschichte (Kurzgeschichte, Bilderbuch o.ä.), Tonkarton DIN A2, Tonpapier  Laptop mit Kamera und Mikrofon oder Tablet  i-stopmotion

## 2. Welche Ziele sollen erreicht werden?

### ■ Einen Trickfilm herstellen

Die Kinder erarbeiten anhand einer beliebigen literarischen Vorlage (bereits vorhanden oder auch selbst verfasst) Hintergründe und Figuren, die im Workshop zu einem animierten Trickfilm verarbeitet werden.

Sie lernen, Kamera und Laptop oder Tablet so einzusetzen, dass mithilfe des Programms „i-stopmotion“ ein bewegtes Bild entsteht.

### 3. Kompetenzen

Standards aus den Bildungsplänen		Konkrete Anforderungen
Die Schülerinnen und Schüler können ...		
Medienbildung	<p>■ <i>Visualisierung und Gestaltung</i></p> <p>sich oder einfache Sachverhalte mit Texten und Bildern darstellen</p> <p>kleine Medienprodukte mit Hilfestellung gestalten</p>	<p>einen bekannten Text als (bewegtes) Bild umsetzen</p> <p>mithilfe des Programms i-stopmotion einen Trickfilm herstellen</p>
	<p>Werke aus der Kinderliteratur nennen</p> <p>Texten gezielt Informationen entnehmen</p> <p>mit Texten produktiv umgehen</p> <p>einen vorbereiteten Text flüssig und sinngemäß vorlesen</p> <p>Medienbeiträge gestalten</p>	<p>in Gruppen Arbeitsvorhaben besprechen</p> <p>Informationen über Figuren und Inhalte aus einem Text entnehmen</p> <p>aus einem Text ein „Drehbuch“ machen</p> <p>ihre Szene am Computer einspielen</p> <p>ihren vorbereiteten Figurentext betont und flüssig lesen und aufnehmen</p>

Kunst	großformatige Bilder und figürliche Zeichnungen produzieren	großformatige Hintergründe für einzelne Szenen gestalten und produzieren
	mit bewegten Bildern experimentieren	Figuren und Requisiten zeichnen und ausgestalten
	mit dem Computer kreativ umgehen	die Figuren und Requisiten auf dem Hintergrund so bewegen, dass eine flüssige Bewegung im Film entsteht
	Elemente für Inszenierungen entwickeln	Tierstimmen nachahmen und passende Geräusche erzeugen
	Geräusche produzieren	



## 4. Tipps für den Unterricht

Das Projekt „Trickfilmworkshop“ beginnt mit der Terminabsprache mit den Kollegen der makemedia-Studios.

Ist der Wunschtermin gebucht, erhält die Lehrperson per Mail ein Informationsblatt zur Vorbereitung in der Schule. Ihre Aufgabe ist nun, sich Gedanken über ein Thema und die Art des Films zu machen. Es besteht zum einen die Möglichkeit, dass jede Kleingruppe einen thematisch eigenständigen Film produziert. Zum anderen kann ein Gesamtfilm aus kleinen Einzelszenen hergestellt werden. Weiterhin wird entschieden, ob der Film in Legetechnik (mit gebastelten Figuren aus Tonkarton) oder mit plastischen Figuren (z. B. Lego, Playmobil, Knetfiguren) entstehen soll.

Ist die gedankliche Vorarbeit der Lehrperson geleistet, beginnt ca. eine Woche vor dem Workshop-Termin die Arbeit mit der Klasse: Die Geschichte wird von der Lehrkraft in Abschnitte für die einzelnen Gruppen eingeteilt. Anschließend lernen die Schüler die Geschichte kennen und setzen sich inhaltlich mit ihr auseinander. Die Gruppen werden eingeteilt. Möglich ist eine Arbeit mit bis zu 8 Kleingruppen und maximal 5 Schülern pro Gruppe. Optimal ist die Arbeit in 3er-Gruppen. Die Schüler beginnen nun in der Gruppe, sich mit „ihrer“ Szene auseinanderzusetzen: Es wird eingeteilt, wer was zu sagen hat und das Vorlesen wird geübt. Für die textliche Vorbereitung (Kennenlernen der Geschichte, Planung der Texte, Leseübung) sollten ca. 3 Stunden eingeplant werden.

Haben die Schüler die textliche Vorbereitung abgeschlossen, planen sie die bildliche Vorbereitung. Sie überlegen gemeinsam, wie der Hintergrund aussehen könnte, welche Figuren in ihrer Szene mitspielen und welche zusätzlichen beweglichen Requisiten (für eine Szene im Wald beispielsweise Vögel, Bäume...) sie benötigen. Ist diese Planung abgeschlossen, beginnen die Schüler mit der Gestaltung. Die künstlerische Vorbereitung auf den Workshop nimmt ca. 4 Stunden in Anspruch.

Die Lehrperson hat abschließend noch die Fahrt zu planen und einen Elternbrief aufzusetzen.

Es empfiehlt sich zudem, die einzelnen Gruppen entsprechend der inhaltlichen Szenen chronologisch zu nummerieren, damit die Filmergebnisse in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt werden.

### Unterrichtsschritte

- Terminabsprache mit den makemedia-Studios
- Vorüberlegungen zu Thema und Technik, Elternbrief aufsetzen
- Kennenlernen des Themas in der Klasse  
Bilderbuch, Text o.ä.
- Textliche Vorbereitung  
Kopien der Einzelszenen für die Gruppen
- Künstlerische Vorbereitung  
Planungsblatt, Tonkarton DIN A2, Tonpapier für Figuren und Requisiten
- Planung der Fahrt
- Workshop durchführen  
Hintergründe, Figuren und Texte, i-stopmotion
- Präsentation in der Schule  
Poster, etc.

### Weiterführende Links

makemedia-Studios Bremen

- <http://www.lis.bremen.de/detail.php?gsid=bremen56.c.13805.de>

Stadtbildstelle Bremerhaven

- <http://www.medienzentrum-bremerhaven.de/stopmotion>

Stand: 1.8.2013

## 5. Aufgaben und Materialien

- Flyer makemedia-Studios
- Informationsblatt zur Vorbereitung
- Beispiel Elternbrief
- Beispiel künstlerische Planung in der Gruppe gestalten

### ■ Beispiel für eine Gruppenplanung



Gruppe:

\_\_\_\_\_

Das passiert in unserer Szene:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Diese Figuren spielen mit:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Diese Requisiten brauchen wir:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

So könnte unser Hintergrund aussehen:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

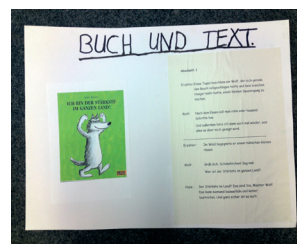
### ■ Beispiel Elternbrief

Bremen, den

Liebe Eltern der Klasse \_\_\_\_\_.

Wie Sie vielleicht bereits von Ihrem Kind gehört haben, möchten wir zu dem Buch \_\_\_\_\_ am \_\_\_\_\_ einen Trickfilm in den Make-media- Studios in der Speicherstadt einspielen. Als weitere Begleitperson wird Frau/Herr \_\_\_\_\_ mitkommen. Da die Zug- und Busverbindungen ein frühzeitiges Aufbrechen notwendig machen, möchte ich Sie bitten, dass sich Ihr Kind bereits um \_\_\_\_\_ in der Schule befindet. Der Zeitpunkt für eine Rückkehr wird zwischen \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ Uhr liegen. Deshalb wäre es am einfachsten, um lange Wartezeiten zu vermeiden, wenn Ihr Kind an dem Tag selbstständig nach Hause geht. Für diesen Tag braucht Ihr Kind lediglich Frühstück und ausreichend Getränke mitzubringen. Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

Mit freundlichem Gruß




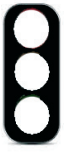



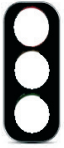




## 6. Checkliste

Die Checkliste wird am Ende der Unterrichtseinheit gemeinsam mit den Kindern erarbeitet und dient der ersten Auseinandersetzung mit dem eigenen Lernprozess. Die Ampeln können die Kinder je nach Selbsteinschätzung ausmalen, z. B.

**rot** = kann ich noch nicht; **gelb** = kann ich schon und **grün** = kann ich gut.

Die Checkliste kann auch von den Kindern ergänzt werden.

Ich kann...		
einen Text so lesen, dass ich ihn bei der Tonaufnahme flüssig und betont vorlesen kann.		
Hintergrund und Figuren so gestalten, dass sie in einem Trickfilm gut zu sehen sind.		
Figuren so verschieben, dass sie im Trickfilm flüssige Bewegungen machen.		
gut mit meinen Mitschülerinnen und Mitschülern in der Gruppe arbeiten.		





# Internetrecherche

## 1. Kurzinformation

<b>Thema</b>	Schreibwerkstatt „Tiere“: Wir suchen Informationen im Internet
<b>Fach</b>	Deutsch, Sachunterricht
<b>Schulstufe</b>	Primarstufe
<b>Jahrgang</b>	2- 4
<b>Zeitraum</b>	ca. vier Unterrichtsstunden
<b>Medien</b>	Tierbilder, Musterplakat, Musterkartei, Steckbrief  Computer, Drucker  Textverarbeitung (Open Office for Kids - OOo4Kids - oder andere Office Software)

## 2. Welche Ziele sollen erreicht werden?

- Informationen im Internet zu Tieren sammeln, verarbeiten und präsentieren

Suchen im Internet will gelernt sein. Dieser Lernbaustein dient dazu, dass Kinder aus Quellen wie dem Internet gezielt Informationen - hier zu Tieren - suchen, sie in einer Schreibwerkstatt verarbeiten und im Anschluss in einem Steckbrief, auf einem Plakat oder einer Tierkartei darstellen und in der Klasse präsentieren.

- Arbeitstechniken mit dem Browser erlernen

Die Schülerinnen und Schüler lernen

- die Grundfunktionen und die dazu gehörenden Icons eines Browsers kennen und nutzen (vgl. weiterführende links: Browser 1x1),
- mit Suchmaschinen zielgerichtet umzugehen,
- wichtige Webseiten in den Favoriten - Lesezeichen abzulegen und von dort aus zu starten.

### 3. Kompetenzen

Standards aus den Bildungsplänen		Konkrete Anforderungen
Die Schülerinnen und Schüler können ...		
<b>Medienbildung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>Information</i></li> </ul> <p>eine für ihre Zwecke geeignete Auswahl aus vorgegebenen Informationsquellen treffen und bearbeiten</p> <p>sich auf altersgerechten Internetseiten zurechtfinden, z. B. mit Hilfe von (online-) Lexika oder einer Kindersuchmaschine aufgabenbezogen einfache Informationen entnehmen</p>	eine Kindersuchmaschine nutzen und gezielt Informationen mit Leitfragen zu einem ausgewählten Tier finden
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>Visualisierung und Gestaltung</i></li> </ul> <p>sich oder einfache Sachverhalte mit Texten und Bildern darstellen</p> <p>kleine Medienprodukte mit Hilfestellung gestalten</p>	Informationen zu Tieren in einem Steckbrief, auf einem Plakat oder einer Rätselkartei verarbeiten und präsentieren.

<b>Deutsch</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>Lesen - mit Texten und Medien umgehen</i></li> </ul> <p>Möglichkeiten der Informationssuche in unterschiedlichen Medien nutzen</p>	eine Kindersuchmaschine nutzen und gezielt Informationen mit Leitfragen zu einem ausgewählten Tier finden
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>Schreiben - Texte verfassen</i></li> </ul> <p>verschiedene Schreibenanlässe für sich und andere nutzen: informierende Texte verfassen</p> <p>verschiedene Präsentationsformen und Medien zum Präsentieren ihrer Texte nutzen</p>	einen Tiersteckbrief, eine Tierkartei oder ein Tierplakat erarbeiten  ihr Ergebnis den anderen Kindern der Klasse vorstellen und präsentieren

<b>Sachunterricht</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>Lernfeld: Natur</i></li> </ul> <p>Informationen zu Lebens- und Verhaltensweisen einer Tierart in ihrer natürlichen Umgebung sammeln, darstellen und darüber berichten</p> <p>Sachverhalte und Phänomene aufgabenbezogen darstellen sowie geeignete Informationsquellen finden und nutzen</p>	zu einem ausgewählten Tier wichtige Informationen darstellen und präsentieren.
-----------------------	--	--

## 4. Tipps für den Unterricht

Für die Informationssuche im Internet ist es wichtig, dass Kinder altersgerechte Suchmaschinen kennenlernen und sie benutzen, weil sie altersgerecht aufbereitet sind:

<http://links.grundschulmaterial.de/Kindersuchmaschinen-40.htm>.

Dieser Link kann auf den Marktplatz (SuBITI) gelegt werden und steht dann auf allen Rechnern zur Verfügung.

Das Copyright ist bei der Nutzung von Bildern oder Texten aus dem Internet unbedingt zu beachten.

