

Fotostory „Mediensucht“

von Angelika Beranek

Neben all den positiven Aspekten des Internets und der Computernutzung sind zunehmend Erscheinungen wahrzunehmen, die Sorgen bereiten. Es kann eine Abhängigkeit von der virtuellen Welt entstehen, die die Funktion einer Ersatzwelt übernimmt. „Virtuelle“ Wel-

ten sind in ihren Wirkungen und Funktionen durchaus sehr real, sie bieten spezifische Kommunikationsformen und wirken in das „reale“ Leben hinein. Als Fantasie- und Illusionswelten werden sie schon für Kinder selbst zu einer Form von Realität. Und es kann zu einem suchtartigen Verhalten kommen: Das Verlangen wird unwiderstehlich, am Computer zu spielen oder online zu sein! Daraus resultieren eine verminderte Kontrollfähigkeit hinsichtlich Beginn, Beendigung und Dauer der Sitzungen am Computer, Entzugserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei verhiertem Computerzugang und auch die fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen. Die Bildungsstandards Informatik der GI für die Sekundarstufe I weisen im Abschnitt *Informatik, Mensch und Gesellschaft* deutlich auf dieses Problemfeld hin: „Die Nutzung von Informatiksystemen erfolgt nicht wertfrei und ist nicht ohne Einfluss auf gesellschaftliche Entwicklungen. [...] Grenzen der realen und virtuellen Welt drohen zu verschwimmen. Daher sind bewusst Themen aus der realen Welt in den Unterricht mit einzubeziehen, z.B. Veränderungen der Arbeitswelt, Veränderung des eigenen Handelns in Schule und Freizeit“ (AKBSI, 2008, S.42).

Folgende Kompetenzen sollen in diesem Zusammenhang im Rahmen der informatischen Bildung erlangt werden (AKBSI, 2008, S.41): „Schülerinnen und Schüler aller Jahrgangsstufen

- ▷ benennen Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen und ihrer gesellschaftlichen Einbettung,
- ▷ nehmen Entscheidungsfreiheiten im Umgang mit Informatiksystemen wahr und handeln in Übereinstimmung mit gesellschaftlichen Normen,
- ▷ reagieren angemessen auf Risiken bei der Nutzung von Informatiksystemen.“

Unterrichtsziele und Vorbereitung

Mit der folgenden Unterrichtseinheit soll eine Möglichkeit aufgezeigt werden, die „Computersucht“ in der Sekundarstufe 1 zu thematisieren. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich Gedanken über die möglichen Anzeichen und Folgen einer Medien- bzw. Computersucht machen und somit für dieses Thema sensibilisiert werden.

Nach einem kurzen Input zum Thema *Mediensucht* denken sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Stil einer sogenannten Foto-Lovestory (siehe auch Bild 1)

Foto-Lovestory: "Love-Bike"!

Für Lea beginnen die Ferien alles andere als gut: Aus Geldnot streichen ihre Eltern die Urlaubsreise und dann verschwindet auch noch ihr geliebtes Fahrrad. In ihrer Verzweiflung plakatiert Lea Suchzettel. Darauf ist auch ihre hübsche Freundin Selina zu sehen. Prompt meldet sich Kevin, der das Rad gesehen hat und sie unbedingt kennenlernen will, weil er denkt, sie sei Selina...

Ist doch klar! Du bist meine allerbeste Freundin und ich weiß, wie viel dir dein Flitzer bedeutet...

DANKE, dass du mir hilfst!

<http://www.bravo.de/lifestyle/foto-lovestory/Love-Bike/ex/page/5>

Bild 1: In der Unterrichtseinheit werden in Arbeitsgruppen Fotostorys nach dem Vorbild der populären BRAVO-Fotostorys erstellt.

>>Hier Schulnamen einsetzen<<

Fotogenehmigung

Sehr geehrte Eltern,

im Schulleben spielen Projekte und Öffentlichkeitsarbeit eine immer größere Rolle. Sie werden sogar per Erlass gefordert. Dazu gehört auch die Veröffentlichung von Bild-, Film- und Tonaufnahmen, die von und für Schülerinnen und Schülern und deren Eltern hergestellt werden. Im Zeitalter der weltweiten Kommunikation über das Internet werden gleichzeitig Fragen der Datenschutzbestimmungen – zu Recht – immer sensibler behandelt.

Wir möchten unsere Arbeit mit den Schülerinnen und Schülern der >>hier Schulnamen einsetzen<< daher rechtlich absichern und legen Ihnen – zu Beginn der Schulzeit Ihres Kindes bzw. zu Beginn dieses Schuljahres – nachstehende Einverständniserklärung vor. Bitte unterschreiben Sie den unteren Abschnitt gemeinsam mit Ihrem Kind und lassen ihn der/dem Klassenlehrer/in Ihrer Tochter/Ihres Sohnes zukommen.

Mit freundlichen Grüßen

>>hier Schulnamen einsetzen<<, im Schuljahr 2010/11

>>hier persönliche Unterschrift einfügen<<

☞ _Bitte abtrennen und bald unterschrieben an die Schule zurückgeben! _ ☞

Erklärung zur Fotogenehmigung

**Wir erklären unser Einverständnis, /
Wir sind nicht einverstanden,**
(nicht Zutreffendes bitte streichen)

dass die Ergebnisse von Aktivitäten (Foto-, Film-, Video- und Tonaufzeichnungen), auf denen unsere Tochter/ unser Sohn **klar zu erkennen ist**, im Rahmen schulischer Veranstaltungen und für schulische Zwecke, insbesondere in Publikationen wie Zeitung, Schülerzeitung, Jahresbericht, Schulchronik, Internet-Homepage der Schule, Tage der Offenen Tür, Videofilmen und Multimedia-Produktionen der Schule veröffentlicht werden.

