



Die Reihe „Lernen am PC“ kann praxisbezogen im aktuellen Unterricht fortlaufend eingesetzt werden. Der hilfreiche PC dient dazu als neues Medium, durch das die Schülerinnen und Schüler zweckmäßig das gerade Erlernete festigen und ihr Wissen vertiefen.

Die Hefte umfassen jeweils 20 Arbeitsblätter als Kopiervorlagen, die von den Schülerinnen und Schülern einzeln oder im Team gelöst werden können, mit methodisch-didaktischen Kommentaren.

Ein kompaktes und sehr verständliches Schritt-für-Schritt-Technikkapitel nimmt auch dem noch so ungeübten PC-Anfänger die Hemmschwelle und macht den Einsatz des PCs im Unterricht kinderleicht.

Heft 4 – Lernen am PC: Gestalten mit Word II

Word ist ein Programm, das sich – meistens – auf jedem Computer befindet. In diesem Heft zeigen wir, wie auch Kinder damit arbeiten und vorzeigbare Ergebnisse erzielen – z. B. einen Comic erstellen – können.

Die Anweisungen auf den Kopiervorlagen beziehen sich auf Word 2000, falls es in den Versionen 2002 und 2003 Änderungen gibt, wird jeweils darauf hingewiesen.

Die Arbeit am PC wird hier nicht zum Selbstzweck, sondern ist jeweils eingebunden in kleine Unterrichtseinheiten mit herkömmlichen Übungsmethoden, die nach dem individuellen Bedarf der Klasse und im Hinblick auf die Anzahl der vorhandenen Computer erweitert werden können. Die Kopiervorlagen, die mit dem PC bearbeitet werden, sind entsprechend gekennzeichnet.

Zu den Arbeitsblättern

1 Comics

Ziele

- ▶ verschiedene Comic-Hefte kennen lernen
- ▶ überlegen, warum Comic-Hefte gefallen
- ▶ Bedeutung des Begriffes **comic strip** erkunden
- ▶ eine Comicfigur aus dem Gedächtnis zeichnen

Lösungen

- 1) individuell
- 2) z. B.: witzig, schnell zu lesen, durch Bilder verständlich
- 3) „komischer Bildstreifen“, Verbindung von Bild und kurzem Text in Sprechblasen
- 4) individuell

Hinweis

- ▶ Lösungen im Plenum besprechen und Merkmale der Comics schriftlich zusammenfassen

2 Bekannte Comic-Figuren

Ziele

- ▶ bekannte Comic-Figuren erkennen und zu Ende malen
- ▶ weitere Figuren zu den beiden Comic-Reihen suchen
- ▶ Witz in den Figuren erkennen und beschreiben

Lösungen

- 1) Micky Maus, Donald Duck
- 2) **z. B.: Micky Maus:** Goofy, Minni, Micky, Pluto;
Donald Duck: Dagobert, Daisy, Donald, Doretta/Oma
- 3) z. B.: große Ohren, große Füße, dicker Bauch

Hinweise

- ▶ weitere Comic-Figuren benennen und analysieren
- ▶ eine Collage aus Comic-Figuren herstellen

3 Der Vater von Micky Maus

Ziele

- ▶ Walt Disney als den „Vater“ von Micky Maus und der Zeichentrickfilme kennen lernen

- ▶ einen Text lesen und ihm Informationen entnehmen
- ▶ einen Steckbrief ausfüllen und dazu die Informationen aus dem Text verwenden
- ▶ ein Worträtsel lösen und dazu die Informationen aus dem Text verwenden

Lösungen

- 1) individuell (Lesen)
- 2) Walt Disney
- 3) Name: Walt Disney; Geburtsdatum: 05.12.1901; Geburtsort: Chicago; Sterbedatum: 15.12.1966; Beruf: Werbetrickzeichner
- 4) individuell (Foto)



	P	I	N	O	C	C	H	I	O
B	A	M	B	I				A	
								L	
								I	
D	O	N	A	L	D	D	U	C	K
								E	
C	I	N	D	E	R	E	L	L	A
	M	I	C	K	Y	M	A	U	S