Zur Erstellung eines Tierplakats können Kinder Texte mit dem Computer schreiben und ausdrucken. Dafür sind sowohl die Textverarbeitung in der Lernwerkstatt wie auch OOo4Kids (Open Office for Kids – mit einem einstellbaren Funktionsumfang) oder eine andere Office Software geeignet.

Statt eines Plakates können auch Tierkarteien und/oder Tiersteckbriefe erstellt werden (s. Anlage).

Kindersuchmaschinen:

- <http://links.grundschulmaterial.de/Kindersuchmaschinen-40.htm>
- <http://blindekuh.de/>
- <http://www.helles-koepfchen.de/>
- <http://www.kindernetz.de/suche>
- <http://www.milkmoon.de/>

### Unterrichtsschritte

- Einstieg  
z. B. mit einem Tierrätselspiel:  
„Mein Tier ist, kann, hat ...“

- Suchstrategien festlegen

Zu Beginn der Suche des Lieblingstieres oder eines Tieres von besonderem Interesse sollte festgelegt werden, wonach genau gesucht wird und welches Medium sich dafür eignet.

- Mit Kindern Leitfragen erarbeiten

Wonach suche ich? Was will ich wissen?

[Tierbilder aus dem Internet](#)

#### *Suchbegriffe:*

*Name des Tieres - Zootiere - Bauernhoftiere  
Haustiere - Wildtiere - Tierfutter - Tierleben - Tierwelt  
Wassertiere - Lufttiere - Wüstentiere - Tierberichte  
Tierkinder - Aufzucht - Gefahren für Tiere  
Tierschutz - Feinde der Tiere - natürliche Feinde  
Lebensraum Tiere - bedrohte Tierarten*

- Suche planen und durchführen

Für die Daten und Fakten zu Tieren eignen sich Kindersuchmaschinen, z. B. „Blinde Kuh“. Wichtig ist das Erarbeiten und Eingrenzen von geeigneten Suchbegriffen, wie Name des Tieres. Die Suchfragen erhalten die Kinder auf einem gesonderten Arbeitsblatt.

Mit einem Partner werden Bilder und Informationen im Internet gesucht und ausgewählt und auf dem PC gespeichert.

[PC mit Internetzugang, Rechercheliste](#)

- Präsentation des Tieres vorbereiten

Ein Plakat mit Bildern und Infotexten zum ausgewählten Tier gestalten. Hierzu erhalten die Kinder eine Anleitung: „Wie erstelle ich ein Plakat?“ (vgl. 5.3 ). Sie nutzen die Informationstexte und Bilder aus dem Internet.

[PC, Drucker, Plakate, Kleber, Schere, Stifte](#)

### ■ Präsentation üben und durchführen

Mit dem Partner üben, das Tier vorzustellen, Rollen verteilen, wer was übernimmt: Begrüßung, Einleitung: Worum geht es?

### ■ Rückmeldungen zur Präsentation

Die Klasse wird in 3 Gruppen eingeteilt; jeweils eine Gruppe konzentriert sich auf einen der folgenden Aspekte: (1) Das hat mir gefallen, (2) das hat mich gestört, (3) das hat mir gefehlt. Anschließend werden die Rückmeldungen zusammengetragen.

### Weiterführende Links

Online Unterrichtseinheit (ab Kl. 2) zur Einführung in das Thema „Suchen und Finden“ im Netz:

- <http://internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php>

Unterrichtsmaterialien zum Umgang mit Suchmaschinen ab Klasse 4 und zur Unterrichtsvorbereitung für Lehrkräfte:

- <http://www.klicksafe.de/materialien/>



- [http://www.fragfinn.de/download/fragFINN\\_Unterrichtseinheit\\_suchen.pdf](http://www.fragfinn.de/download/fragFINN_Unterrichtseinheit_suchen.pdf)
- <http://www.lehrer-online.de/kinder-recherchieren.php>

Grundlegende Informationen zum Umgang mit einem Browser auf dem Bildungsserver Rheinland-Pfalz:

- <http://comedison.bildung-rp.de/inhalt/informationsbeschaffung/grundfunktionen-nutzen/browser-1x1.html>

Stand: 10.07.2013

## 5. Aufgaben und Materialien

■ Suche dir mit einem Partner ein Tier aus, über das du mehr erfahren möchtest oder das dein Lieblingstier ist.

■ Informiere dich über das Tier im Internet. Benutze dazu den Link „Kindersuchmaschinen“ auf dem Marktplatz.

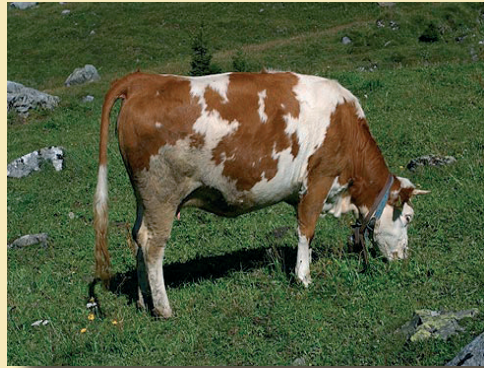
■ Entscheide, was du mit deinem Partner machen willst. Du kannst mit einem Computer

- (1) einen Steckbrief erstellen.
- (2) eine Tierkartei erstellen und ausdrucken.
- (3) ein Plakat gestalten.

### ■ Beispiel Tierkartei für Tierrätsel

#### Wer bin ich?

- Ich bin braun-weiß.
- Ich kann aber auch schwarz-weiß oder nur braun sein.
- Ich habe vier Beine und Hufe.
- Mit meinem Schwanz verjage ich Fliegen.
- Ich gebe Milch und Fleisch.
- Aus meiner Milch werden Butter und Käse gemacht.
- Mein Name hat drei Buchstaben.



### ■ (1) Tipps für einen Tiersteckbrief

- Mein Name:
- So sehe ich aus:
- Das fresse ich:
- So lebe ich:
- So alt kann ich werden:

### ■ (2) Tipps für eine Tierkartei

- Schreibe zuerst den Namen deines Tieres auf!
- Male oder klebe ein Bild dazu!
- Schreibe jetzt über dein Tier!

Diese Fragen helfen dir dabei:

- Wie heißt dein Tier?
- Wie sieht dein Tier aus?
- Wo lebt dein Tier?
- Wovon ernährt sich dein Tier?
- Wie lebt dein Tier?
- Wie alt kann dein Tier werden?
- Wieviele Kinder bekommt dein Tier?
- Was ist das besondere an deinem Tier?

### ■ (3) Wie erstelle ich ein Plakat?

Worauf muss ich besonders achten?

- Das Plakat soll aus einiger Entfernung gut lesbar sein.  
Die Überschriften und der Text sind groß und deutlich geschrieben.
- Die Bilder oder Fotos passen zum Text.
- Das Plakat ist gegliedert.
- Das Plakat kann man gut aufhängen.























## 6. Checkliste

Die Checkliste wird am Ende der Unterrichtseinheit gemeinsam mit den Kindern erarbeitet und dient der ersten Auseinandersetzung mit dem eigenen Lernprozess. Die Ampeln können die Kinder je nach Selbsteinschätzung ausmalen, z. B.

**rot** = kann ich noch nicht; **gelb** = kann ich schon und **grün** = kann ich gut.

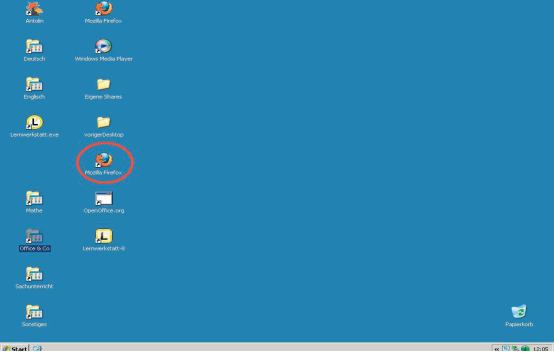
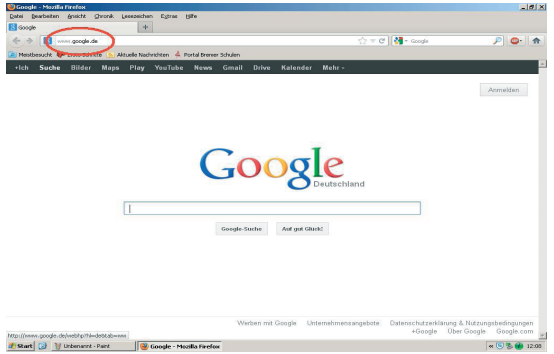
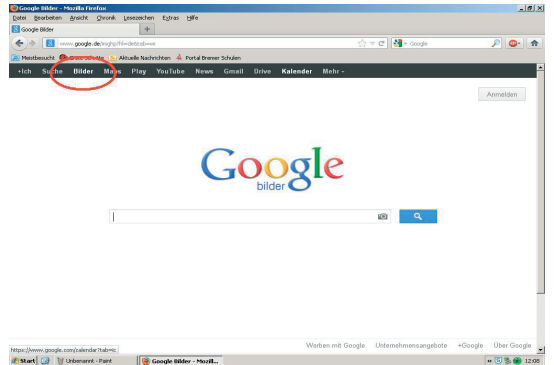
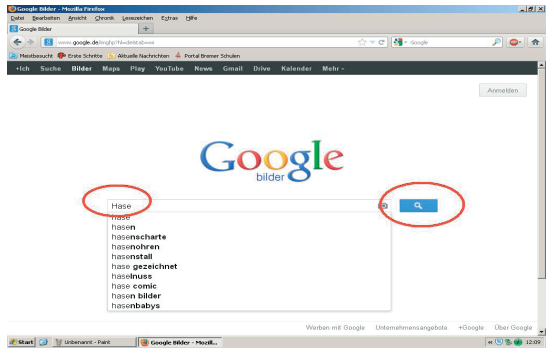
Die Checkliste kann auch von den Kindern ergänzt werden.



Ich kann...		
mit einem Browser umgehen.		
mit einer Kindersuchmaschine Informationen zu einem Tier finden.		
gefundene Informationen ausdrucken.		
einen Ordner auf dem PC anlegen und benennen.		
ein Bild in meinem Ordner speichern.		
ein Bild auf einer Seite einfügen.	 	
das Bild auf meiner Seite vergrößern oder verkleinern.	 	
einen Steckbrief oder eine Tierkartei oder ein Plakat zu meinem Tier auf dem PC erstellen.		
meinen Steckbrief (oder meine Kartei oder mein Plakat) in der Klasse vorstellen.		

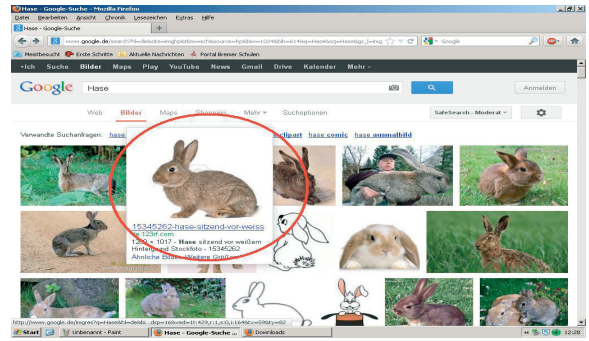
## 7. Anhang

### I. Bilder mit Google suchen, auf dem Rechner speichern und im Textverarbeitungsprogramm einfügen

<p>1</p> <p>Starten sie den Internetbrowser (z. B. Firefox) mit einem Doppelklick.</p>	
<p>2</p> <p>Öffnen Sie die Internetseite: <a href="http://www.google.de">www.google.de</a></p>	
<p>3</p> <p>Klicken Sie in der oberen Menüleiste auf „Bilder“, um zu der Bildersuche zu gelangen.</p>	
<p>4</p> <p>Geben Sie in das Suchfeld den Suchbegriff ein und klicken danach auf die Lupe (Suchen).</p>	

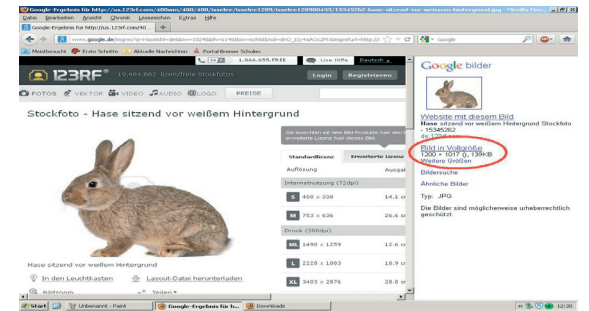
5

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild, welches Ihnen gefällt.



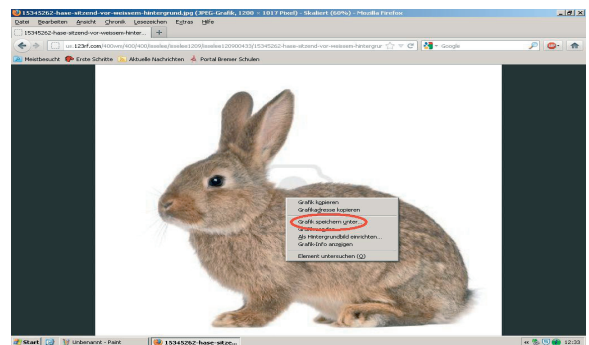
6

Klicken Sie auf „Bild in Vollgröße“.