Jede weitergehende Veröffentlichung, insbesondere die Nutzung für kommerzielle Zwecke oder überregionale Funk- und Fernsehausstrahlung bedarf unserer gesonderten Zustimmung.

Die Schule verpflichtet sich, dafür zu sorgen, dass mögliche negative Auswirkungen (z. B. Belästigung durch Werbung) für unsere Tochter/ unseren Sohn und unsere Familie weitgehend ausgeschlossen werden. Daher werden keine privaten Adressen, Telefon- und Fax-Nummern publiziert.

Diese Zustimmung zur Veröffentlichung schulischer (Medien-)Aktivitäten gilt für die Schulzeit an der >>hier Schulname einsetzen<<.

Datum: _____

Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten:

(Bitte zurück an Klassenlehrer/Schulleiter – danke!)

eine Geschichte aus und setzen diese anschließend fotografisch um.

Diese Unterrichtseinheit lässt sich als Projekttag gestalten oder alternativ über mehrere Stunden im Rahmen der informatischen Bildung durchführen.

Materialien und Vorbereitung

Im Vorfeld des Projekts sollte unbedingt eine Fotoerlaubnis der Eltern eingeholt werden! Ein Beispiel dafür findet sich im Kasten „Fotogenehmigung“ (links); dieser Formulierungsvorschlag steht auch über den LOG-IN-Service (siehe Seite ■) zur Verfügung. Im Zusammenhang mit dem Einholen der Fotoerlaubnis können mit den Schülerinnen und Schülern datenschutzrechtliche Fragen angesprochen werden (Recht auf informationelle Selbstbestimmung, Recht am eigenen Bild).

Folgende Materialien werden benötigt:

- ▷ Digitalkameras (pro Gruppe eine).
- ▷ 1 Rechner je Arbeitsgruppe mit *OpenOffice.org* (Präsentationskomponente *Impress* wird benötigt) oder *Microsoft Office* (*PowerPoint* wird benötigt).
- ▷ Je nach Story: Computerspiel etc.
- ▷ Foto-Lovestory (beispielsweise aus der *BRAVO*) als Anschauungsmaterial; im Internet zu finden unter: <http://www.bravo.de/lifestyle/foto-lovestory/foto-lovestory> (siehe Bild 1, vorige Seite).
- ▷ Storyboard-Vorlage (siehe Bild 5, Seite ■); eine Vorlage zum Herunterladen steht hier zur Verfügung: http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/fotostorymediensucht/storyboard_vorlage.pdf
- ▷ Internet-Zugang zum Anschauen von *YouTube*-Videos zum Thema *Storyboard*, alternativ entsprechend gespeicherte Videos (Quellen sind weiter unten angeführt).

Weiterhin sollte die Lehrkraft eine Präsentation zum Thema *Computersucht* vorbereitet haben. Anregungen dazu bieten die Themenartikel in der vorliegenden Ausgabe von LOG IN. Auch auf der Internetpräsenz des *Infoc@fés* steht ein Dossier *Mediensucht* bereit, das Informationen zu diesem Thema bietet:

http://www.infocafe.org/mediensucht/dossier/mediensucht_dos.html

Ablauf des Projekts

Einstieg ins Thema

Überblick zur Phase „Einstieg ins Thema“ (30 Minuten):

- ▷ Vorführung der Präsentation.
- ▷ Berichte der Teilnehmer über Erfahrungen mit diesem Thema.
- ▷ Wie wird im Elternhaus mit der Mediennutzungszeit umgegangen, gab es schon mal Probleme?



Bild 2:
Die Erfahrungen von Computer-spiel-Aussteigern geben wichtige Impulse bei der Behandlung des Themas „Computer-sucht“ im Unterricht.

http://www.rollenspielsucht.de/Aussteiger.html

- ▷ Wenn ja – wie wurden sie gelöst?
- ▷ Vorstellen des Arbeitsauftrags.
- ▷ Bilden von Arbeitsgruppen.

Zunächst gibt die Lehrkraft einen kurzen thematischen Einstieg über Computerspiele mithilfe der Präsentation.

Im Unterrichtsgespräch lässt sich erfragen, welche Spiele genutzt werden, welche Spielkategorien bekannt sind, wie lange täglich von den Schülerinnen und Schülern gespielt wird usw.

Das Gespräch wird dann auch mit Sicherheit auf das ausufernde Spielen kommen. Wichtige Impulse für solche Gespräche über Computerspielsucht können Aussteigerforen im Internet (siehe Bild 2) sein, z. B.:

<http://www.rollenspielsucht.de/Aussteiger.html>

Beim Lesen solcher Forenbeiträge sollten die Schülerinnen und Schüler folgende Fragen beantworten:

- ▷ Was fand der Aussteiger im Rückblick beim Spielen toll und was hat ihn genervt?
- ▷ Wie ist dieser Aussteiger vom Computerspiel losgekommen?

Nach dieser Diskussion wird der Arbeitsauftrag vorgestellt:

Erstellt eine Fotostory nach dem Vorbild der Foto-Lovestorys aus der *BRAVO* zum Thema *Computerspielsucht*. In dieser Fotostory soll es darum gehen, computerspielsüchtige Schülerinnen und Schüler zum Aussteigen zu bewegen.

Anhand von Anschauungsmaterial (Foto-Lovestory aus der *BRAVO*, siehe auch Bild 1, Seite ■) wird deut-

lich gemacht, was für ein Ergebnis der Gruppenarbeit erwartet wird.

