

B.I.16

Algorithmen – Unterrichtseinheit

Objektformatierungen – kreative Computerarbeit im Textverarbeitungsprogramm

Ein Beitrag von Frank Wachenbrunner



© filioDigitalVision Vectors

Ob Formen bearbeiten, Objekte aus Formen bilden oder ein Legespiel lösen – in dieser Unterrichtseinheit erlernen Ihre Schülerinnen und Schüler wichtige Fähigkeiten rund um Objektformatierungen in einem Textverarbeitungsprogramm. Diese Objekte werden stets anwendungsorientiert gestaltet, so bauen die Jugendlichen etwa Häuser, Schiffe, Rennwagen und Flugzeuge. Stellen Sie Ihrer Klasse einleuchtende Schritt-für-Schritt-Anleitungen für die Dokumentgestaltung zur Verfügung und lassen Sie sie den Umgang mit dem PC anhand innovativ gestalteter Arbeitsblätter trainieren. Im Sinne der Differenzierung steht auf jedem Arbeitsblatt eine Zusatzaufgabe zur Verfügung.

KOMPETENZPROFIL – UNTERRICHTSEINHEIT



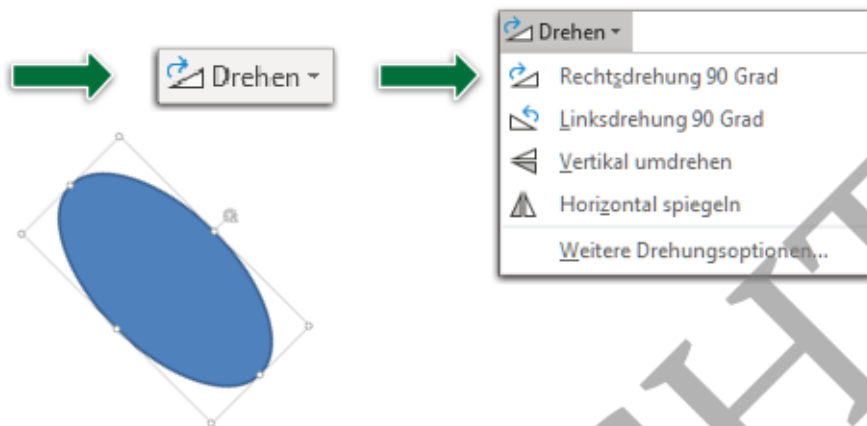
Klassenstufe:	5–8
Dauer:	2–4 Unterrichtsstunden
Lernziele:	Die Lernenden ... 1. bearbeiten, verändern und passen vorgegebene Formen in einem Textverarbeitungsprogramm an, 2. erstellen eigenständig anwendungsbezogene Objekte, 3. wenden die wesentlichen Layoutoptionen eines Textverarbeitungsprogramms sicher an.
Thematische Bereiche:	Objektformatierung, Layout, Textverarbeitungsprogramm, <i>Word</i>
Kompetenzbereiche:	Modellieren, Implementieren, Darstellen und Interpretieren



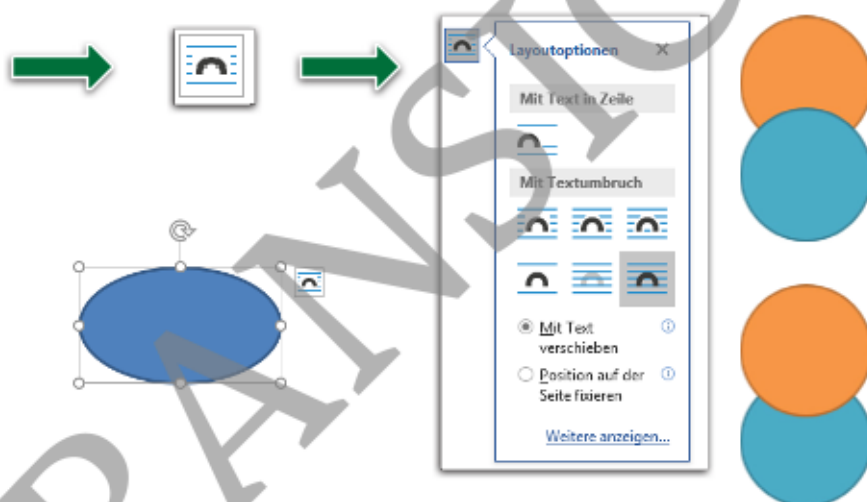
Formen bearbeiten (2)

OBJEKT-
FORMATIERUNGEN

Eine äußerst praktische Einstellung ist die Option „Drehen“. Hier lässt sich eine Vorauswahl treffen oder der Drehwinkel selbst bestimmen.



Hast du eine Form aufgezogen oder klickst eine vorhandene Form an, so erscheint rechts davon ein Symbol zur schnellen Formatierung des Umbruchs. Hier entscheidest du, wie sich die Form zu anderen Formen oder dem Text verhalten soll. Beispielsweise steht sie vor einer Form oder hinter einer Form.