7

Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste in das Bild und dann mit der linken Maustaste auf: „Grafik speichern unter“.



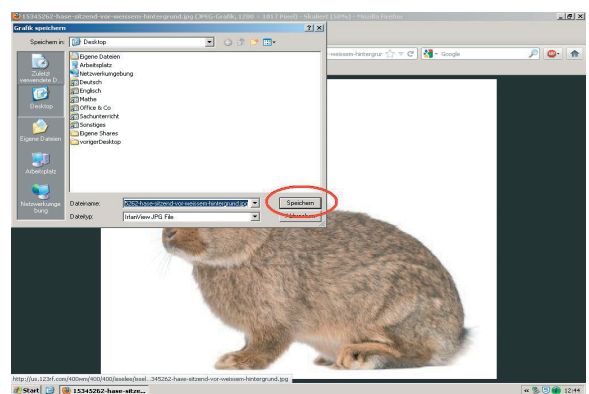
8

Jetzt wählen Sie den Ort, an dem das Bild gespeichert werden soll, z. B. der Desktop oder

„Eigene Dateien / Eigene Bilder“.

Das gespeicherte Bild kann nun in den Text eingefügt werden.

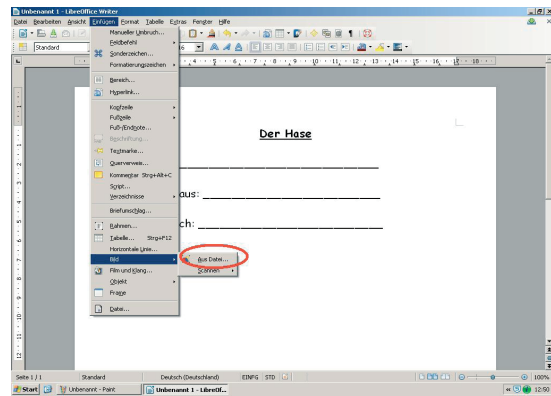
(siehe Punkte 9 - 11)



9

Öffnen Sie nun das Textdokument, in das Sie das Bild hinzufügen wollen.

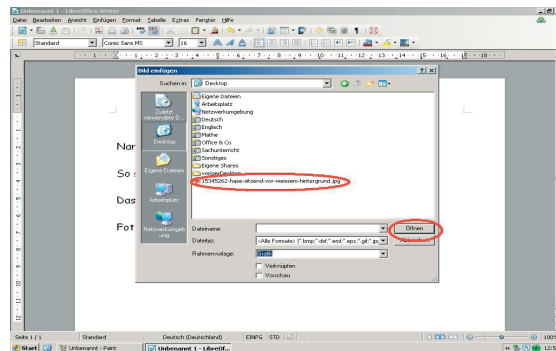
Gehen Sie mit dem Mauszeiger an die Stelle, an der das Bild erscheinen soll, klicken Sie auf „Einfügen → Bild → Aus Datei“.



10

Suchen Sie nun den Speicherort, an dem Sie das Bild in Schritt 8 gespeichert haben.

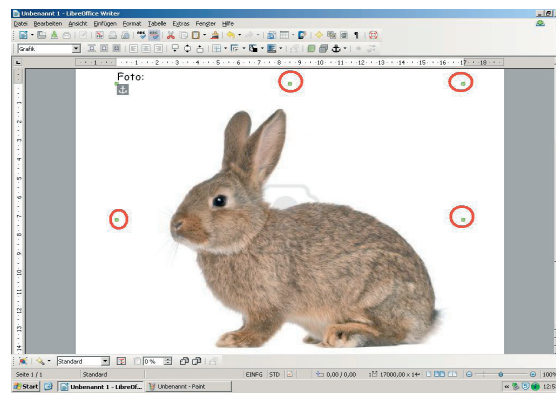
Klicken Sie auf die Bilddatei und dann auf „Öffnen“.



11

Das Bild wird nun in den Text eingefügt.

Mit den (in open office: grünen) Skalierungspunkten, können Sie Bildgröße und Position verändern.



## II. Methodisch-didaktische Überlegungen zur Internetrecherche

### ■ Fünf Schritte für angeleitete Internetarbeit

In Anlehnung an Dr. Sibylle Seib, Lehrer-Online, sind hier fünf Verfahrensschritte aufgelistet, die für eine erfolgreiche Internetrecherche eingesetzt werden können.

#### 1. Verstehen und Nutzen von Technik

Für die Recherche werden technische Begriffe und Techniken vorausgesetzt wie:

- Öffnen eines Browsers
- grundlegende Navigation im Browser
- Öffnen der gewünschten Webseite z. B. [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de):
  - im Adressfeld
  - durch Eingabe von Hand
  - durch Kopieren oder Einfügen-
  - in den Favoriten oder in den Lesezeichen
- Eingabe des Suchbegriffs in das Suchfeld und Aktivierung durch die Eingabetaste bzw. Klick auf das Such-Icon
- mit Hilfe des Scrollbalkens oder Scrollrads die Treffer auf den Bildschirm scrollen und durchlesen
- auf weiterführende Links klicken oder zurück navigieren
- Inhalte (Text oder Bild) markieren, kopieren, in Textdokumente/vorbereitete Ordner einfügen.

#### 2. Orientieren

##### *Rechercheinteressen beachten*

Zu einer guten Vorbereitung auf eine Internetsuche ist es unerlässlich, vorab mit den Schülerinnen und Schülern die Fragestellungen zum Thema oder Gegenstand genau aufzulisten. Diese Fragestellungen sollten als Leitfaden ausgedruckt neben jedem Arbeitsplatz liegen.

##### *Suchmaschinen einsetzen*

Sollten Kindersuchmaschinen nicht zum gewünschten Ergebnis führen, bieten sich „Erwachsenen-Suchmaschinen“ an:

- <http://www.google.de/>
- <http://de.yahoo.com/>
- <http://de.altavista.com/>
- <http://www.lycos.de/>

#### 3. Aneignen

##### *Inhaltliche Auseinandersetzung*

Bei der Internetrecherche ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, aus der Fülle an gefundenem Material auszuwählen.

Unter Beachtung der Fragestellung (s. 2.) müssen mit der Lehrkraft oder in Partner- oder Einzelarbeit gefundene

- Bilder angesehen
- Videosequenzen betrachtet
- Textpassagen
  - gelesen
  - beurteilt
  - ausgewählt werden.

##### *Rechercheinteresse im Blick*

Schülerinnen und Schüler sollten lernen, die so gefundenen Inhalte nach Absprache mit der Lehrkraft oder der Partnerin/dem Partner

- zu markieren
- zu kopieren
- in entsprechende Textdokumente oder Präsentationsprogramme einzufügen
- die Datei mit einem sprechenden Namen zu versehen
- in einem dafür vorgesehenen Ordner abzuspeichern.

#### 4. Verständigen

##### *Abstimmung auf der Metaebene*

Bei der Recherche ist es für Kinder noch sehr schwierig, aber trotzdem wichtig, dass sie schrittweise lernen ihre Suchergebnisse zu reflektieren und sich mit anderen darüber zu verständigen, z. B.

- für oder gegen welche Inhalte sie sich entscheiden
- ob sie die Suche an anderer Stelle und/oder mit anderen Suchinstrumenten fortsetzen
- ob sie die Suche präzisieren müssen
- ob die Suchergebnisse die Fragestellung ausreichend beantworten.

#### 5. Helferprinzip

Es hat sich bewährt, Schülerinnen und Schüler, die sich bei der Recherche als besonders versiert herausgestellt haben und die ihre Suchstrategien gut kommunizieren können, als „Findefixe“ oder „Findehelfer“ einzusetzen. Sie können so den anderen Schülerinnen und Schülern mit Tipps behilflich sein und erfahren selbst eine Bestätigung.







## Serienbilder nach Andy Warhol

### 1. Kurzinformation

<b>Thema</b>	Porträts als Serienbilder – „Malen“ wie Andy Warhol
<b>Fach</b>	Kunst, Deutsch
<b>Schulstufe</b>	Primarstufe
<b>Jahrgang</b>	3 - 4
<b>Zeitraum</b>	ca. 10 - 12 Unterrichtsstunden
<b>Medien</b>	Deckfarbenkasten, Pinsel, Fotokarton, Klebestift  Digitalkamera, Computer, Drucker  Bildbearbeitungsprogramm (GIMP)



MichaelPhilip / Wikimedia Commons

### 2. Welche Ziele sollen erreicht werden?

Medien, wie der Computer, Drucker und Kopierer ermöglichen Endlosproduktionen (Produktionsabläufe im Durchlaufverfahren), die sich zur Erstellung von Serien besonders eignen.

#### ■ Verständnis für zeitgenössische Kunst entwickeln

Der spielerische und schöpferische Umgang mit Medien eröffnet den Kindern einen ersten Zugang zur Kunstrichtung „Pop Art“, bahnt ihr Verständnis für zeitgenössische Kunst an und erweitert ihr Wissen.

#### ■ Sprachlichen Ausdruck erweitern

Das Gespräch über ein Bild schult die Wahrnehmung, das genaue Betrachten und erweitert die Ausdrucksfähigkeit. Kinder lernen beim Betrachten eines Bildes Farben, Formen und deren Lagebezeichnungen zu benennen, Gefühle zu beschreiben und dabei Sprache, Hände zum Zeigen, Unterstreichen, Illustrieren sowie Mimik mit einzusetzen.

#### ■ Gestalten und verfremden

In der Auseinandersetzung mit dem Pop-Art-Künstler Andy Warhol und seinen Siebdruck-Serienbildern erschließen sich die Kinder Techniken der medialen Verfremdung und Intensivierung.

Der Lernbaustein „Serienbilder“ dient dazu, dass Kinder sich vom passiven Medienkonsumenten zum aktiven Benutzer wandeln, sich über das Medium Bild ausdrücken und anderen mitteilen können.

Serienbilder mittels Portraits herzustellen, bietet Möglichkeiten des Erprobens, Entdeckens und Experimentierens mit Fotos und Farben, um eigene Ideen und Vorstellungen bildsprachlich umzusetzen.

### 3. Kompetenzen

Standards aus den Bildungsplänen	Konkrete Anforderungen
Die Schülerinnen und Schüler können ...	
Medienbildung	<p>■ <b>Recherche</b></p> <p>sich im Internet über den Künstler Andy Warhol und seine Serienbilder mit Hilfe ausgewählter URLs informieren</p>
	<p>■ <b>Visualisierung und Gestaltung</b></p> <p>kleine Medienprodukte (Bildgeschichten, Plakat, Hörspielen) gestalten</p> <p>mit dem Bildbearbeitungsprogramm „GIMP“ umgehen</p> <p>mit einer Digitalkamera Porträtfotos machen</p> <p>ein eigenes Foto mit dem PC verfremden und ausdrucken</p>
	<p>■ <b>Präsentation</b></p> <p>eigene Lernergebnisse präsentieren</p> <p>einfache kriterienorientierte Rückmeldungen geben</p> <p>fertige Serienporträts anderen Kindern vorstellen</p>
Kunst	<p>Malerinnen und Maler verschiedener Epochen kennen lernen</p> <p>sich im Internet über den Künstler Andy Warhol und seine Serienbilder mit Hilfe einer Rechercheliste informieren</p>
	<p>mit verschiedenen Farbkombinationen, auch mit farbigen Papieren improvisieren</p> <p>eigene Porträts mit Farben nach Andy Warhol bearbeiten und als Serie auf Fotokarton aufkleben</p>
Deutsch	<p>anderen zuhören, auf Gesprächs- und Redebeiträge anderer eingehen und ihr Verstehen zum Ausdruck bringen</p> <p>Gesprächsbeiträge zu ausgewählten Bildern von Andy Warhol einbringen, Gefühle hierzu und Wahrnehmungen beschreiben</p>

### 4. Tipps für den Unterricht

Als Einstieg in das Thema werden mit den Kindern Bilder von Andy Warhol betrachtet und miteinander verglichen, z. B.



Bei der Erarbeitung von Serienbildern bietet es sich an, in Kleingruppen zu arbeiten.

Mittels vorgegebener URLs informieren sich die Kinder über die Kunstrichtung „Pop-Art“, den Künstler „Andy Warhol“ und seine Serienbilder berühmter Persönlichkeiten, wie z. B. die „Monroe-Serie“ im Internet.

Die Informationen werden in Form eines Künstlersteckbriefs oder eines Plakats verarbeitet; dies kann mit dem PC oder alternativ auch auf einem Arbeitsblatt geschehen (s. Vorlage).

Für die Porträtfotografie sollte ein weißer Hintergrund gewählt werden. Hilfreich ist eine Digitalkamera mit Stativ, um einen immer gleichen, passenden Bildabstand zu bekommen. Möglich ist auch das Experimentieren mit der Digitalkamera ohne Stativ, wobei die Kinder sich gegenseitig im Portrait fotografieren. Dafür müssen die Kinder wissen, welcher Ausschnitt ein Porträt darstellt.