Als Letztes erfolgt eine Aufteilung der Klasse in Gruppen von jeweils vier bis fünf Schülerinnen und Schülern.

Storyboard erstellen

Überblick zur Phase „Storyboard“ (45 Minuten):

- ▷ Austeilen des Storyboard-Formulars und erklären, wie dieses funktioniert.
- ▷ Entwickeln der Geschichte und aufmalen der einzelnen Bilder.

Im Rahmen der Prozessbereiche der Bildungsstandards nehmen das Modellieren und Implementieren eine besondere Stellung ein. So sollen Modelle zu gegebenen Sachverhalten erstellt und mit geeigneten Werkzeugen implementiert werden. Über diese Modelle und deren Implementierung wird dann später reflektiert (vgl. AKBSI, 2008, S.13). Auch in dieser Unterrichtseinheit spielt das Modellieren eine Rolle, und zwar – in etwas anderer Form – beim Erstellen eines sogenannten Storyboards als visuelle Vorlage für das Erstellen von Bildinhalten.

Storyboards stellen Handlungsverläufe bildlich dar, sind stark ablauforientiert und vermitteln so einen ersten Eindruck für die spätere Umsetzung. Und genau das passiert natürlich auch beim Programmieren, wenn – selbstverständlich in einer ganz anderen Abstraktionsebene – vor der Erstellung von Quellcode ein Struktogramm erstellt wird oder z. B. Anwendungsfälle mit UML modelliert werden.

Bei der Medienproduktion (Filme, Animationen, Werbespots und Produktpräsentationen) ist ein Storyboard eine hervorragende Technik zur Visualisierung

von Ideen. Im Storyboard können die Schülerinnen und Schüler ihre Ideen für die Geschichte erstmals visuell umsetzen und mit Gestaltungsideen für die Foto-story anreichern. Es entstehen sequenzielle Bildfolgen, die als Grundlage für das Fotografieren der einzelnen Szenen der Story genutzt werden. Das Storyboard wird

somit zur Denk- und Planungshilfe, die wie ein roter Faden durch die Handlung führt und alle Gestaltungselemente in sich aufnimmt. Das Storyboard gehört zu den wichtigsten Planungsunterlagen eines Multimedia-Projekts.

Auch bei der Produktion von Filmen werden Storyboards häufig eingesetzt, um die Filmideen von Autoren und Regisseuren erstmals visuell in eine Handlung zu übertragen. Dabei wird jede Szene des Films in einzelne Einstellungen aufgelöst und in Form von Skizzen dargestellt. Das Team produziert auf Grundlage dieser Zeichnungen den Film.

Die Einsatzgebiete von Storyboards variieren genauso, wie ihr Aussehen. Um dies näher zu beleuchten, kann die Lehrkraft anhand von Beispielen aus der Praxis einen Einblick in die Arbeit mit einem Storyboard geben. Dazu eignen sich insbesondere die zahlreichen YouTube-Videos der großen Filmproduzenten, die einen Einblick in die Erstellung von Filmen geben.

So zeigen die *Pixar Animation Studios* Szenen aus dem Storyboard von *Toy Story*, dem ersten abendfüllenden Computeranimationsfilm (siehe Bild 3):

<http://www.youtube.com/watch?v=B-H4o91-V3E&feature=related>



Bild 3
(oben):
Storyboard-
Szene aus
dem Film
„Toy Story“,
dem ersten
abend-
füllenden
Computer-
animations-
film.

Bild 4
(rechts):
Beispiel
für ein
Storyboard
mit ver-
schieden-
en Ein-
stel-
lungs-
größen.

Beispiel: - Mozilla Firefox

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/>

Storyboard von Katharina Danner; Titel: Teufelskreis Seite 1 - 2

| | | | |
|--|--|---|---|
| | | | |
| 1. Totale - von oben. Alle 8 Leute laufen 3 Runden. <i>Musik</i> | 2. Halbtotale - von der Seite. Alle laufen 2x vorbei, nur die Hauptperson (HP) 1x. <i>Musik</i> | 3. Totale - von unten und der Seite. Alle laufen 1x vorbei. <i>Musik</i> | 4. Nahaufnahme - von der Seite jedes Gesicht <i>Musik</i> |
| | | | |
| 5. Total - von oben. Kampf um einen Platz. <i>Lied stoppen / oder Trillerpeife setzt ein</i> | 6. Halbtotale - von vorne. Durch die Reihen fahren. Am Schluss wird der HP der letzte Platz weggeschnappt. <i>Keine Musik</i> | 7. Nahaufnahme - von vorne. Gesichter von 2 lachenden Schülern. <i>Gelächter</i> | 8. Nahaufnahme - von einem zeigenden Finger mit einem Teil vom Ärmel. <i>Gelächter.</i> (Bild 7, wiederholen). |

Fertig

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/konzept/danner.html>

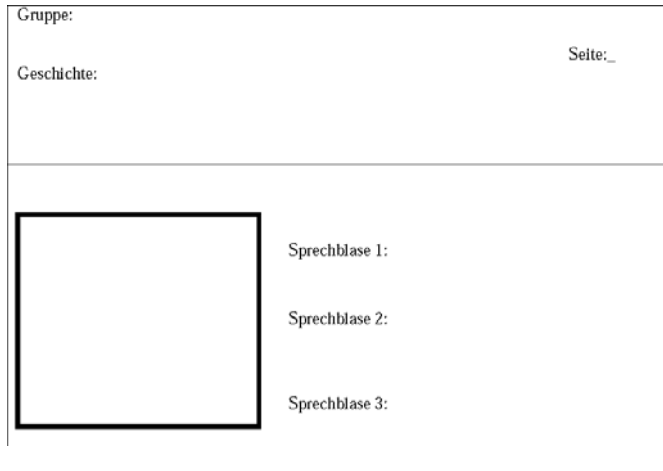


Bild 5: Muster für ein Storyboard (Ausschnitt).

