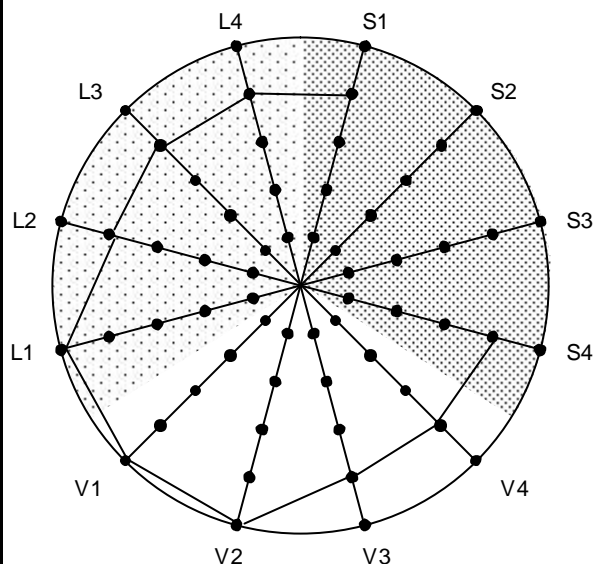


Einfügen von Bildern in Textdokumente (IKG)

Kurz und knapp

Schule	Wöhlerschule
Fach	IKG
Thema	Einfügen von Grafiken/Bildern in Textdokumente
Schulform	Gymnasium
Jahrgangsstufe	5/II
Verwendete Software	MS-WORD oder eine vergleichbare Textverarbeitungssoftware
Verlag / Bezugsquelle	
Technik (mindestens)	PC, Drucker
Kosten (Lizenzform)	
Bearbeiter	U. Steeger TOP10@woehlerschule.de
Datum	19.11.2005



Legende:

L1 sachlich	S1 Inhalt	V1 Räume
L2 medial	S2 Gliederung	V2 Zeiten
L3 sozial	S3 Gestaltung	V3 Administration
L4 affektiv	S4 Werkzeuge	V4 Vorerfahrung

Beschreibung der Unterrichtssequenz (Einstieg, Erarbeitung, Auswertung)

Einstieg: Dies ist der zweite Projekttag im Rahmen der informations- und kommunikationstechnischen Grundbildung (IKG).

Ausgehend von den Inhalten des ersten Tages (Textverarbeitung) werden im Rahmen eines Arbeitsblattes grundlegende Texteigenschaften wiederholt und die Schülerinnen und Schüler mit Beispielen zur Beschäftigung mit dem Thema dieses Tages animiert.

Erarbeitung: Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in zwei gleich großen Gruppen. Sie wiederholen zunächst in kurzer Form die wichtigsten Punkte zur Textformatierung aus dem ersten IKG-Projekttag zum Thema Textverarbeitung. Arbeitsblätter, die ihnen kopiert zur Verfügung gestellt werden, führen sie in die Problematik ein. Diese wurden von einem Arbeitskreis an der Wöhlerschule erarbeitet; Sie finden diese auf der Homepage der Wöhlerschule (siehe Anhänge). Die grafische Gestaltung von Texten kann entweder aus einem Unterrichtsprojekt heraus behandelt werden oder der Arbeitsauftrag kann lauten, eine Bildergeschichte bzw. einen Comic zu erstellen.

Damit die Schülerinnen und Schüler jeweils einen Arbeitsplatz zur Verfügung haben, werden sie auf zwei Computerräume aufgeteilt. Das bedingt eine weitere Lehrkraft als Betreuung.

Auswertung: Die Dauer des Projekttages sollte nach unseren Erfahrungen 4 Schulstunden nicht überschreiten. Am Ende des Projekttages sollen die Schülerinnen und Schüler kurz eine Beurteilung des Projekttag abgeben. Außerdem können sie Anregungen und Kritik festhalten. Diese werden gegebenenfalls bei regelmäßigen Sitzungen des Arbeitskreises aufgegriffen und in die Konzeption für den nächsten Jahrgang eingearbeitet.