Für die weitere Bearbeitung gibt es zwei Möglichkeiten:

1. **Mit „GIMP“:** Das Foto wird in das Bildbearbeitungsprogramm importiert und über die Werkzeuge weiter verarbeitet und ausgedruckt. Eine ausführliche **Anleitung** für Kinder findet sich im Anhang.
2. **Mit Deckfarben:** Das Foto wird in Open Office 4-fach kopiert und direkt im DIN A4-Format ausgedruckt und anschließend mit Wasserfarben lasiert. Zu beachten ist, dass die schwarzen Partien schwarz bleiben und die grauen und hellen Partien mit unterschiedlichen Farben eingefärbt werden. Empfehlenswert ist das Eingrenzen der Farbpalette auf 3 Farben pro Bild.

## Unterrichtsschritte

### ■ Bilder betrachten

Einführung über Bildimpulse (z. B. Campbell Dose, Monroe).

Vergleichendes Gespräch mit Leitfragen.

### ■ Pop Art kennenlernen und verarbeiten

Recherche im Internet zu Andy Warhol und seinen Serienbildern

Plakate bzw. Steckbriefe erstellen

Ausstellen und Auswerten der Plakate bzw. Steckbriefe

*PC mit Internetzugang, Drucker, Rechercheliste, Steckbrief oder Plakat*

### ■ Portraits fotografieren

Mit einer Digitalkamera experimentieren und Portraitfotos erstellen

*Digitalkameras, evtl. mit Stativ, PC, Drucker, Open Office, GIMP*

### ■ Serienbilder herstellen

Fotos auf einen PC übertragen, künstlerisch bearbeiten und ausdrucken

Serienbilder aushängen und vorstellen

*Digitalkameras, evtl. mit Stativ, PC, Drucker, Open Office, GIMP*

## Weiterführende Links

Unterrichtshilfen und -beispiele / Porträtserien nach Andy Warhol

- <http://www.fragfinn.de>
- <http://www.grundschulmarkt.de/>
- <http://www.kinderart.com/arthistory/Pop-Art-portraits.shtml>
- [http://www.freie-schule-braunschweig.de/projekte/prowo/selbstbildnisse/warhol/projekttag\\_2.htm](http://www.freie-schule-braunschweig.de/projekte/prowo/selbstbildnisse/warhol/projekttag_2.htm)
- <http://www.schule-ratgeber.de/materialien/download/4173-selbstportrait-nach-warhol.html>

*Zur Differenzierung auf einfacherem Niveau:*

Pop-Art-Hände:

- <http://grundschule-schuby.lernnetz.de/Pop-Art-haende.html>

Stand: 5.7.2013

## 5. Aufgaben und Materialien

### ■ Wir wollen uns über den Künstler Andy Warhol und seine Bilder informieren.

Wähle eine der folgenden Aufgaben aus.  
Bearbeite sie mit einem Partner oder einer Gruppe.

Sucht im Internet nach Informationen zu Andy Warhol! Erstellt einen **Steckbrief**. Diese URLs helfen euch dabei:

<http://www.geo.de/GEOlino/mensch/weltveraenderer-andy-warhol>

<http://www.fragfinn.de>

oder

Sucht „Serienbilder“ berühmter Persönlichkeiten von Andy Warhol. Macht eine Zusammenstellung der berühmtesten Bilder.

Erstellt daraus ein **Plakat**.  
Nutzt die Bildersuche von Google und gebt den Begriff „Andy Warhol“ ein:

<http://www.google.de>

### ■ Wir wollen uns im Portrait fotografieren

Suche dir einen Partner.

Fotografiert euch gegenseitig im Porträt mit einer Digitalkamera vor einem weißen Hintergrund.

Überträgt die Fotos auf den Computer und kopiert das schönste Foto auf ein Blatt Papier.

### ■ Wir bearbeiten unsere Fotos (fast) wie Andy Warhol

Wähle ein Porträtfoto von dir aus und kopiere das Schönste vier mal.

Bereite deinen Arbeitsplatz mit einer Unterlage, Pinsel, Wasser und Deckfarbenkasten vor.

Überlege, welche Stellen du auf deinem Foto übermalen möchtest.

Benutze für die grauen Stellen und die hellen Stellen unterschiedliche Farben.

Für jedes Porträtfoto darfst du nur drei Farben nehmen!

Beachte: Schwarze Stellen sollen schwarz bleiben!

### ■ Wir wollen unsere Serienbilder vorstellen

Ordne deine Porträts auf einem Fotokarton an

Klebe sie mit einem Klebestift auf.

Hänge deine Serienbilder an eine Stellwand und stelle sie deiner Klasse vor.

## 6. Checkliste

Die Checkliste wird am Ende der Unterrichtseinheit gemeinsam mit den Kindern erarbeitet und dient der ersten Auseinandersetzung mit dem eigenen Lernprozess. Die Ampeln können die Kinder je nach Selbsteinschätzung ausmalen, z. B.

**rot** = kann ich noch nicht; **gelb** = kann ich schon und **grün** = kann ich gut.

Die Checkliste kann auch von den Kindern ergänzt werden.

Ich kann...		
über Bilder von Andy Warhol sprechen und sie beschreiben.		
Informationen und Bilder aus dem Internet zu Andy Warhol suchen.		
einen Steckbrief oder ein Plakat über ihn erstellen.		
mit der Digitalkamera ein Portrait fotografieren.		
das Foto auf den PC übertragen.		
die Portraits mit Farben nach Andy Warhol bearbeiten.		
die Portraits als Serie aufkleben.		
meine Serienbilder nach Andy Warhol der Klasse vorstellen.		

## 7. Anhang

## I. Arbeitsblatt „Steckbrief“

 <h1>Andy Warhol</h1>			
Geburtsdatum:		 <p>Foto</p>	
Geburtsort:			
Hobbies:			
Beruf:		 <p>Berühmte Bilder:</p> 	
Ausstellungen:			
Todesdatum:			
			

## II. Anleitung: Wir machen ein „Pop-Art-Bild“

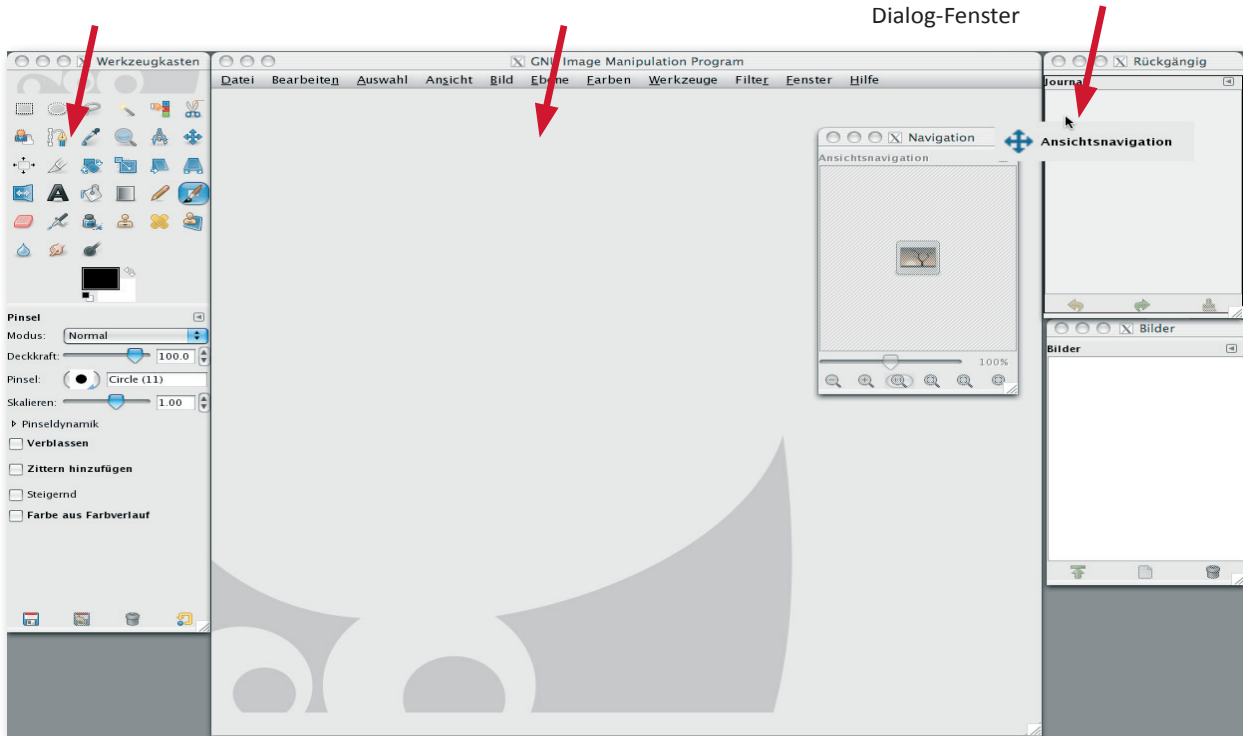
Wir wollen mit dem Bildbearbeitungsprogramm GIMP aus einem einfachen Porträtbild ein tolles Pop-Art-Bild machen, wie es der Künstler Andy Warhol mit den Foto einer berühmten Schauspielerin schon einmal gemacht hat. Ihr werdet sehen, mit GIMP und dieser Anleitung ist das ganz leicht und macht Spaß!

### So ist das Programm GIMP aufgebaut:

Hier links ist der  
Werkzeugkasten

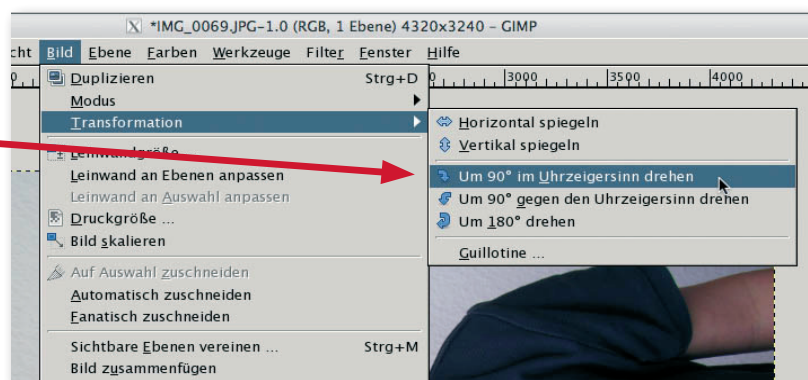
Hier in der Mitte ist das  
Bild-Fenster mit der Menüleiste

Manchmal brauchen  
wir auch bestimmte  
Dialog-Fenster

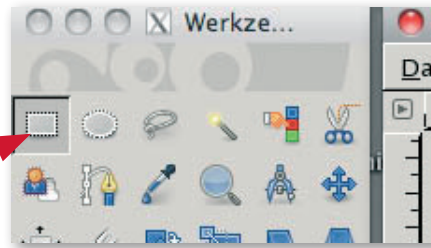


Dann wollen wir mal anfangen. Suche dir im Explorer (oder im Mac-Finder) das Bild aus, das du bearbeiten möchtest, klicke mit Rechtsklick drauf, gehe auf „Öffnen mit...“ und wähle „GIMP“ aus.

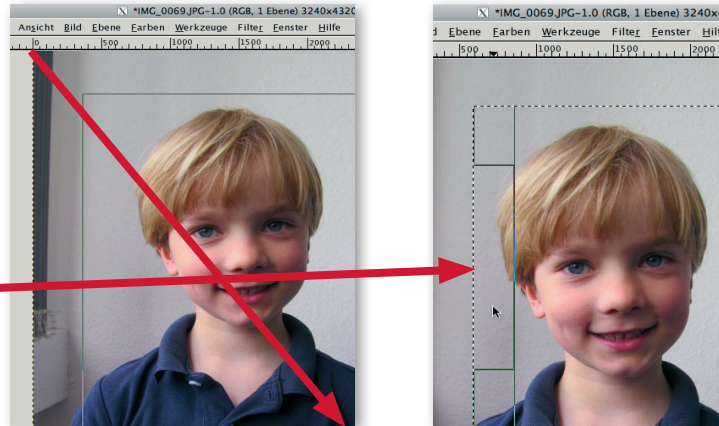
Wenn du das Bild noch drehen musst, dann gehe ins Menü „Bild / Transformation“ und drehe das Bild so, wie du es brauchst.



Wenn du nur einen Teil des Fotos verwenden willst, weil noch zuviel drumherum ist, dann gehe zum Werkzeugkasten und wähle ganz links oben die Rechteck-Auswahl aus.

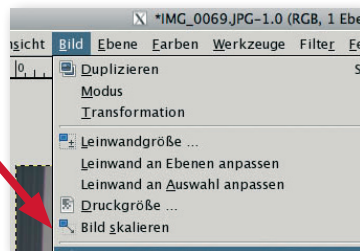


Damit klickst du links oben ins Bild und ziehst mit gedrückter Maustaste nach rechts unten einen Rahmen auf.