Hinweis

- ▶ aus einem Lexikon ein Foto von Walt Disney kopieren und bereit legen oder unter <http://www.weltchronik.de/bio/cethegus/d/disney.html> herunterladen





4 Wie Comic-Figuren sein können

Ziele

- ▶ Comic-Figuren passende Adjektive zuordnen
- ▶ Adjektive für Comic-Figuren finden
- ▶ zusammengesetzte Adjektive kennen lernen (Vergleiche aus dem Tierreich)

Lösungen

- 1) individuell
- 2) individuell
- 3) wieselflink; mausgrau; rabenschwarz; puterroter; taubenblau; pudelnass; hundemüde; aalglatt; bienenfleißig

Hinweis

- ▶ die Arbeit mit Adjektiven ausweiten (Steigerungen, andere zusammengesetzte Adjektive)

5 Beispiel-Comic

Ziele

- ▶ ein Comic-Beispiel kennen lernen
- ▶ Textteile und Bildteile im Comic unterscheiden
- ▶ den Anfang eines Comics mit eigenen Worten erzählen und dabei wörtliche Rede benutzen
- ▶ überlegen, wie die Geschichte weitergehen könnte

Lösungen

- 1) z. B.: Maxi und sein Freund sind müde und wollen nach Hause. „Weißt du, wie viel Uhr es ist?“, fragt Maxi seinen Freund, der keine Ahnung hat. Da kommt ein Mann des Wegs. „Ich frag mal den Mann da“, sagt der Freund und geht auf ihn zu. „Entschuldigung, aber haben Sie zufällig eine Uhr?“ „Nein“, erwidert der Mann, „noch nie eine gehabt.“
- 2) individuell

Hinweise

- ▶ den Comic zu Ende malen lassen
- ▶ andere Comics lesen und den Inhalt aufschreiben

6 Der Igel und das Eichhörnchen (1)

Ziele

- ▶ einen Text lesen und verstehen
- ▶ einen Text in sechs Sinnabschnitte einteilen, zu denen später passende Bilder gemalt werden sollen
- ▶ Redeteile des Textes erkennen

Lösungen

- Ein Igel ... Nüsse knabbert. / Beim Anblick ... erwidert das Eichhörnchen. / Zwei Bäume weiter ... des Eichhörnchens weiter! / Der Specht lässt sich ... die Nuss aus dem Maul. / Der Igel stürzt ... zu hart für mich! / „Seht ihr ... Specht zufrieden.“
- 2) Liebes Eichhörnchen, gib mir etwas von deinem Frühstück ab. / Warum sollte ich? / Meister Specht, zimmere doch am Baum des Eichhörnchens weiter. / Au, das ist ja viel zu hart für mich! / Seht ihr, jetzt habt ihr beide eure Strafe!

7 Der Igel und das Eichhörnchen (2)

Ziel

- ▶ passende Bilder zu den Abschnitten der Geschichte malen

Lösung

- ▶ individuell

Hinweise

- ▶ Die Bilder müssen anschließend einzeln eingescannt werden. Deshalb ist zu beachten, dass die Aussage klar ist und mit leuchtenden Farben gemalt wird.
- ▶ Tipps zum Einscannen finden sich im Technikteil.

8 Comic mit Word gestalten (1) – Seite einrichten

Ziele

- ▶ Menüeintrag **Seite einrichten** aufrufen
- ▶ **Papierformat** wählen
- ▶ **Ausrichtung** wählen
- ▶ Begriffe **Dialogfeld** und **Registerkarte** kennen lernen
- ▶ eine Seite in A5 und Querformat einrichten

Lösung

- ▶ Die Seite muss anschließend im Format A5 und quer erscheinen.

Hinweis

- ▶ **Achtung!** Bei **Word 2002** und **Word 2003** sind die Schritte 3 und 4 des Arbeitsblatts auf verschiedenen Registerkarten durchzuführen (**Seitenränder** und **Format**).

