

Sprachbändiger

Autorinnen:

Joanna Płatkowska, Karolina Czerwińska, Claudia Bartholemy

Lektion 7:

Nominiert für den Oscar in der Kategorie „Bester Schnitt“ sind ... Wir stellen ein Multimediaprojekt fertig

Der letzte Unterricht, in dem die Schüler an dem Multimediaprojekt arbeiten. Die Aufgabe der Schüler besteht darin, die restlichen Szenen zu schreiben und die Karte fertigzustellen. Sie benutzen eine Checkliste, um ihre Fortschritte zu überprüfen.

Lernziele:

Der Schüler sollte:

- Dialoge, Bewegungen der Figuren auf dem Bildschirm und das Verhalten des Roboters auf der Karte zu einem Ganzen zusammenfügen,
- effektvolle Übergänge zwischen einzelnen Szenen erstellen,
- eine ansprechende, interessante und zu der Geschichte passende Karte erstellen.

Hilfsmittel:

- mBot-Roboter v 1.1,
- das Programm mBlock,
- Desktopcomputer oder Laptops,
- Flipchart-Papier (ca. 4-6 Bögen pro Gruppe),
- ausgedruckte Zeichnungen von Figuren der Erzählung (man kann sie auf Pappe aufkleben),
- Filzstifte, Buntstifte, Kleber etc.
- aufgezeichnete Dialoge (die im Rahmen der Lektion 4 vorbereitet wurden).

Pojęcia kluczowe:

→ Effekt → Geschichte → Karte → Übergang → Sequenz
→ Dialog

Unterrichtsdauer: 45 min.

Arbeitsmethoden:

- Vortrag,
- praktische Übungen.

Curriculare Inhalte (Zusammenhang mit dem Rahmenlehrplan):

Rahmenlehrplan für die allgemeine Schulbildung an den Grundschulen – Sekundarstufe I – Klassen IV-VIII, Informatik:

1. Verstehen, Analysieren und Lösen von Problemen. Der Schüler:
 - 2) Erstellt für einen bestimmten Vorgehensplan Anweisungen oder eine Sequenz von Anweisungen, die zur Erreichung des Ziels führen.
2. Programmieren und Lösen von Problemen unter Einsatz eines Computers und anderer digitaler Geräte. Der Schüler:

- 1) programmiert visuell:
 - a. einfache Situationen/Geschichten auf der Grundlage eigener oder gemeinsam mit anderen Schülern entwickelter Ideen.
 - b. einzelne Anweisungen oder Sequenzen von Anweisungen, die einen Roboter oder ein Objekt auf dem Computerbildschirm oder dem Bildschirm eines anderen digitalen Geräts steuern.
- 3) speichert die Ergebnisse seiner Arbeit an einem vorgegebenen Ort.
4. Entwicklung sozialer Kompetenzen. Der Schüler:
 - 1) arbeitet mit anderen Schülern zusammen, tauscht mit ihnen Ideen und seine Erfahrungen aus, wobei er Technologie benutzt.
 - 2) nutzt die Möglichkeiten, die die Technologie bietet, um beim Lernprozess zu kommunizieren.

Rahmenlehrplan für die allgemeine Schulbildung an den Grundschulen – Sekundarstufe I – Klassen IV-VIII; Fremdsprache:

3. Der Schüler versteht einfache schriftliche Äußerungen:
 - 3.4. findet im Text bestimmte Informationen;
 - 3.6. bringt Informationen in bestimmte Reihenfolge.

10. Der Schüler führt Selbstbeurteilung durch und wendet Techniken selbstständigen Arbeitens an der Sprache an.

11. Der Schüler kooperiert innerhalb einer Gruppe.

Rahmenlehrplan für die allgemeine Schulbildung an den Grundschulen – Sekundarstufe I – Klassen IV-VIII; Kunst:

2. Individueller und kollektiver künstlerischer Ausdruck, Entwicklung künstlerischer Kenntnisse. Der Schüler:
 1. zeichnet, malt und modelliert im Raum, illustriert tatsächliche und phantastische (ausgedachte) Phänomene und Ereignisse, auch in Verbindung mit anderen Fächern.
 2. gestaltet individuell und kollektiv verschiedene Gebrauchs- und Bühnenformen, die mit Feiertagen, Schulevents, familiären Festen usw. verbunden sind.
 3. bringt in künstlerischen Arbeiten Gefühle und Emotionen eines Künstlers gegenüber der Realität (Impression und Expression), indem er sich von anderen Kulturbereichen z.B. Musik, Ballett, Theater, Literatur, Film, Fotografie inspirieren lässt; er beschäftigt sich mit dem Problem der Integration der Kunst.
 4. interpretiert in künstlerischen Arbeiten Sachen und Phänomene, die er beobachten kann.
 5. wendet verschiedene künstlerische Techniken (einfache graphische Techniken, Bildhauer-, Malertechniken, Elemente der digitalen Fotografie und der Erzeugung von Bildern unter Einsatz von ausgewählten grafischen Computerprogrammen) an.

Einführung in das Thema

Der Lehrer bespricht zusammen mit den Schülern kurz, welche Fortschritte sie bis jetzt gemacht haben. Er zeigt ihnen eine Checkliste, die Erfolgskriterien für dieses Projekt enthält (Anhang Nr. 1). Die eindeutigen Kriterien helfen den Schülern dabei, die Aufgabe effektiver zu bewältigen.

	✓ oder ✗
Wurden alle Szenen berücksichtigt? Czy wszystkie sceny były uwzględnione?	
Waren die Dialoge fließend? Czy dialogi przebiegały płynnie?	
Wurden die Szenen fließend miteinander verbunden? Czy sceny były połączone w płynny sposób?	
Waren die Szenen effektiv miteinander verbunden? Czy sceny były połączone w efektowny sposób?	
War die Karte durchdacht, sorgfältig erstellt und ansprechend? Czy mapa była przemyślana, staranna i atrakcyjna?	
Waren die Szenen auf dem Bildschirm interessant? Czy sceny na ekranie były interesujące?	

Hauptteil

Die Schüler erstellen weitere Szenen und Übergänge. Sie zeichnen sie auf die Karte, die sie auf diese Art und Weise vervollständigen. Jede Szene sollte mit einem beliebigen mBot-Effekt enden – er kann z.B. einen Ton von sich geben, mit den Dioden eine bestimmte Lichtsequenz abspielen oder rotieren. Die Effekte wurden in der Lektion 2 besprochen.

Zusammenfassung und Evaluation

Die Schüler speichern ihre Projekte und erstellen Sicherheitskopien.

Die Schüler fassen ihre Fortschritte zusammen. Sie besprechen, welche Stelle am schwierigsten zum Programmieren war, welche Stelle in den nächsten Auflagen des Projekts länger geübt werden sollte, worauf man verzichten kann.

Anhang 1

	✓ oder ✗
Wurden alle Szenen berücksichtigt? Czy wszystkie sceny były uwzględnione?	
Waren die Dialoge fließend? Czy dialogi przebiegały płynnie?	
Wurden die Szenen fließend miteinander verbunden? Czy sceny były połączone w płynny sposób?	
Waren die Szenen effektiv miteinander verbunden? Czy sceny były połączone w efektowny sposób?	
War die Karte durchdacht, sorgfältig erstellt und ansprechend? Czy mapa była przemyślana, staranna i atrakcyjna?	
Waren die Szenen auf dem Bildschirm interessant? Czy sceny na ekranie były interesujące?	