Wenn du die Maustaste wieder lässt, kannst du den Rahmen und die einzelnen Seiten noch mal so verschieben bis dir der Ausschnitt gefällt.

Danach gehst du ins Menü „Bild“, dann „Auf Auswahl zuschneiden“ und dein Bild wird so ausgeschnitten wie du es möchtest.



### Korrigieren / Schritt zurück / Journal

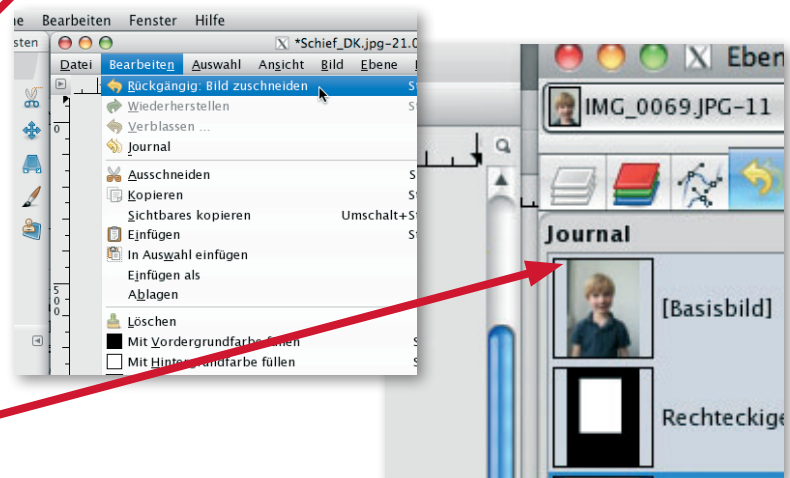
Wenn du mal mit einer Bearbeitung nicht zufrieden bist, kannst du den letzten Schritt (oder auch mehrere Schritte) einfach rückgängig machen:

Menü „Bearbeiten / Rückgängig...“:

oder Tastenkombination „STRG-Z“ gleichzeitig drücken.

Im Dialog-Fenster „Journal“ siehst du die gemachten Arbeitsschritte und daneben in kleinen Bildchen die Ergebnisse.

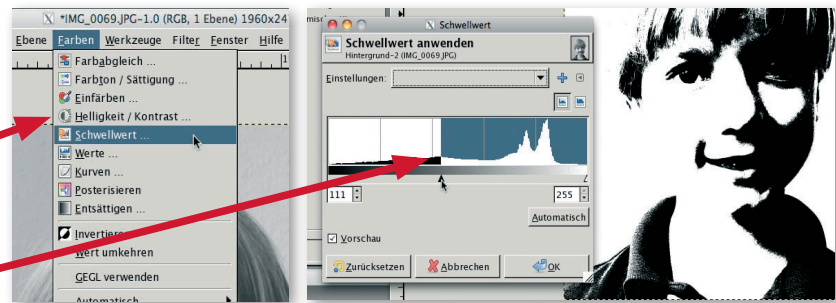
Hier kannst du nacheinander einen oder mehrere Schritte zurück gehen und von dieser Stelle aus wieder neu anfangen.





## Schwarz-Weißes Bild machen

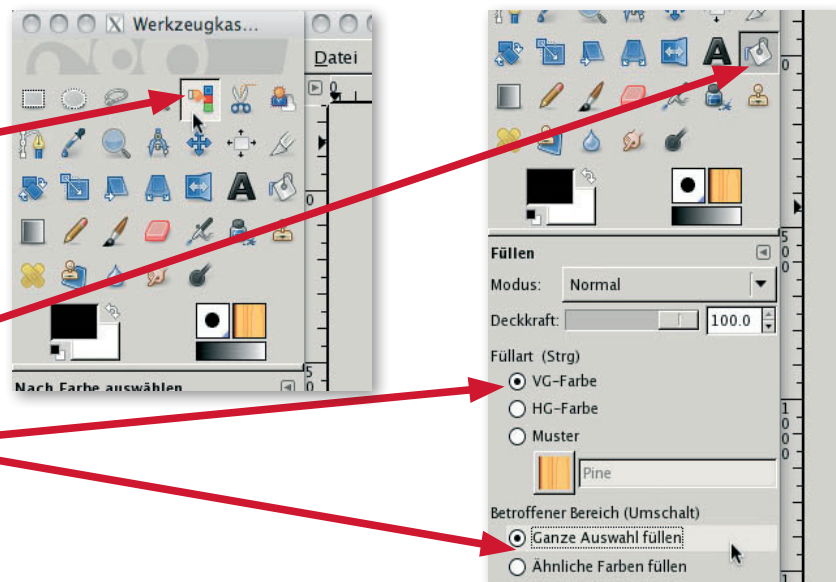
Für das Pop-Art-Bild müssen wir unser Foto jetzt „richtig schwarz und weiß“ machen. Dazu klicken wir im Menü „Farben“ auf „Schwellwert“. Alle Farben verschwinden und wir haben nur noch ein Bild mit schwarzen und weißen Flächen, ohne Grau dazwischen. Du kannst das Bild so lassen oder mit dem Regler einstellen, welche Bereiche im Bild noch weiß bleiben und welche schon schwarz werden sollen.



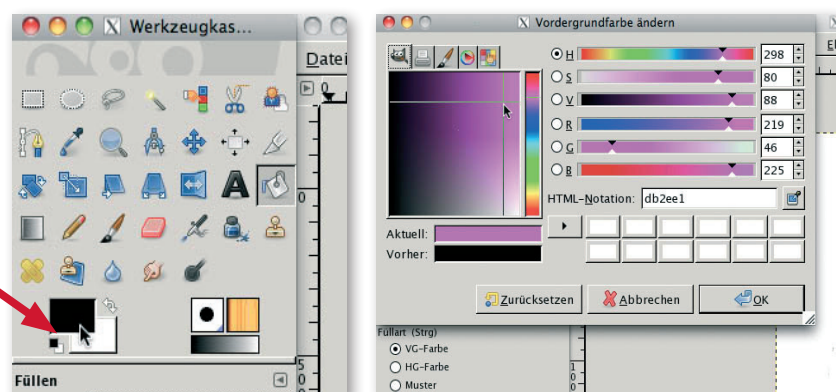
## Bildbereiche und Farben auswählen

Bevor du es bunt treibst, musst du noch bestimmen, was bunt werden soll. Dazu klickst du in der Werkzeug-Palette auf das Farbauswahl-Werkzeug und klickst damit in einen schwarzen Bereich deines Bildes. Dadurch werden alle schwarzen Teile im Bild ausgewählt, auch die kleinsten Punkte.

Danach wählst du das Werkzeug „Füllen“ (den Farbeimer). Achte darauf, dass weiter unten bei Füllart der Punkt bei „VG-Farbe“ (Vordergrund) und weiter unten „Ganze Auswahl füllen“ ausgewählt ist.

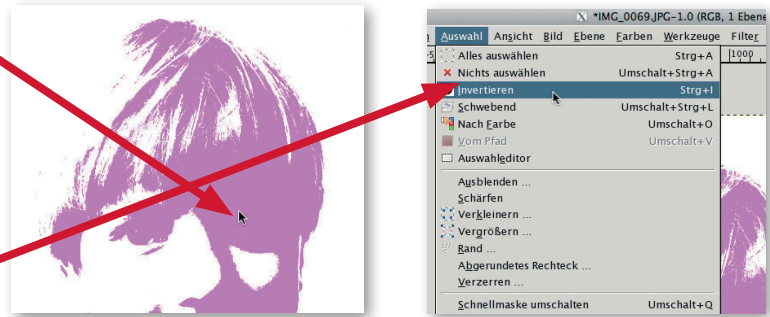


In der Werkzeugpalette klickst du jetzt auf das schwarze Rechteck „Vordergrundfarbe“. Dabei öffnet sich der Dialog „Vordergrundfarbe ändern“. Hier kannst du auf verschiedene Weise deine Wunschfarben auswählen. Spiel ruhig mal ein bisschen damit herum.

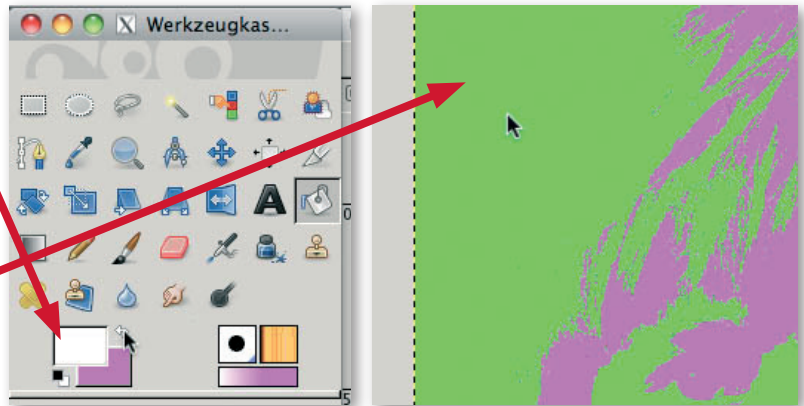


Diese ausgewählte Farbe „schüttest“ du jetzt mit dem Farbeimer in deine Bildauswahl mit den schwarzen Bereichen.

Für die zweite Farbe wählst du jetzt die weißen Bereiche aus, indem du im Menü „Auswahl“ auf „Invertieren“ klickst.



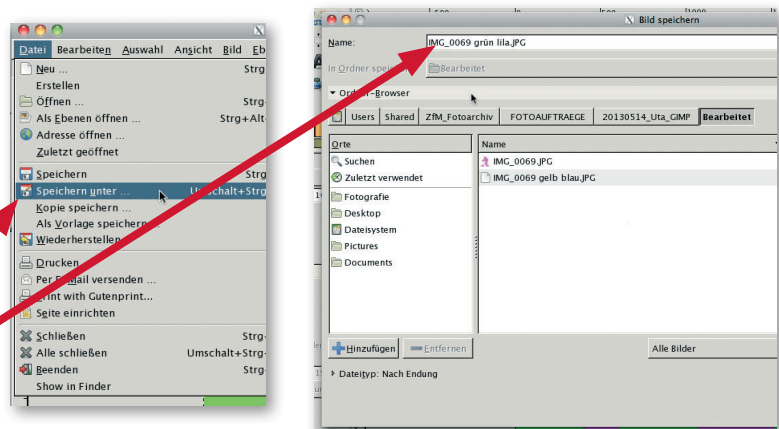
In dem Werkzeugkasten klickst du jetzt auf den kleinen Doppelpfeil bei dem Farbfeld Vordergrundfarbe und deine erste Farbe wandert in den Hintergrund. Mit einem Klick auf das jetzt vordere Farbfeld kannst du genauso wie vorhin eine andere Farbe auswählen und mit dem Füllen-Werkzeug die weißen Bereiche deines Bildes einfärben.



### Fertiges Bild speichern

Fertig ist dein Pop-Art-Bild. Jetzt musst du es nur noch speichern. Wichtig ist, dass du das allererste Foto so behältst wie du es ursprünglich fotografiert hast, damit du später auch andere Sachen machen kannst. Dafür musst du im Menü „Datei“ auf „Speichern unter...“ klicken.

Im „Bild speichern“ Dialogfeld gibst du unter „Name“ deinem Bild einen sinnvollen Dateinamen, darunter kannst du auswählen, wohin du es speichern willst.



## Willst du mehr?

Wenn es dir bis hier hin Spaß gemacht hat, können wir noch einen Schritt weiter gehen und, so wie damals Andy Warhol, ein Vierer-Bild mit unterschiedlichen Farbkombinationen daraus machen.

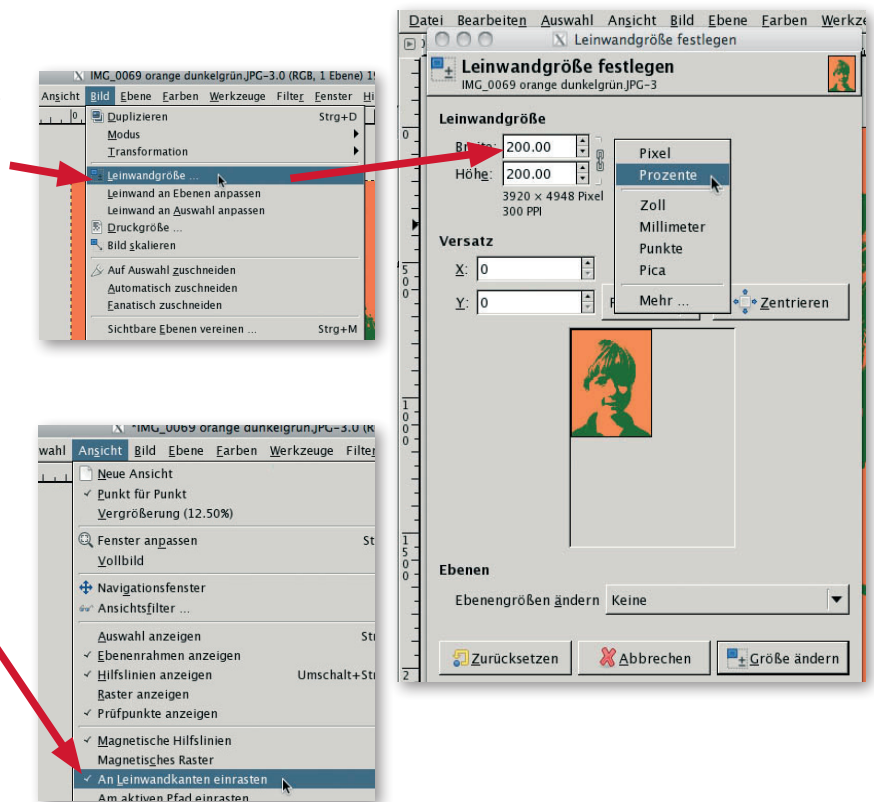
Dazu öffnest du dein erstes Pop-Art-Bild und färbst die beiden Farbbereiche genauso ein, wie du es vorher gelernt hast, aber mit anderen Farben, Hauptsache, es wird bunt.