9 Comic mit Word gestalten (2) – Datei speichern

Ziele

- ▶ eine Datei an einem bestimmten Speicherort (**C:**) – **Comics** unter einem bestimmten Namen (dem eigenen Namen) speichern
- ▶ lernen, sich einen Arbeitsplatz zu teilen
- ▶ den Begriff **Menü** kennen lernen

Lösung

- ▶ Die Datei muss anschließend im Windows-Explorer unter (**C:**) im Ordner der einzelnen Kinder zu finden sein.

Hinweise

- ▶ Legen Sie unter (C:) das Verzeichnis **Comics** an und darin für jedes Kind einen eigenen Ordner. Eine Anleitung dazu gibt es im Technikteil.
- ▶ Auch wenn genügend Rechner zur Verfügung stehen, sollten die Kinder an dieser Stelle ihre Datei abspeichern und einen Namen vergeben, damit sie anschließend zur Schnell-speicherung das Diskettensymbol benutzen können. Es empfiehlt sich, die Datei auch zwischendurch öfter zu speichern, damit die Arbeit gesichert ist.





10 Comic mit Word gestalten (3) – Bild einfügen

Ziele

- ▶ eine eingescannte Grafik einfügen
- ▶ den Befehl **Einfügen – Aus Datei** kennen lernen

Lösung

- ▶ Individuell: Das jeweils erste Bild des Comics erscheint auf der Benutzeroberfläche.

11 Comic mit Word gestalten (4) – Bild formatieren

Ziele

- ▶ eine Grafik (ein Bild) zur Bearbeitung vorbereiten
- ▶ das Dialogfeld **Grafik formatieren** kennen lernen
- ▶ lernen, dass man eine Grafik nur bearbeiten kann, wenn sie aktiviert ist
- ▶ die Umbruchart **Rechteck** auswählen

Lösung

- ▶ In Word 2000 müssen die Begrenzungsquadrate anschließend leer sein, in Word 2002 und 2003 sind Kreise daraus geworden.

12 Comic mit Word gestalten (5) – Bild bewegen und die Größe verändern

Ziele

- ▶ lernen, dass Bilder in Word **Grafiken** genannt werden
- ▶ eine Grafik verschieben
- ▶ eine Grafik vergrößern oder verkleinern
- ▶ die Arbeit durch die Schaltfläche **Speichern** sichern

Lösung

- ▶ entsprechend sichtbare Veränderung der Grafik

Hinweis

- ▶ Je nach Geschicklichkeit der Kinder im Umgang mit dem PC empfiehlt es sich, diese Techniken separat einzuüben.

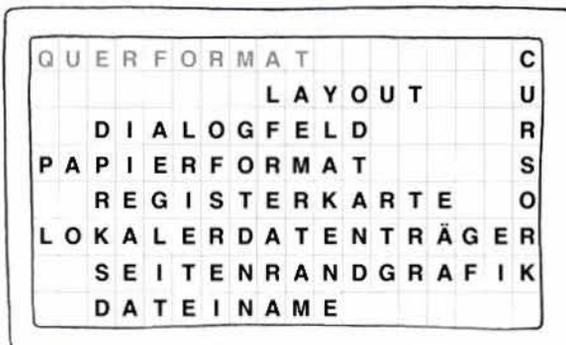
13 Überprüfe dein Wissen

Ziele

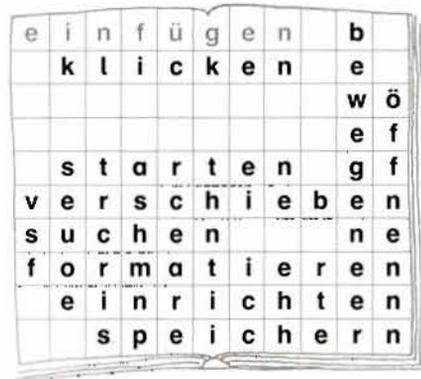
- ▶ durch Rätsel das bisher Gelernte spielerisch überprüfen und festigen
- ▶ Schreibweise der Begriffe festigen

Lösungen

- 1) Rätselgitter ohne Füllbuchstaben:



2) Rätselgitter ohne Füllbuchstaben

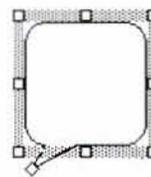


14 Comic mit Word gestalten (6) – Legende einfügen

Ziele

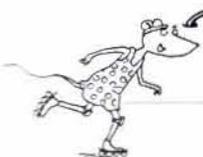
- ▶ ein Textfeld einfügen
- ▶ AutoForm ändern (Textfeld in eine Legende ändern)
- ▶ den Begriff **Legende** kennen lernen
- ▶ verschiedene Formen von Legenden ausprobieren

Lösung



Hinweise

- ▶ Die Kinder sollten, bevor sie die Legende in den Comic selbst einfügen, in einer separaten Datei üben.
- ▶ In dieser separaten Datei können auch verschiedene Formen von Legenden ausprobiert werden.