Da die Szenen mit dem Originalton des fertigen Films zusammengeschnitten sind, ist leicht zu erkennen, welche Rolle Storyboards in der Filmproduktion spielen.

Ähnlich ist das Storyboard vom *König der Löwen* angelegt:

<http://www.youtube.com/watch?v=gO49iR0HguE&feature=related>

Beim Storyboard vom Film *Avatar* in *YouTube*

<http://www.youtube.com/watch?v=HxPfl5Zu3i4>

lässt sich noch mehr lernen. Gut erkennbar sind die sogenannten Einstellungsgrößen. Die Einstellungsgröße ist eine Angabe über den im Bild gezeigten Ausschnitt. Die Größenangabe bezieht sich hierbei auf das im Bild gezeigte Porträt eines Protagonisten (z. B. Totale, Halb-totale, Nahaufnahme usw.).

Einstellungsgrößen finden neben Film und Fotografie und auch bei Comics Anwendung. Sie sind ein wichtiges Mittel bildlichen Erzählens und können psychologische Akzente setzen. Die Einstellungsgrößen werden üblicherweise im Storyboard definiert. Der Wikipedia-Artikel

<http://de.wikipedia.org/wiki/Einstellungsgröße>

bietet einen kurzen Überblick und Beispiele zu diesem Thema und kann für die Szenen der Fotostory-Storyboards Anregungen geben (siehe Bild 4, vorige Seite).

Für das Vorgehen beim Erstellen von Storyboards gibt es Video-Tutorials bei *YouTube*, z. B.:

- ▷ <http://www.youtube.com/watch?v=B4ekzThzjj0&feature=related>
- ▷ http://www.youtube.com/watch?v=vcXfgBLRv_E&feature=related

Hier wird von Profis auch für Jugendliche nachvollziehbar gezeigt, wie sich Storyboard-Szenen einfach zeichnen lassen. Bei ausreichender Zeit für die Unterrichtseinheit bzw. das Projekt können diese Tutorials Hilfen beim Erstellen der eigenen Storyboards sein. Denkbar ist es aber ebenso, interessierten Schülerinnen und Schülern die Adressen der Tutorials für eine außerschulische Beschäftigung zu geben.

Nachdem thematisiert wurde, was Storyboards sind und wie sie eingesetzt werden, erhalten die Arbeitsgruppen von der Lehrkraft die Storyboard-Vorlagen (siehe Bild 5).

An dieser Stelle sei darauf verwiesen, dass es auch für das Erstellen von Storyboards kostenfrei zu verwendende Software gibt, die im Rahmen größerer Medienprojekte eingesetzt werden kann. Ein populäres Beispiel dafür ist *Celx* (siehe Bild 6), eine freie Software für die Vorproduktion von Medienprojekten (Filme, Videos, Hörspiele, Theaterstücke, Dokumentationen und Spiele). Es bietet umfangreiche Funktionen zum Kreieren, Planen und Organisieren eines Projekts. Die Basisfunktion von *Celx* ist das Editieren von Drehbüchern, die dem internationalen Industriestandard entsprechen. Interessant für den Einsatz von *Celx* im Rahmen der informatischen Bildung: Ein Client-Server-System erlaubt die Zusammenarbeit im Rahmen eines Projekts über das Internet. Die Software basiert auf freien, nicht-proprietären Standards (z. B.: HTML, XML, RDF und TXT). Auch für *Celx* gibt es Video-Tutorials bei *YouTube*:

http://www.youtube.com/watch?v=BYXZ1te_pos

Wie schon angeführt, verwenden die Arbeitsgruppen für ihre Storyboards keine Software, sondern Papier-

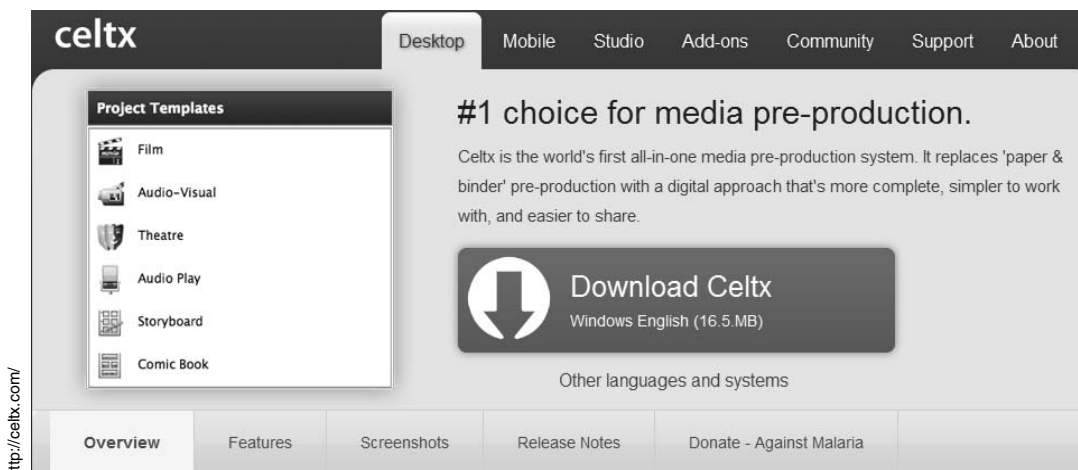


Bild 6:
Celx ist eine freie Software zur Pre-Production einschließlich Storyboard-Erstellung für visuelle Medien. Die Software steht auch in deutscher Version zur Verfügung.