Jede Version speicherst du unter einem anderen Namen bis du insgesamt vier Bilder hast. Mit dem letzten Bild machen wir jetzt weiter:

Dazu klickst du im Menü „Bild“ auf „Leinwandgröße“. Im Dialogfeld klickst du bei „Leinwandgröße“ auf „Pixel“ und wählst „Prozente“ aus.

In den Eingabefeldern für Prozente gibst du jeweils die Zahl 200 für Höhe und Breite ein. Dadurch wird das Bild in der Höhe und Breite doppelt so groß und das Foto steht links oben in der Ecke.

Im Menü „Ansicht“ klickst du noch auf „An Leinwandkanten einrasten“. Warum, wirst Du später merken.

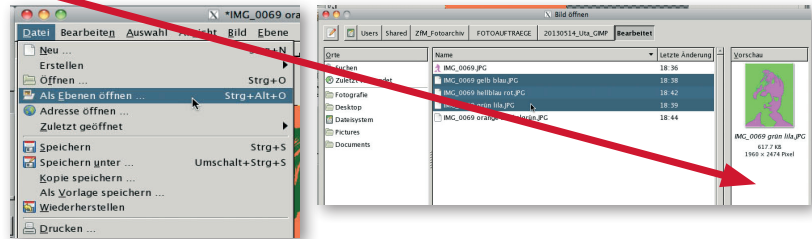


## Wir machen ein „Pop-Art“-Bild

Im Menü „Datei“ klickst du auf

„Als Ebene öffnen... „

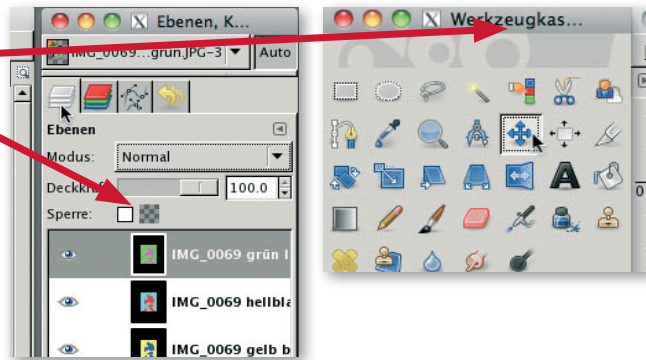
und wählst dort die anderen drei bunten Bilder aus. Mit Klick auf „Öffnen“ werden diese drei anderen Fotos in deinem bereits geöffneten Bild eingebunden.



In rechten Dialogfenster „Ebenen“ siehst du nun die einzelnen Fotos als Minibilder.

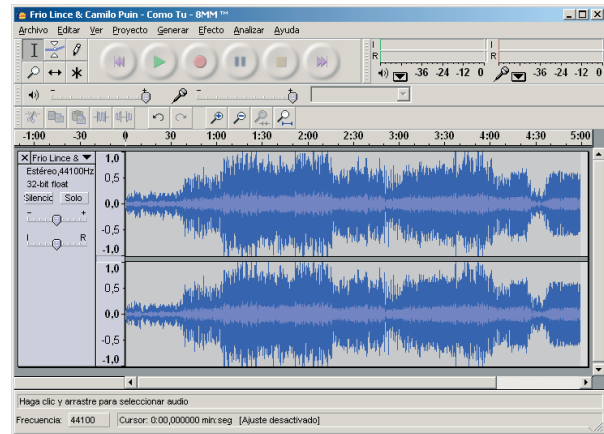
Hier kannst du eines nach dem anderen anklicken und mit dem Verschiebewerkzeug an die richtige Stelle bewegen.

Wenn du dabei mit dem kleinen Bild an den Bildrand kommst, rastet das kleine Bild automatisch genau am Rand des großen Bildes ein, sodass am Ende alle Bilder direkt und genau nebeneinander liegen.



Jetzt sind wir auch damit fertig und können das Vierer-Bild so abspeichern wie die vorigen Bilder, als Poster für deine Zimmerwand ausdrucken, per Email verschicken und was du sonst alles damit machen möchtest.

Viel Spaß beim Ausprobieren!



# Geschichten-CD

## 1. Kurzinformation

<b>Thema</b>	Wir schreiben eine Gruselgeschichte und nehmen sie auf
<b>Fach</b>	Deutsch, ggf. Kunst
<b>Schulstufe</b>	Primarstufe
<b>Jahrgang</b>	3 - 4
<b>Zeitraum</b>	ca. 2 Wochen
<b>Medien</b>	Arbeitsbögen Computer, CD-Player, Drucker, CD-Brenner Alternativ: digitales Aufnahmegerät oder iPad / Tablet SuBITI, Audacity, Lernwerkstatt, Open Office for Kids

## 2. Welche Ziele sollen erreicht werden?

### ■ Eigene Geschichten verfassen und vorlesen

Höraufnahmen können bereits in der Grundschule auf der Grundlage eigener Texte hergestellt werden. Gruselgeschichten eignen sich hierbei besonders, um sie dramatisch mit Geräuschen zu untermalen.

Das Herstellen einer Audio-CD motiviert die Kinder besonders zum Schreiben und Lesen.

Die Kinder erhalten bei diesem Lernbaustein die Gelegenheit, sich selber einmal sprechen bzw. lesen zu hören. Sie erkennen, wie deutlich, undeutlich oder auch wie schnell bzw. langsam sie vorlesen. Lesen wird so spielerisch eingeübt.

### ■ Mediale Techniken

Im Verlauf dieser Unterrichtseinheit lernen die Schülerinnen und Schüler Dateien zu benennen und wieder auffindbar abzuspeichern, eigene Texte am Computer zu überarbeiten, Tonaufnahmen mit Unterstützung herzustellen sowie als Erweiterung

\* ein CD-Cover zu gestalten

\* Geräusche in eine Tonaufnahme einzubinden

(<http://www.auditorix.de/geraeusche-box.html>)

### 3. Kompetenzen

Standards aus den Bildungsplänen		Konkrete Anforderungen
Die Schülerinnen und Schüler können ...		
Deutsch	<p>■ <i>Visualisierung und Gestaltung</i></p> <p>eigene Lernergebnisse altersgerecht medial aufbereiten</p> <p>kleine Medienprodukte (Hörspiel-CD) gestalten</p> <p>die Wirkung von Geräuschen und Tönen nutzen</p>	eigene Texte mit Hilfe des Computers aufnehmen und abspeichern.
	eigene Schreibvorlieben nutzen und daraus Themenvorschläge zum Schreiben entwickeln	Ideen für eine Gruselgeschichte aufschreiben
	freie Texte schreiben und dabei Thema, Textform, ... entscheiden	eine eigene Geschichte schreiben und mit Hilfen überarbeiten
	den Computer zum Schreiben und für die Textgestaltung verwenden	Rechtschreibhilfen zur Korrektur nutzen
Kunst	Texte flüssig lesen und sinngestaltend vortragen	den eigenen Lesevortrag mit Vorlesehilfen vorbereiten. Dabei müssen Pausen-, Atem- und Betonungszeichen beachtet werden.
	* Druck- und Schriftexperimente als Mittel der Gestaltung ausprobieren, auch am Computer	* die eigene Geschichte auf einem bedruckbaren CD-Rohling gestalten

Die mit einem \* markierten Anforderungen gelten für ein erhöhtes Niveau.

### 4. Tipps für den Unterricht

Schreibanlässe in der Grundschule gibt es viele. In diesem Beispiel geht es um eine Gruselgeschichte. Gemeinsam wird mit den Kindern eine Ideensammlung erstellt, die unterstützend für das Schreiben einer eigenen Gruselgeschichte genutzt werden kann. Dies kann an verschiedenen PCs geschehen oder auch mit ausgelegten großen Arbeitsbögen (DIN A3) auf dem Boden.

Die Geschichten der Kinder werden solange überarbeitet, bis sie weitestgehend fehlerfrei sind. Am Rechner werden mit Hilfe der Rechtschreibprüfung die letzten Korrekturen vorgenommen, damit sie ausgedruckt eine gut lesbare Vorlage zum Vorlesen haben.

Geeignete Schreibprogramme auf den Rechnern in der Schule (SuBITI) sind „Open Office for Kids“ oder die Textverarbeitung in der Lernwerkstatt.

Mit dem Freeware-Programm Audacity (Anleitung im Anhang), das auch auf den Schulrechnern installiert ist, können die Geschichten digitalisiert werden. Dazu werden die Texte mit Hilfe eines Headsets oder eines Mikrofons aufgenommen. Sehr einfach geht es mit einem Notebook, wenn es über ein eingebautes Mikrofon verfügt. Die gespeicherten Texte werden auf einen USB-Stick kopiert und auf eine CD gebrannt.

In Bremerhaven können alternativ dazu digitale Aufnahmegeräte geliehen werden, die ganz unkompliziert hochwertige Sprachaufnahmen liefern. Technische Unterstützung bekommen die Schulen bei der Stadtbildstelle.

#### ■ Weitere Ideen

Ist kein CD-Brenner verfügbar, können die Geschichten auf dem „Marktplatz“ der SuBITI-Umgebung gespeichert werden. So können sie von den Schülerinnen und Schülern der Klasse, aber auch in der gesamten Schule gehört werden.

Die fertigen CDs können, sofern sie auf einem bedruckbaren Rohling gebrannt wurden, mit Hilfe von speziellen Filzstiften gestaltet werden. Es können zusätzlich CD Labels für die Hülle entworfen werden.

Hinweis: Ist ein Farbdrucker vorhanden, der CDs bedrucken kann, können die Bilder der Kinder auch gescannt und direkt auf die CD gedruckt werden. Es empfiehlt sich nicht, CD-Aufkleber zu benutzen, da dadurch die gebrannte CD nach ein paar Jahren nicht mehr abspielbar ist.

## Unterrichtsschritte

- Ideensammlung für eine Geschichte

Bei entsprechender Ausstattung (z. B. in Laptopklassen) können die Kinder in einem „Rundlauf“ jeweils einen anderen Begriff auf den Computern eintragen, solange bis der Arbeitsbogen „Das Gruselschloss“ (s. Anhang) komplett ausgefüllt ist.

[Arbeitsblatt „Gruselschloss“](#)

- Individuell: Schreiben einer Geschichte

- Die fertige Geschichte überarbeiten und richtig abtippen

[Vorlage auf PC oder Arbeitsblatt; Open Office für Kids](#)

- Die Geschichte ausdrucken und lesen üben

[Computer, Drucker](#)

- Die Geschichte mit dem Computer aufnehmen, normalisieren

[Computer, Mikrofon oder Headset, Anleitung s. Anhang](#)

- Die Geschichte auf eine CD brennen

[Computer, CD-Brenner, CD-Rohling](#)

- CD-Label oder Hülle gestalten und bedrucken

## 5. Aufgaben und Materialien



- Gruppenarbeit: Wir sammeln Ideen

Tragt alle Begriffe, die zu einem „Gruselschloss“ passen, in dem Arbeitsbogen ein.



- Einzelarbeit: Ich schreibe eine Geschichte

Nutze eure Wörter aus dem Arbeitsblatt „Gruselschloss“ für deine Geschichte.

Schreibe daraus eine Gruselgeschichte. Denke daran, unterschiedliche Satzanfänge zu benutzen und die Geschichte ganz spannend zu schreiben.

Nachdem du die Geschichte geschrieben hast, überarbeite sie solange, bis keine Fehler mehr enthalten sind.

Tippe deine Geschichte ab und drucke sie aus.

Zu Hause: Übe deine Geschichte laut vorzulesen.



- Wir nehmen die Gruselgeschichte auf

Nimm die Geschichte evtl. mit Hilfe deiner Lehrerin oder deines Lehrers auf und brenne sie auf CD.



- Ich gestalte ein CD-Label

Entwirf ein Deckblatt, das zu deiner Geschichte passt.

