

UNTERRICHTSKONZEPT: PRÄSENTATIONSSOFTWARE

AUTOR

Franz Schekolin

AUSGANGSSITUATION

Das Thema „Präsentationssoftware“ wird neu eingeführt, und mit diesem Konzept plane ich die ersten vier Stunden (zwei Doppelstunden) dafür. Dementsprechend werden keine speziellen Vorkenntnisse erwartet. Die Doppelstunden sind als Präsenz-Einheiten geplant, weshalb auch das technische Equipment in der Schule vorhanden ist. Neben der Präsentationssoftware soll ebenso Bezug auf Design-Regeln genommen werden.

ZIELGRUPPE

Die Zielgruppe ist eine 5. Klasse mit Schwerpunkt Sport bestehend aus 3 Schülerinnen und 9 Schülern. Durch die kleine Klassengröße ist individuelles Arbeiten gut möglich, was gerade in Informatik einen großen Vorteil bietet.

DIDAKTISCHER ANSATZ

Die beiden Doppelstunden sind ähnlich geplant: Zuerst kommt ein theoretischer Input, dann folgt eine Übungsphase in der das Wissen angewandt wird. Anschließend geben sich die Schülerinnen und Schüler Feedback, und versuchen dieses dann in ihren Projekten einzubauen. Daher folgt der didaktische Ansatz der Instruktionistischen Lerntheorie.

LEHR-/LERNZIELE

Die Schülerinnen und Schüler lernen Programme zum Erstellen von Präsentationen kennen und können diese anwenden.

Die Schülerinnen und Schüler lernen grundlegenden Regeln und Richtlinien im Design kennen, und können Farben, Platzverteilung (Raum), Hierarchie, Schriftarten und Bild- & Textplatzierungen visuell ansprechend einsetzen.

LEHRPLANBEZUG

Angewandte Informatik

- Standardsoftware zur Kommunikation und Dokumentation sowie zur Erstellung, Publikation und multimedialen Präsentation eigener Arbeiten einsetzen können

MOTIVATION

Wodurch wird die Zielgruppe motiviert?

Durch das eigene Projekt, das jede Schülerin und jeder Schüler in den beiden Doppelstunden erstellt, wird versucht die Motivation bei den Lernenden zu erhöhen. Da es sich um eine Sportklasse handelt, haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit ihren eigenen Verein mit einer Software ihrer Wahl zu präsentieren. Mithilfe von Programmen die z.B. bei der Farbfindung helfen, können die eigenen Vereine visuell ansprechend und modern präsentiert werden.

Woher kommt die Motivation der Lehrperson?

Da ich neben meinem Studium als Grafik- und Webdesigner tätig bin ist einerseits das Interesse in dieses Thema sehr groß, und andererseits bringe ich bereits viel Erfahrung im Umgang mit Tools und Design-Richtlinien mit.

BEWERTUNG

Die Ergebnissicherung erfolgt automatisch durch das Erstellen des eigenen Projekts. Zusätzlich haben die Schülerinnen und Schüler einen Zugang zu Eduvidual, wo ich meine Unterlagen und weiterführenden Links hochladen werde.

GEPLANTES SZENARIO FÜR DIE EINHEITEN

1. Doppelstunde:

Zeit	Aktivität	Durchführung	Sozialform	Material
5'	Einleitung	Erklärung des Stundenplans und des Projekts.	Lehrer - Schüler	Menti von Lehrer über Beamer
10'	Vorstellung Software	Anhand einer Präsentation werden verschiedene Präsentationsprogramme grob vorgestellt.	Lehrer – Schüler Interaktion mit Mentimeter	Menti von Lehrer über Beamer Handy/Laptop von SuS
10'	Vorstellung PowerPoint	Programm PowerPoint wird detailliert vorgestellt.	Lehrer – Schüler	Software: PowerPoint über Beamer
10'	Vorstellung Prezi	Programm Prezi wird detailliert vorgestellt.	Lehrer – Schüler	Software: Prezi über Beamer
10'	Vorstellung Mentimeter	Programm Mentimeter wird detailliert vorgestellt.	Lehrer – Schüler	Software: Mentimeter über Beamer
5' – 10'	Projekt überlegen	Als Übergang von der ersten zur zweiten Stunde ist das Finden eines Projektthemas vorgesehen.	Einzelarbeit	Internet / Programme
30'	Projektphase I	Die SuS erstellen mit einem Programm ihrer Wahl eine Präsentation über ihr gewähltes Thema. Im Vordergrund steht nicht das Präsentieren an sich, sondern die Umsetzung mit dem Programm.	Einzelarbeit	Software
20'	Feedback	Die SuS werden in 3 Gruppen geteilt. Von jeder Gruppe kann eine Person sein Projekt allen vorstellen, inklusive Feedback. Nach den drei Präsentationen gehen die Kinder in die Kleingruppen und präsentieren sich die restlichen Präsentationen mit anschließendem Feedback.	Einzelarbeit: Präsentation Gruppenarbeit: Feedback Klasse	Software Beamer

2. Doppelstunde:

Zeit	Aktivität	Durchführung	Sozialform	Material
5'	Einleitung	Wiederholung der letzten Doppelstunde.	Lehrer - Schüler	-
10'	Design-Richtlinien	Anhand einer Präsentation werden grundlegende Design-Richtlinien näher gebracht. Mithilfe von Beispielen wird ein Praxisbezug hergestellt.	Lehrer – Schüler	PPP von Lehrer über Beamer
5'	Vorstellung Tools	Programme zur Farbfindung, und Internetseiten für Schriftarten und Icons werden vorgestellt.	Lehrer – Schüler	Internet-Tools
30'	Projektphase II	Die SuS überarbeiten ihre Präsentationen und bauen das Feedback aus der ersten Stunde, sowie die neuen Erkenntnisse über Design-Richtlinien ein.	Einzelarbeit	Software
50'	Präsentation	Jede/r SuS hat drei Minuten Zeit, um das Design und die Struktur der überarbeiteten Präsentation herzuzeigen.	Einzelarbeit: Präsentation	Software Beamer