Bild 7: Im Schulportal *schule.at* findet man zahlreiche Informationen und auch Übungen zum Einsatz der Digitalfotografie in der Schule.

vorlagen. Ergebnis dieser Phase ist die Visualisierung der Fotostory-Ideen in den Storyboards.

Fotos machen

Überblick zur Phase „Fotos machen“ (45 Minuten):

- ▷ Klären, wer welche Rolle übernimmt.
- ▷ Anfertigen der Fotos.

Anhand der Storyboards stellen die Arbeitsgruppen die einzelnen Storyboard-Szenen nach. Dazu müssen natürlich unter den Schülerinnen und Schülern die Rollen verteilt werden. Die Szenen werden mit den Digitalkameras fotografiert, wobei die Fotografen auf die richtigen Einstellungsgrößen nach dem Storyboard achten müssen.

Schon im Vorfeld der Unterrichtseinheit können die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe bekommen, sich im Internet über den richtigen Umgang mit Digitalkameras und das Fotografieren zu informieren. Die Informationsquellen sind zahlreich, an dieser Stelle sei das österreichische Schulportal *schule.at* angeführt, bei

ausgewähltes Thema:



Digitalfotografie

Die digitale Fotografie ist aus unserem alltäglichen Leben nicht mehr wegzudenken, denn die Vorteile wie schnelle Verfügbarkeit, sofortige Aussortierung misslungener Aufnahmen und vielfältige Bearbeitungsmöglichkeiten liegen klar auf der Hand. Gerade jetzt - kurz vor den Sommerferien - möchten wir Ihnen Tipps und Tricks für Ihre digitalen "Traumaufnahmen" mitgeben.

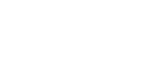
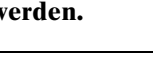
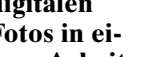
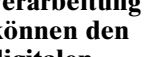
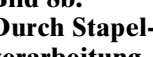
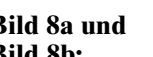
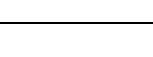
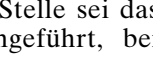
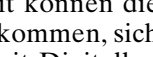
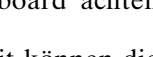
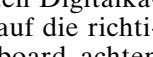
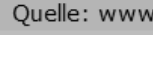
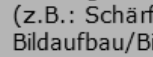
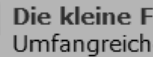
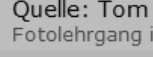
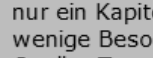
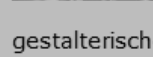
Zuletzt geändert am: 16.07.2010

Dieses Thema hat für Sie zusammengestellt: education highway Redaktion

© 2004 - 2010 Education Highway



"Der grosse Humboldt Fotolehrgang" - das Buch im Netz



Tom Striewisch hat einen Online-Fotolehrgang aufgebaut, der das Fotografieren "von der Pike auf" erlernbar macht.

Dabei geht er sowohl auf technische als auch auf die gestalterische Seite der Fotografie ein. Über Digitalfotografie gibt es jedoch nur ein Kapitel, da der Autor meint, dass Digitalkameras (bis auf einige wenige Besonderheiten) nichts anderes als normale Kameras sind.

Quelle: Tom Striewisch (Dipl.Des.)

Fotolehrgang im Internet



Die kleine Fotoschule

Umfangreiche Informationssammlung rund um technische Grundlagen (z.B.: Schärfentiefe, Belichtung, Blitz,...), kreative Fotografie (z.B.: Licht, Bildaufbau/Bildgestaltung, Tipps,...) und Fotografie & Computer.

Quelle: www.kleine-fotoschule.de

dem hierzu in einem speziellen Themenbereich unter der Adresse

http://www.schule.at/index.php?url=themen&top_id=395

auf Beiträge zur Digitalfotografie verwiesen wird, Übungen vorgeschlagen werden und auch ein Quiz zu diesem Thema bereitsteht (siehe Bild 7).

Fotostory bearbeiten

Überblick zur Phase „Fotostory bearbeiten“ (45 Minuten):

- ▷ Überspielen der Fotos auf den Rechner.
- ▷ Einfügen in ein Präsentationsprogramm (z.B. PowerPoint oder Impress).
- ▷ Hinzufügen der Sprechblasen.

Nach dem Fotografieren der Bilder werden sie auf die Computer zur weiteren Verarbeitung kopiert. Die Schülerinnen und Schüler sollten dabei auf Übersichtlichkeit im Dateisystem achten. So ist es sinnvoll, für die Bilddateien ein separates Verzeichnis einzurichten und sie dort umzubenenen. Für einzelne Bilder kann das manuell geschehen, bei großen Bildmengen, wie sie wahrscheinlich im Projekt anfallen, ist das zu aufwendig. Hier kann die Lehrkraft den Arbeitsgruppen Kniffe verraten, wie umfangreiche Arbeiten erleichtert werden können. So lassen sich im Windows-Explorer die Bilder „in einem Rutsch“ umbenennen, wenn alle Bilder markiert und dann nur das erste umbenannt wird. Dabei muss allerdings nach dem Bildnamen in Klammern die Startzahl – in der Regel 1 – gesetzt werden (vgl. Bilder 8a und 8b).