## Weiterführende Links

- [http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/schumacher\\_audacity/schumacher\\_audacity.pdf](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/schumacher_audacity/schumacher_audacity.pdf)
- <https://www.zki.hs-magdeburg.de/dienste/ein-ausgabe/anleitung-scannen>






## 6. Checkliste

Die Checkliste wird am Ende der Unterrichtseinheit gemeinsam mit den Kindern erarbeitet und dient der ersten Auseinandersetzung mit dem eigenen Lernprozess. Die Ampeln können die Kinder je nach Selbsteinschätzung ausmalen, z.B.

**rot** = kann ich noch nicht; **gelb** = kann ich schon und **grün** = kann ich gut.

Die Checkliste kann auch von den Kindern ergänzt werden.

*Die mit einem \* gekennzeichneten Beschreibungen haben ein erhöhtes Anforderungsniveau.*

Ich kann...		
eine Gruselgeschichte schreiben und überarbeiten.		
meine Geschichte auf dem Computer richtig abtippen.		
meine Geschichte so deutlich vorlesen, dass sie von anderen gut verstanden wird.		
* meine Geschichte mit Hilfe des Computers aufnehmen und speichern.		
* ein CD-Label oder eine Hülle gestalten.		

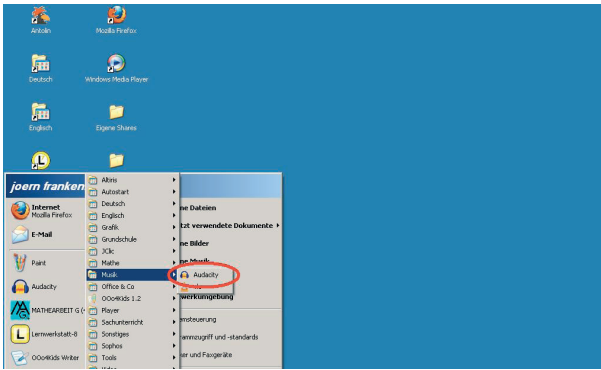
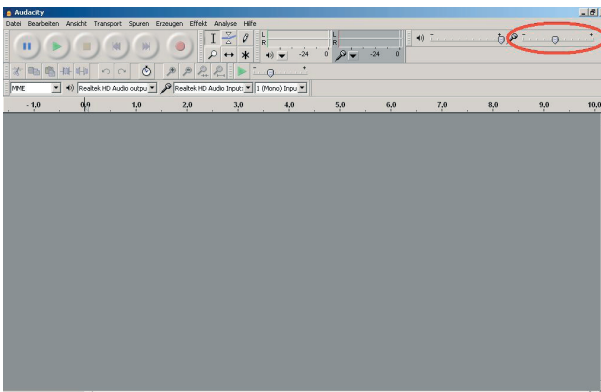
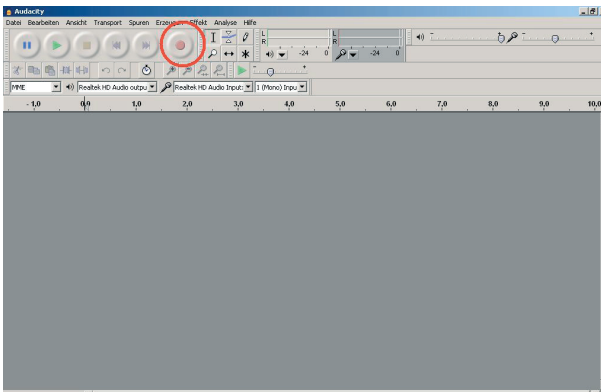
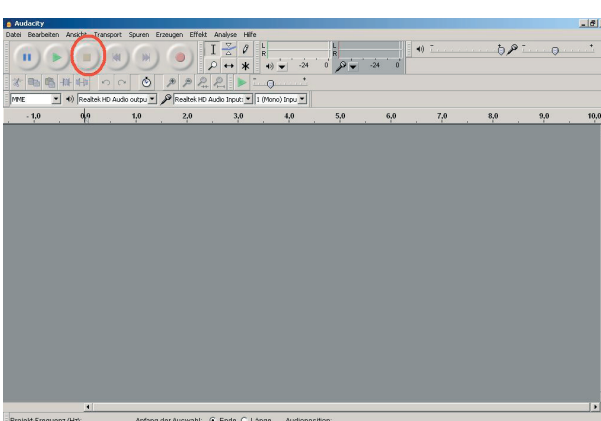


## 7. Anhang

### I. Arbeitsblatt „Das Gruselschloss“

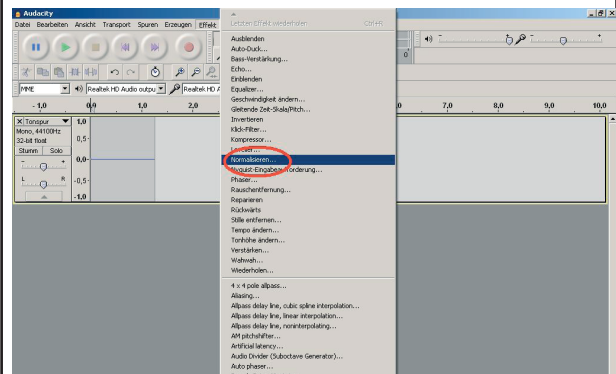


## II. Aufnahme mit dem Freeware Programm „Audacity“

<p style="text-align: center;">1</p> <p>Schließen Sie das Mikrofon an den Mikrofoneingang (rosa Buchse) des Computers an.</p> <p>Starten Sie das Programm „Audacity“.</p> <p>Auf dem SuBITI-System finden Sie das Programm häufig unter „Start → Alle Programme → Musik“.</p>	
<p style="text-align: center;">2</p> <p>Stellen Sie die Lautstärke der Aufnahme hier ein. Versuchen Sie zunächst einen mittleren Wert.</p>	
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Starten Sie jetzt die Aufnahme, indem Sie auf den roten Aufnahmekopf klicken.</p>	
<p style="text-align: center;">4</p> <p>Zum Beenden der Aufnahme klicken sie auf das gelbe Quadrat.</p>	

5

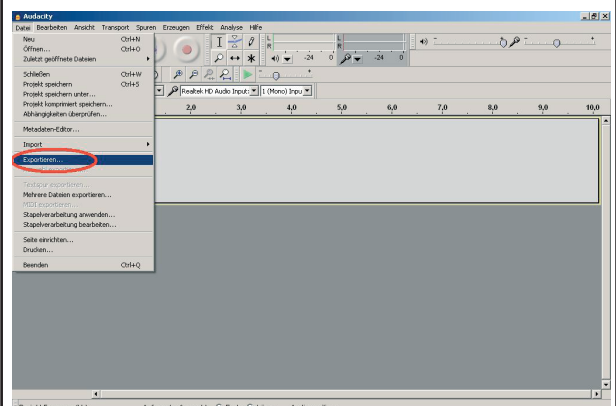
Führen Sie jetzt eine Angleichung der Tonhöhen und unterschiedlichen Lautstärken durch. Klicken Sie dazu auf „Effekte → Normalisieren“.



6

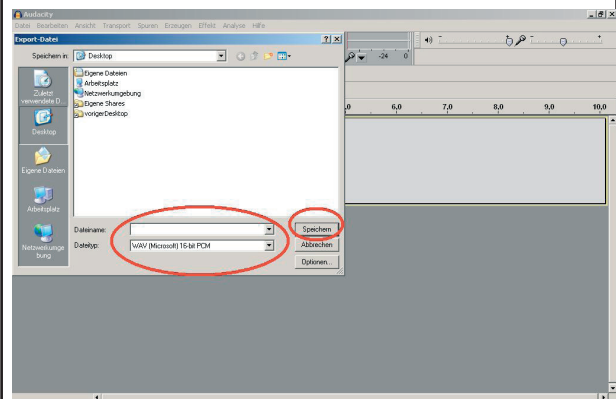
Jetzt muss die aufgenommene Geschichte gespeichert werden.

Klicken Sie dazu auf „Datei → Exportieren“.



7

Wählen Sie den Dateityp „WAV“, geben Sie einen Dateinamen ein und speichern die Datei am gewünschten Ort.







## internet-abc

### Der rote Faden

#### Kurzinformation

##### Module

E-Mail und Newsletter

Chat oder: Gespräche im Internet

Suchen und Finden im Netz.  
Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche

Unterrichtseinheit „Mein eigener Comic“

Unterrichtseinheit „Tier-ABC-Buch“

Unterrichtseinheit „Mein Lieblingsbuch“ Kl. 3/4

Sicher surfen

Viren, Würmer und Trojaner

Soziale Netzwerke

Die folgenden Übersichten liefern einen roten Faden für den Einsatz des Handbuchs „Wissen, wie's geht“ für den Deutsch- und Sachunterricht, das unter der Schirmherrschaft der deutschen UNESCO-Kommission e.V. 2013 herausgegeben wurde. Die Schülerinnen und Schüler erwerben auf spielerische und kindgerechte Weise die Basiskompetenzen in den Bereichen Recherchieren, Datenschutz, sicheres Surfen, Chatten und Kommunizieren in sozialen Netzwerken.

Das Handbuch wird ergänzt durch eine CD-ROM und die Website [www.Internet-ABC.de](http://www.Internet-ABC.de) mit vielen zusätzlichen Angeboten für Kinder, Lehrkräfte und Eltern.

Bremen beteiligt sich am bundesweiten Projekt „Internet-ABC-Schule“. Interessierte Schulen können sich für diese kostenlose gemeinsame Initiative des LIS Bremen bzw. LFI Bremerhaven und der Bremischen Landesmedienanstalt bewerben. Schulen, die in das Projekt aufgenommen werden, erhalten eine Unterstützung in Form von Materialien, eine schulinterne Qualifizierung der Lehrkräfte von ausgebildeten Medientrainerinnen und -trainer für den Einsatz des „Internet-ABC“. Nach erfolgreicher Teilnahme können die Schulen mit dem Qualitätssiegel „Internet-ABC-Schule“ ausgezeichnet werden.

<b>Kompetenzbereiche</b> <b>Bildungsplan Medien</b>	<b>Module Internet-ABC</b>
Kommunikation	E-Mail und Newsletter Aufgaben 1, 2, 5, 6  Chat oder: Gespräche im Internet Aufgaben 1, 2, 3, 8
Information	Suchen und Finden im Netz Aufgaben 1, 2, 3, 5, 6
Analyse / Reflexion	Sicher surfen Aufgaben 1 - 7 und Spiel aus dem Handbuch  Viren, Würmer und Trojaner Aufgaben 1, 2, 5, 6, 7  Soziale Netzwerke Aufgaben 1 - 6 und Spiel aus dem Handbuch
Visualisierung / Gestaltung	Unterrichtseinheiten * „Mein eigener Comic“ und „Tier-ABC-Buch“
Präsentation	Unterrichtseinheit * „Mein Lieblingsbuch“

\* Diese ausgearbeiteten Unterrichtseinheiten mit Verlaufsplanung und Arbeitsbögen sind nicht im Handbuch enthalten und stehen nur online auf den Internet-ABC Seiten zur Verfügung, wo sie als pdf heruntergeladen werden können.

	Ende Klasse 2	Ende Klasse 4	Übersicht	Links zu ausgewählten Inhalten
<b>Kommunikation</b>	Die Schülerinnen und Schüler... - unterscheiden und vergleichen einfache Möglichkeiten der analogen und digitalen Kommunikation (Telefonat, SMS, E-Mail; PC; Druck).	Die Schülerinnen und Schüler... - benennen einfache Regeln der Kommunikation im Internet (z. B. für E-Mail und Chat), - nutzen geeignete Kommunikationsmöglichkeiten für den Austausch von Botschaften und Informationen	<p><b>„E-Mail und Newsletter“</b></p> <p>Zeit ca. 3 Std (ohne Newsletter 2 Std.) 7 Aufgaben, 1 Spiel</p> <p><b>Kompetenzen:</b> Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kennen die Bedeutung des Begriffs E-Mail</li> <li>- kennen die Vorteile einer E-Mail</li> <li>- kennen den Aufbau einer E-Mail-Adresse</li> <li>- (... die weiteren Kompetenzen in diesem Modul sind eher für Kl. 5/6 oder AGs geeignet)</li> </ul>	<p><i>Im Handbuch ab S. 167:</i></p> <p><u>Einführung</u> E-Mail und Newsletter</p> <p>Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>E-Mail</u>, die elektronische Post</li> <li>2. Die <u>E-Mail-Adresse</u></li> <li>3. E-Mails <u>schreiben und versenden</u></li> <li>4. Werbemails (<u>Spam</u>) und <u>Viren</u></li> </ol>
			<p><b>„Chat oder: Gespräche im Internet“</b></p> <p>Zeit: ca. 4 Stunden 8 Aufgaben, 1 Spiel</p> <p>→ siehe auch Bereich Analyse/Reflexion</p> <p><b>Kompetenzen:</b> Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wissen, was ein Chat ist</li> <li>- wissen, wie eine Anmeldung funktioniert</li> <li>- kennen den Begriff Passwort</li> <li>- wissen, wie man mit einem Passwort umgeht</li> <li>- können einen Chat durchführen</li> <li>- kennen die wichtigsten Chatregeln</li> <li>- kennen einige im Chat gebräuchliche Abkürzungen</li> <li>- kennen die Bedeutung verschiedener Smileys</li> <li>- kennen die wichtigsten Sicherheitsregeln im Chat</li> </ul>	<p><i>Im Handbuch ab S. 185:</i></p> <p><u>Einführung</u> Chat</p> <p>Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Was ist ein <u>Chat</u></li> <li>2. Die <u>Chat-Anmeldung</u></li> <li>3. Das geheime <u>Passwort</u></li> <li>4. <u>Vorsicht!</u></li> </ol>