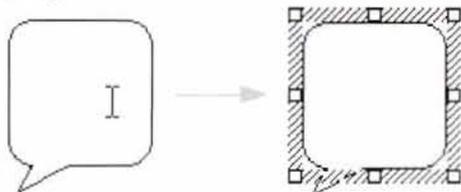


15 Comic mit Word gestalten (7) – Größe der Legende verändern

Ziele

- ▶ lernen, eine Legende zu vergrößern oder zu verkleinern
- ▶ lernen, dass die Proportionen einer Form erhalten bleiben, wenn man diagonal zieht
- ▶ lernen, wie sich Breite und Höhe verändern
- ▶ den Begriff **Ziehpunkt** kennen lernen

Lösung



Hinweis

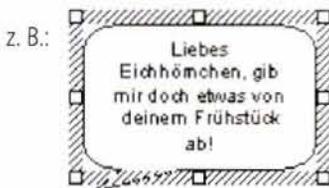
- ▶ auch diese Übung sollte zunächst separat durchgeführt werden

16 Comic mit Word gestalten (8) – Text einfügen und formatieren

Ziele

- ▶ Text in eine Legende einfügen
- ▶ den Text formatieren (Schriftart, Schriftgrad, Satz)

Lösung



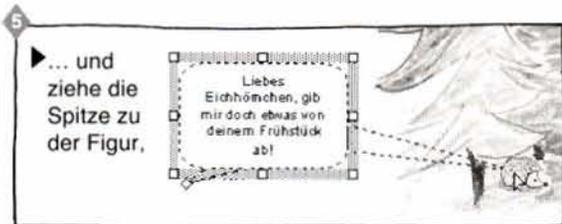
17 Comic mit Word gestalten (9) – Legende verschieben

Ziele

- ▶ die Position einer Legende verändern
- ▶ die Position der Spitze verändern
- ▶ erkennen, dass die Legende aktiviert sein muss, um sie zu bearbeiten

Lösung

siehe Grafik auf dem Arbeitsblatt unten



18 Comic mit Word gestalten (10) – Legende formatieren

Ziele

- ▶ eine Legende formatieren und die Füllung entfernen
- ▶ das Dialogfeld **AutoForm formatieren** kennen lernen

Lösung

siehe Grafik auf dem Arbeitsblatt unten



19 Comic mit Word gestalten (11) – Den Comic fertig stellen

Ziele

- ▶ Bilder ausdrucken
- ▶ Bilder in der richtigen Reihenfolge aufkleben
- ▶ eine Überschrift schreiben
- ▶ alternativ: ein Heft gestalten
- ▶ anderen bei der Fertigstellung helfen

Lösung: individuell

Hinweis

- ▶ die fertigen Comics in der Klasse/in der Schule aushängen

20 Überprüfe dein Wissen (2)

Ziele

- ▶ Gelehtes spielerisch überprüfen
- ▶ ein Quiz lösen (multiple choice)
- ▶ Geheimschriften lesen



Lösungen

- aktivieren; formatieren; zentrieren
- Schaltfläche, AutoFormen, Grafiken, Legende, Ziehpunkt
- von links nach rechts: Textfeld, Vierfachpfeil, Proportion, Schriftart, Arial, Schriftgröße

Hinweise

- ▶ genaue Bedeutung der Fremdwörter (Verben) im ersten Rätsel nachschlagen und aufschreiben
- ▶ Wortfamilien zu diesen Fremdwörtern aufschreiben
- ▶ Arbeit mit Fremdwörtern ausweiten