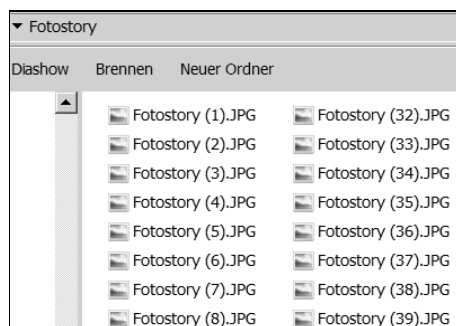
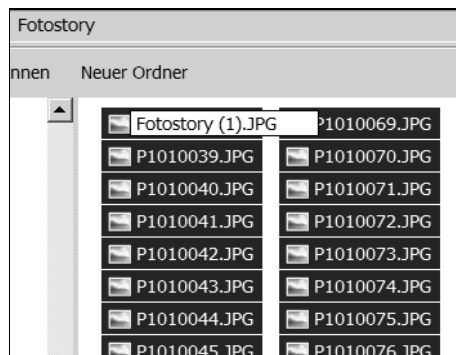
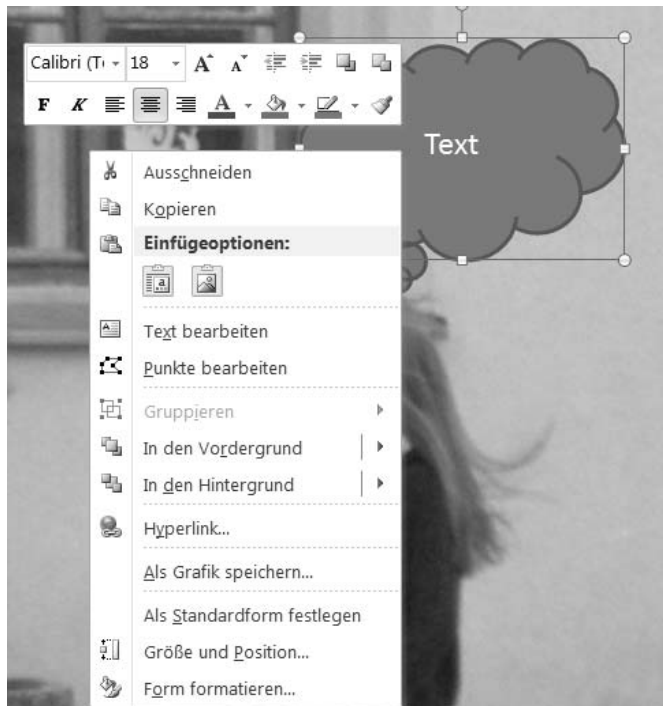


Bild 8a und Bild 8b: Durch Stapelverarbeitung können den digitalen Fotos in einem Arbeitsgang sinnvolle Namen gegeben werden.

Diese Tätigkeiten, so einfach sie sein mögen, tragen bei zur Entwicklung der im Rahmen der Bildungsstandards Informatik geforderten Kompetenzen aus den Bereichen *Information und Daten* sowie *Algorithmen* (AKBSI, 2008, S.15):

Bild 9: Die Sprechblase als Objekt. Sie zu formatieren, bedeutet in der informatischen Fachsprache, dass Attributen neue Werte zugeordnet werden.



„Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 5 bis 7

- ▷ kennen die Navigations- und Änderungsmöglichkeiten für Verzeichnisbäume und deuten sie in Beispielen inhaltlich
- ▷ kennen Änderungsmöglichkeiten für Attributwerte von Objekten in altersgemäßen Anwendungen und reflektieren, wie sie die Informationsdarstellung unterstützen. [...]
- ▷ benennen und formulieren Handlungsvorschriften aus dem Alltag
- ▷ lesen und verstehen Handlungsvorschriften für das Arbeiten mit Informatiksystemen
- ▷ interpretieren Handlungsvorschriften korrekt und führen sie schrittweise aus.“

Ganz elementar wird so beispielsweise durch das automatische Umbenennen der Dateien das Funktionsprinzip einer *while*-Schleife vermittelt.

Nachdem die Bilder auf den Computern sind, werden die Storyboards von den Arbeitsgruppen in Präsentationen umgesetzt.

Auch diese Arbeitsschritte beinhalten wichtige informatische Aspekte, insbesondere bei der Anreicherung der Bilder mit Sprechblasen. So lassen sich die Sprechblasen als Objekte identifizieren, deren Attribute und Werte leicht erkannt werden (siehe Bild 9).

Besonders leicht geht das Einbinden von Sprechblasen für Anfänger mit einem Präsentationsprogramm wie *PowerPoint* oder *Impress*; auch in einem Textverarbeitungsprogramm ist dies prinzipiell möglich.

Wichtig ist das Einhalten der Handlungsanleitung, die von der Lehrkraft bei Anfängern zur Verfügung gestellt werden könnte.

Zunächst wird das Foto als Grafik eingefügt und an die richtige Position im Dokument gebracht. Im nächs-