	Ende Klasse 2	Ende Klasse 4	Übersicht	Links zu ausgewählten Inhalten
<b>Information</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- entnehmen z. B. mithilfe von (Online-) Lexika oder einer Kindersuchmaschine aufgabenbezogen einfache Informationen.</li> </ul>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- finden sich auf altersgerechten Internetseiten zurecht</li> <li>- treffen eine für ihre Zwecke geeignete Auswahl aus vorgegebenen Informationsquellen und bearbeiten sie</li> <li>- untersuchen Informationsquellen anhand einfacher Kriterien (z. B. Art der Darstellung, Verständlichkeit, Umfang, Text- und Bildanteil)</li> </ul>	<p><b>„Suchen und Finden im Netz. Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche“</b></p> <p>Zeit: ca. 4 Std 6 Aufgaben, 1 Spiel</p> <p><b>Kompetenzen:</b> Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wissen, wozu es Suchmaschinen gibt</li> <li>- lernen, wie man eine Suchmaschine bedient</li> <li>- kennen Online-Lexika</li> </ul>	<p><i>Im Handbuch ab S. 33:</i></p> <p>Einführung: <a href="#">Suchen und Finden</a></p> <p>Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="#">Suchmaschinen</a></li> <li>2. Die <a href="#">Suchergebnisse</a></li> <li>3. Suchmaschinen <a href="#">richtig bedienen</a></li> <li>4. <a href="#">Nachschlagen</a> in Lexika</li> <li>5. <a href="#">Geduld</a>, Geduld</li> </ol>



	Ende Klasse 2	Ende Klasse 4	Übersicht	Links zu ausgewählten Inhalten
<b>Analyse / Reflexion</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erläutern Wünsche und Bedürfnisse bezogen auf den eigenen Mediengebrauch</li> <li>- unterscheiden positive und negative Seiten der eigenen Mediennutzung (Spaß, Ärger, Angst usw.)</li> <li>- berichten über eigene Medieneffahrungen anhand von Beispielen und vergleichen sie mit anderen</li> </ul>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kennen grundlegende Schutzmöglichkeiten insbesondere für die eigene Person</li> <li>- berichten über eigene Medieneffahrungen anhand von Beispielen und benennen kritische Problembereiche der Internetnutzung</li> </ul>	<p><b>„Sicher surfen“</b></p> <p>Zeit: ca. 4 Stunden 6 Aufgaben, 1 Spiel</p> <p><b>Kompetenzen:</b> Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erkennen Gemeinsamkeiten zwischen einer Stadt und dem Internet</li> <li>- kennen Verbote im Internet</li> <li>- erfahren, wie sie sich selbst schützen können</li> <li>- kennen den Begriff Cybermobbing und Verhaltensregeln dagegen</li> <li>- wissen, wie man sich vor Abzockern schützt</li> </ul>	<p><i>Im Handbuch ab S. 73:</i></p> <p><u>Einführung</u> Sicher surfen.</p> <p>Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="#">Gemeinsamkeiten</a> Stadt / Internet</li> <li>2. <a href="#">Schattenseiten</a> (nicht im Handbuch!)</li> <li>3. Ist im Internet <a href="#">alles erlaubt</a></li> <li>4. <a href="#">Schütze dich selbst!</a></li> <li>5. <a href="#">Was tust du</a>, wenn...</li> <li>6. <a href="#">Cybermobbing</a></li> <li>7. Keine Chance für <a href="#">Abzocker</a></li> </ol> <p>Spiel: Sei auf der Hut! (Nur im Handbuch, Seiten 89f.)</p>
			<p><b>„Viren, Würmer und Trojaner“</b></p> <p>Zeit: 4 Stunden 7 Aufgaben, 1 Spiel</p> <p><b>Kompetenzen:</b> Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erkennen Computerviren als Sicherheitsrisiko</li> <li>- Kennen die Begriffe Trojaner und Würmer</li> <li>- Wissen, wie Hoaxes zu behandeln sind</li> <li>- Lernen, wie man Viren erkennt</li> <li>- Lernen, wie man sich gegen Viren schützt</li> <li>- Lernen, was man bei Virenbefall tun kann</li> </ul>	<p><i>Im Handbuch ab S. 91:</i></p> <p><u>Einführung</u> Viren etc.</p> <p>Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="#">Computervirus</a> - was ist das?</li> <li>2. <a href="#">Würmer und Trojaner</a></li> <li>5. Lieber <a href="#">vorbeugen</a> als heilen</li> <li>6. <a href="#">Virus</a> oder nicht?</li> <li>7. <a href="#">Erste Hilfe</a> bei Virenbefall</li> </ol>
			<p><b>„Chat oder: Gespräche im Internet“</b></p> <p>→ siehe auch Bereich Kommunikation</p>	<p><i>Im Handbuch ab S. 185:</i></p>

	Ende Klasse 2	Ende Klasse 4	Übersicht	Links zu ausgewählten Inhalten
<b>Analyse / Reflexion</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erläutern Wünsche und Bedürfnisse bezogen auf den eigenen Mediengebrauch.</li> <li>- unterscheiden positive und negative Seiten der eigenen Mediennutzung (Spaß, Ärger, Angst usw.)</li> <li>- berichten über eigene Medieneffahrungen anhand von Beispielen und vergleichen sie mit anderen.</li> </ul>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kennen grundlegende Schutzmöglichkeiten insbesondere für die eigene Person,</li> <li>- berichten über eigene Medieneffahrungen anhand von Beispielen und benennen kritische Problembereiche der Internethnutzung.</li> </ul>	<p><b>„Soziale Netzwerke“</b> Zeit: ca. 2 Stunden 7 Aufgaben, 1 Spiel</p> <p><b>Kompetenzen:</b> Die Schülerinnen...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erfahren, was soziale Netzwerke sind</li> <li>- erfahren, wie sie sich in einem Netzwerk anmelden</li> <li>- erkennen Gefahren, die ein solches Netzwerk birgt</li> <li>- lernen, wie sie diese Gefahren minimieren</li> <li>- lernen das Recht am eigenen Bild kennen</li> <li>- lernen das Urheberrecht kennen</li> <li>- lernen, mit Cybermobbing umzugehen</li> </ul>	<p><i>Im Handbuch ab S. 221:</i></p> <p><a href="#">Einführung</a> Soziale Netzwerke</p> <p>Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="#">Gemeinschaften</a> und Netzwerke</li> <li>2. Wie wirst du <a href="#">Mitglied</a></li> <li>3. ...aber <a href="#">Vorsicht!</a></li> <li>4. <a href="#">Geheime</a> Einstellungen</li> <li>5. Fotos, <a href="#">Rechte</a> und das Internet</li> <li>6. <a href="#">Mobbern</a> die kalte Schulter zeigen</li> </ol> <p>Spiel: Hier empfehlen wir das Spiel aus dem Lehrerhandbuch, S. 240 f</p>

Übrigens:

Auf den internet abc –Seiten finden Sie auch einen nach Kompetenzen und Themen sortierten Überblick zu den verfügbaren Unterrichtsmaterialien

[Klick!](#)

	Ende Klasse 2	Ende Klasse 4	Übersicht	Links zu ausgewählten Inhalten
<b>Visualisierung und Gestaltung</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- stellen sich oder einfache Sachverhalte mit Texten und Bildern dar (z. B. Steckbrief)</li> <li>- gestalten kleine Medienprodukte (Bildgeschichte, Plakat, Kalender u. a.) mit Hilfestellung</li> </ul>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bereiten eigene Lernergebnisse altersgerecht medial auf</li> <li>- gestalten kleine Medienprodukte (Bildgeschichte, Plakat, Hörzene)</li> <li>- nutzen die Wirkung von Farben, Geräuschen, Tönen, Bewegung usw</li> </ul>	<p>Auf den internet abc – Seiten finden Sie auch Anregungen für fachbezogene Unterrichtseinheiten:</p> <p><b>Unterrichtseinheit „Mein eigener Comic“, Kl. 3/4</b></p> <p>Kl. 3/4, Deutsch und Kunst Zeit: ca. 8 Stunden (Kurzfassung für Vertretungsstunden: ca. 2 Einzelstunden)</p> <p><b>Kompetenzen:</b> Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- entwerfen eine Fantasiefigur mithilfe eines Zeichenprogramms am Computer</li> <li>- fügen Objekte in ein Textdokument ein und formatieren sie zum Inhalt passend</li> <li>- animieren in einem Präsentationsprogramm (hier Powerpoint) Grafiken</li> <li>- speichern zusammengehörende Dateien sinnvoll ab</li> </ul>	<p><i>Nur online verfügbar</i></p> <p>Unterrichtseinheit <a href="#">„Mein eigener Comic“</a> (Langfassung)</p> <p><a href="#">Kurzfassung</a> für Vertretungsstunden</p>
			<p><b>Unterrichtseinheit „Tier-ABC-Buch“</b></p> <p>Kl. 3/4, Deutsch und Sachunterricht Zeit: ca. 6 Stunden (Kurzfassung für Vertretungsstunden: ca. 1-2 Einzelstunden)</p> <p><b>Kompetenzen:</b> Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- können eine Seite formatieren</li> <li>- können WordArt nutzen</li> <li>- können mithilfe von vorgegebenen Links im Internet nach Inhalten suchen</li> <li>- bewältigen eigenständig die Suche nach Bildern im Internet und achten dabei auf die Angaben zur Wahrung der Urheberrechte</li> </ul>	<p><i>Nur online verfügbar</i></p> <p>Unterrichtseinheit <a href="#">„Tier-ABC-Buch“</a> (Langfassung)</p> <p><a href="#">Kurzfassung</a> für Vertretungsstunden</p>

	Ende Klasse 2	Ende Klasse 4	Übersicht	Links zu ausgewählten Inhalten
<b>Präsentation</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- veranschaulichen einen vertrauten Sachverhalt und geben Rückmeldungen</li> </ul>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- präsentieren eigene Lernergebnisse,</li> <li>- geben einfache kriterienorientierte Rückmeldungen zu Präsentationen</li> </ul>	<p>Auf den internet-abc-Seiten finden Sie auch Anregungen für fachbezogene Unterrichtseinheiten:</p> <p><b>Unterrichtseinheit „Mein Lieblingsbuch“</b></p> <p>Kl. 3/4, Deutsch Zeit: ca. 2 - 3 Doppelstunden (Kurzfassung für Vertretungsstunden: ca. 2 Einzelstunden)</p> <p><b>Kompetenzen:</b> Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- recherchieren im Internet nach Daten und Fakten</li> <li>- finden das Cover eines Buches als Grafik im Internet und können es speichern</li> <li>- erstellen eine eigene Buchpräsentation im Internet oder in der Textverarbeitung (für einen Sammelordner in der Klasse eine Wand- oder Schülerzeitung)</li> </ul> <p><b>Unterrichtseinheit „Mein eigener Comic“</b> → siehe auch Bereich Visualisierung und Gestaltung</p>	<p><i>Nur online verfügbar</i></p> <p>Unterrichtseinheit „<a href="#">Mein Lieblingsbuch</a>“ (Langfassung)</p> <p><a href="#">Kurzfassung</a> für Vertretungsstunden</p>

# ANHANG

## Glossar

**Audacity** - ein kostenloser Audio-Editor, für Formate wie MP3, Ogg/Vorbis, WAV, MIDI, AIFF, mit dem man Musikstücke mixen, Klangeffekte hinzufügen, Audiodateien konvertieren oder die Abspielgeschwindigkeit verändern kann

**Browser** - Computerprogramm, das Seiten im WorldWideWeb darstellen kann

**Cursor** - Mauszeiger

**Hyperlink** - elektronischer Verweis auf eine Referenz oder Ankerpunkt in einem elektronischen Dokument

**Icon** - Symbol bzw. ein Piktogramm im Computerbereich, das auf einer Schaltfläche, z. B. in einem Browser, einen Befehl an die Software kennzeichnet

**Link** - elektronischer Verweis auf eine Webseite

**OOo4Kids** - Abkürzung für „Open Office for Kids“, eine speziell für Kinder von 7 - 12 Jahren angepasste Version von Open Office. Zu „Open Office for Kids“ gehören eine Textverarbeitung, Tabellen-Kalkulation, Präsentationssoftware und ein Zeichenprogramm. OOo4Kids ist auf allen Schulrechnern in der Grundschule installiert

**URL** - Abkürzung für „Uniform Resource Locator“, die eine Adresse im Internet zuweist