Die Schülerinnen und Schüler sollen die Arbeitsblätter aufbewahren und zum Nachschlagen benutzen, wenn ihre Kenntnisse bei der Computernutzung im regulären Fachunterricht gefordert werden.

Verwendungskontext (Aufwand zur Umsetzung im schulischen Alltag)		
Räume (V1)	Es werden zwei Computerräume mit jeweils mindestens 15 Arbeitsplätzen benötigt.	★★★★
Zeiten (V2)	Vier Schulstunden (siehe Auswertung). Diese müssen nicht zusammen hängen, es sind auch zwei Doppelstundenblöcke möglich, die durch anderen Unterricht getrennt werden (je nach Raum- bzw. Aufsichtssituation).	★★★★★
Administration (V3)	Da eine Textverarbeitungssoftware an jeder mit PCs ausgestatteten Schule vorhanden und installiert ist, müssen nur geeignete Grafiken zur Verfügung gestellt werden. Hierbei können die Schülerinnen und Schüler auf Clip-Arts zurückgreifen. Sollte ein spezielles Thema behandelt werden, sind entsprechende Abbildungen bereit zu stellen (Achtung: Copy-Right beachten!).	★★★★
Vorerfahrung (V4)	Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die im Rahmen des ersten Projekttagess erworbenen Kenntnisse zur Textverarbeitung. Die betreuenden Lehrerinnen und Lehrer sollen über grundlegende Erfahrungen im Umgang mit dem verwendeten Textverarbeitungssystem und über das Einfügen von Grafiken in Texte verfügen.	★★★★
Software (Qualität des eingesetzten bzw. hergestellten Software-Produkts)		
Inhalt (S1)	Je nach gewählter Thematik des Projekttagess stellen die dem Office-Paket beigelegten Grafiken eine ausreichende Anzahl von thematisch gegliederten Abbildungen zur Verfügung.	★★★★
Gliederung (S2)	entfällt	
Gestaltung (S3)	entfällt	
Werkzeuge (S4)	Zur Qualität des kommerziellen Software-Produktes soll an dieser Stelle nichts ausgeführt werden.	★★★★
Lernhandlungen (Qualität der Lernerträge auf Seiten der Schüler)		
sachlich (L1)	Die Inhalte des Projekttagess können auch an Materialien erarbeitet werden, die aus einem Fachunterricht entstammen. Hier gibt es eine große Anzahl von möglichen Verknüpfungen, zum Beispiel zu den Fächern Biologie, Deutsch- oder Fremdsprachenunterricht, Mathematik, Kunst. Dies ist wünschenswert, da den Schülerinnen und Schülern die Bedeutung der erworbenen Kenntnisse stärker vor Augen geführt wird. Aber auch Fälle eines nicht unterrichtsbezogenen Ablaufs müssen die Schülerinnen und Schüler ihre Kreativität einsetzen.	★★★★★

medial (L2)	Den Schülerinnen und Schülern werden durch die Verknüpfung von Bild und Schrift Zusammenhänge zu Wirkungen von Abbildungen in Texten deutlich.	★★★★
sozial (L3)	Bei entsprechender Einweisung der Klassen kann eine Unterstützung der Schülerinnen und Schüler mit geringen Vorkenntnissen durch diejenigen mit viel Erfahrung eingeübt werden.	★★★★
affektiv (L4)	Die Arbeit mit Grafiken fördert die Kreativität seitens der Schülerinnen und Schüler .	★★★★
Fazit und Empfehlungen		
<p>Durch die Projektstage IKG sollen die Schülerinnen und Schüler einen Wissenstand im Bereich der Computernutzung erwerben, der es ihnen ermöglicht, die in den Lehrplänen geforderten Anforderungen in den einzelnen Fächern zu erfüllen.</p> <p>Gerade im Bereich der Computernutzung ist es notwendig, einmal Erlerntes kontinuierlich anzuwenden. Deshalb müssen die Inhalte dieser Projektstage im Fachunterricht immer wieder aufgegriffen und benutzt werden.</p>		

Anlagen

Arbeitsblätter, Folien, ...

Die Arbeitsblätter sind verfügbar unter <http://www.ikg.wohlerschule.de/>