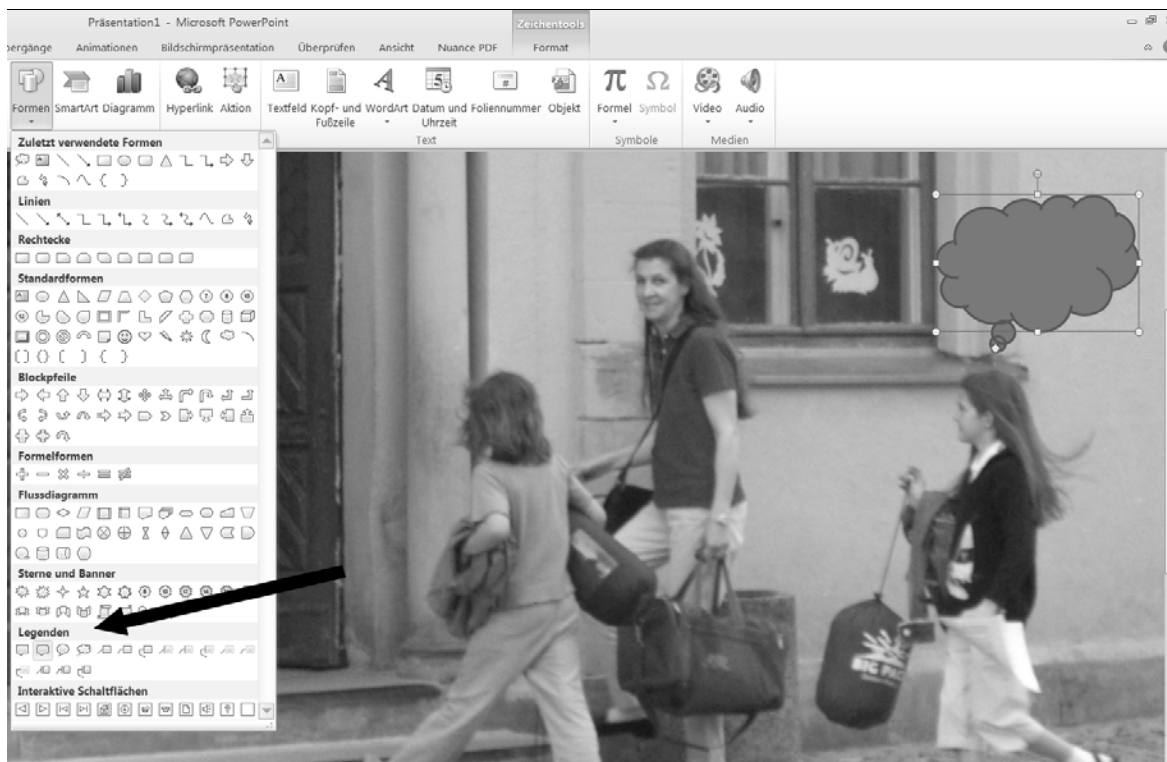


Bild 10: Einfügen einer Sprechblase bei PowerPoint 2010.

ten Schritt ist über das Menü „Einfügen“ aus der Formen-Auswahl eine Legende auszusuchen, die die Form einer Sprechblase aufweist (siehe Bild 10, vorige Seite). In Office-Programmen können diese Legenden vom Anwender formatiert werden. Die Sprechblasen lassen sich zum Beispiel so einstellen, dass der Rand schwarz ist und der Hintergrund weiß. Im nächsten Schritt muss nur noch der Text in die Sprechblase geschrieben werden; auch hierbei stehen verschiedene Formatierungsmöglichkeiten (informatisch: Wertzuweisungen für Attribute) wie Schriftart, -farbe oder -größe zur Auswahl.

Arbeitsgruppen, die schnell mit der Fotostory fertig sind, können als Zusatzauftrag versuchen, der Präsentation „Leben einzuhauchen“. So lassen sich Übergänge zwischen den Folien konfigurieren, die Sprechblasen können zeitgesteuert erscheinen usw.

Fotostorys präsentieren

Überblick zur Phase „Präsentieren“ (45 Minuten):

- ▷ Das Ergebnis wird den anderen Gruppen vorgestellt.
- ▷ Es wird abgeklärt, was mit der Präsentation geschieht.
- ▷ Evaluation: Wie war es für die Teilnehmer?

In der abschließenden Phase stellt jede Arbeitsgruppe die entwickelte Fotostory im Plenum vor allen Schülerinnen und Schülern vor (als Beispiel siehe Bilder 11 und 12). Das Vorstellen hat den Zweck, den Mitschülerinnen und -schülern nicht nur das Projektergebnis (die Fotostory) zu zeigen, sondern danach auch den Projektprozess darzustellen. Dabei helfen von der Lehrkraft an Tafel oder Flipchart geschriebene Orientierungsfragen:

Projektablauf und Arbeitsverhalten reflektieren

- ▷ Warum haben wir diese Inhalte der Fotostory gewählt?
- ▷ Wie gut ist unsere Themenwahl bei den Zuschauern angekommen?
- ▷ War unser Zeit- und Arbeitsplan (Projektzeitplan) in Ordnung?
- ▷ Hat das Arbeiten so geklappt wie geplant? (Wenn nein – warum nicht?)
- ▷ Haben wir unsere Präsentation gut vorbereitet?
- ▷ Wie hat das Präsentieren geklappt?
- ▷ Was können wir das nächste Mal besser machen?

Die Präsentation erfolgt mündlich und frei, Stichwortzettel sind erlaubt.

Wahrscheinlich möchten die Schülerinnen und Schüler ihre Arbeitsergebnisse und die anderer Gruppen mit nach Hause nehmen; es wird möglicherweise den Vorschlag geben, die Präsentationen auf die Schulhomepage zu stellen u. v. m. Es muss also vor Abschluss der Unterrichtseinheit geklärt werden, was mit den Fotostorys geschehen soll.



Bilder 11 und 12:
Ausschnitte aus der Fotostory einer Arbeitsgruppe.



Quelle: infoc@fe Neu-Isenburg

Eine Feedback-Runde gibt abschließend Informationen darüber, wie die Unterrichtseinheit bzw. das Projekt angekommen ist und liefert möglicherweise Anregungen für den weiteren Unterricht.

Fazit

Die vorgestellte Unterrichtseinheit fordert die Schülerinnen und Schüler in vielen Bereichen: Wichtig sind Einfallsreichtum und Teamfähigkeit, um sich auf ein Story und das Layout der Präsentation zu einigen, systematisches Denken und Gewissenhaftigkeit, um schon frühzeitig die Gesamtpräsentation zu planen, die Dateibezeichnungen festzulegen und auch einzuhalten, sowie Kommunikationsfähigkeit, um mit anderen Arbeitsgruppen zusammenarbeiten zu können. Diese

„realen“ Tätigkeiten sollen Spaß machen, Erfolgserlebnisse vermitteln und natürlich auch dazu beitragen, dem süchtigen Umgang mit einem Computerspiel oder dem Internet nicht zu verfallen. Das starke Bedürfnis von Kindern und Jugendlichen, in die virtuellen Welten der Computer abzutauchen, resultiert auch daraus, dass sie offensichtlich in der von uns geschaffenen Lebenswelt (Familie, Kindergarten, Schule) nicht das finden, was sie zum Erwachsenwerden brauchen: klare Regeln, verlässliche Strukturen, spannende Abenteuer, schwierige Aufgaben und hohe Leistungsanforderungen und nicht zuletzt Gelegenheit zur Entscheidung und zur Übernahme von Verantwortung für die eigene Entscheidung. Die vorgestellte Unterrichtseinheit mit ihrem hohen Anteil völlig verschiedener Schüleraktivitäten bietet viele der eben angeführten „Elemente zum Erwachsenwerden“.

Die Lehrkraft hat hierbei überwiegend beratende und unterstützende Funktion, sie wirkt bestenfalls nur im Hintergrund. Das ist in der schulischen Realität allerdings leichter gesagt als getan. Natürlich muss man als Lehrkraft immer mehr oder weniger behutsam im Hintergrund die Fäden ziehen, Tipps geben, Vorschläge machen, Rat erteilen, Entscheidungen herbeiführen, motivieren u.v.m. Wer Kinder und Jugendliche stark davor machen will, den virtuellen Welten zu erliegen, muss ihnen anspruchsvolle Aufgaben übertragen, Mut machen und ihnen Vertrauen schenken.

Angelika Beranek
Rathaus Neu-Isenburg
Siemensstraße 14
63263 Neu-Isenburg

Red./jm

E-Mail: beranek@infocafe.org

Im **LOG-IN-Service** (siehe Seite **11**) kann eine RTF-Datei als Muster-Vorlage zum Einholen einer Fotoerlaubnis der Eltern heruntergeladen werden.

Literatur und Internetquellen

AKBSI – Arbeitskreis „Bildungsstandards“ der Gesellschaft für Informatik (Hrsg.): Grundsätze und Standards für die Informatik in der Schule – Bildungsstandards Informatik für die Sekundarstufe I. Empfehlungen der Gesellschaft für Informatik e.V. vom 24. Januar 2008. In: LOG IN, 28. Jg. (2008), Heft 150/151, Beilage.

Ferner stehen Materialien zu dieser Unterrichtseinheit bei folgenden Internetquellen zur Verfügung:

- (1) Storyboard-Muster
http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/fotostorymediensucht/storyboard_vorlage.pdf
- (2) Beispiel für eine Fotostory:
http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/fotostorymediensucht/gameover.swf
- (3) Kurzinformationen über die Unterrichtseinheit:
http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/fotostorymediensucht/fotostory_mediensucht.pdf

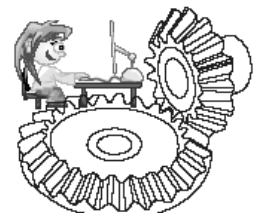
Alle Internetquellen wurden zuletzt am 31. August 2010 geprüft.

Anzeige

Herausgeber:
Prof. Dr. paed. habil. Norbert Breier
Prof. Dr. paed. habil. Steffen Friedrich
Kerstin Schacht

Technik und Computer

Das neue Lehrbuch für das Fach „Technik und Computer“ Kl. 5 und 6, optimiert für die Lehrpläne Sachsen, Mittelschule und Gymnasium



ISBN 3-89818-624-5 (2. Aufl.)
176 Seiten, vierf.
15,95 Euro

Lehrermaterial
ISBN 3-89818-613-X
15,95 Euro

- **Von der Idee zum Produkt**
(Fertigungsunterlagen; Werkstoffe; Prüfen und Messen; Fertigungsverfahren und ihr Einsatz – Urformen, Umformen, Trennen, Fügen, Beschichten; Herstellen eines einfachen Werkstücks)
- **Wir untersuchen mechanische Objekte**
(Maschinen – Nutzen, Bauteile, Bewegungsübertragung; Lösen von Fertigungsaufgaben – Bau eines Modells, Untersuchen eines technischen Objekts)
- **Wie war es gestern – wie wird es morgen?**
(Vom Faustkeil zum Roboter, Handwerksberufe gestern und heute, Vom Rad zum Düsenjet, Von der Nutzung des Feuers zur Windkraftanlage)
- **Der Computer – ein Arbeitsgerät mit Zukunft**
(Auf den ersten Blick, Hardware und Software, Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe, Speichern von Daten und Programmen, Umgang mit Computern, Im Gehirn eines Computers, Betriebssystem und Dateiverwaltung)
- **Textverarbeitung – vom Buchstaben zum Buch**
(Schreiben als Weitergabe von Information; Zeichen, Wörter, Zeilen und Absätze; Gestaltung eines Textes; Rechtschreibhilfe; Textkorrektur; Arbeit mit Textverarbeitungsprogrammen; Schreibregeln; Buchstaben, Ziffern, Sonderzeichen; Erstellung einer Tabelle, Erstellung einer Dokumentation)
- **Kommunikation: gestern – heute – morgen**
(Kommunikation – was ist das eigentlich? Fackelzeichen, Zeigertelegraphen, Morsecode, Telefonieren und mehr, Das Internet nutzen, Im Internet suchen)

DUDEN PAETEC
SCHULBUCHVERLAG