Hier eine kleine Vorübung für die nächsten Kapitel, bei denen du Objekte nach Vorgaben erstellst.

A

Platziere auf deinem Dokument wenige Formen und formatiere sie wie folgt:

- Füllfarbe und Konturfarbe ändern
- Linienbreite der Kontur einstellen
- Formen über- und untereinander platzieren
- Formgröße millimetergenau einstellen
- Farbverlauf der Formen bestimmen
- Formeffekte bewusst anwenden
- Mehrere Formen an einer Kante ausrichten

Formen sind Objekte, die sich entweder über die rechte Maustaste, die Schnellformatierung oder das passende Register formatieren lassen. Wähle die für dich schnellste Variante.

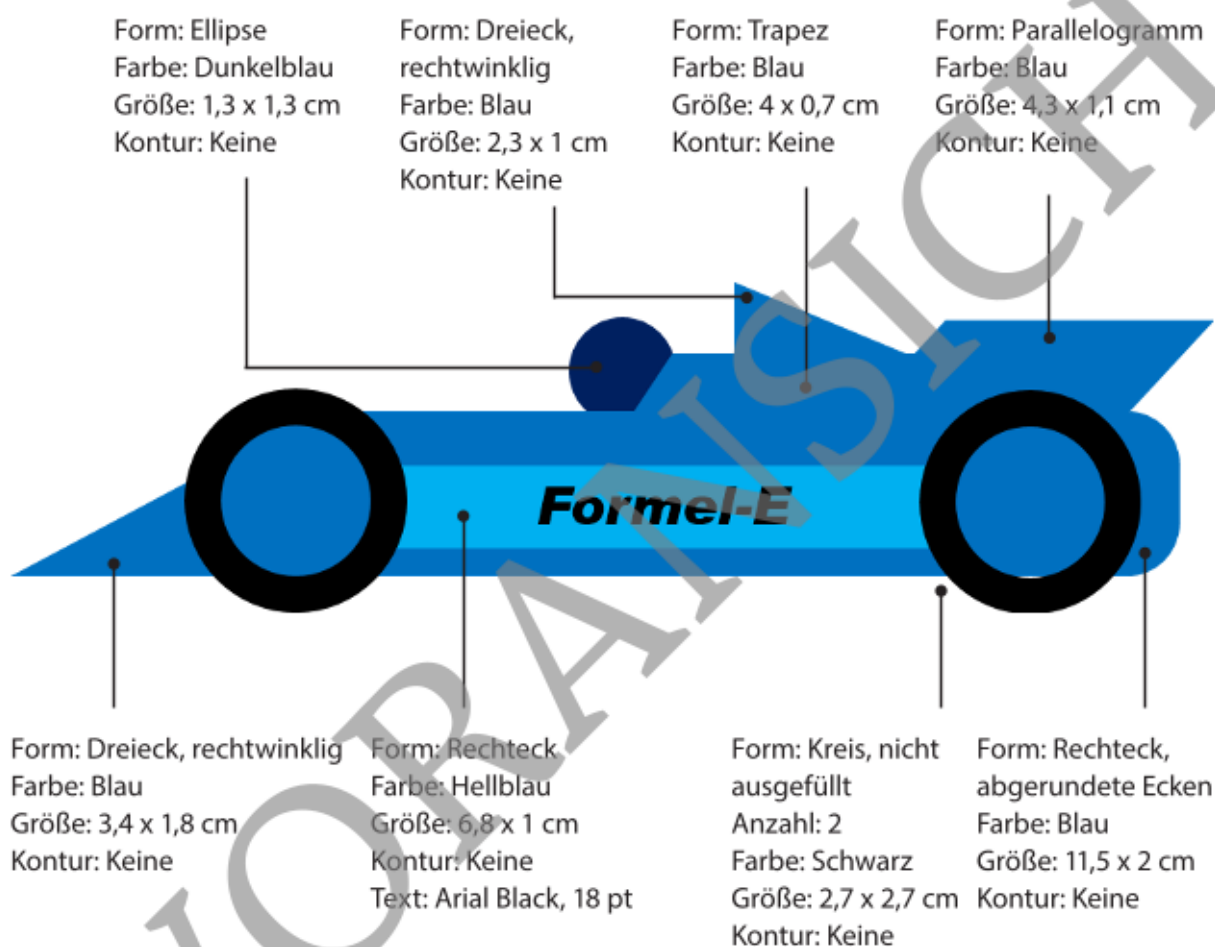
!



Objekte aus Formen – Rennwagen

OBJEKTE
AUS FORMEN

Erstelle aus Formen diesen Formel-E-Rennwagen. Achte auf die Angaben zu Farbe und Größe der Formen. Wenn du schon Erfahrung in der Formatierung von Formen hast, so setze dir ein Zeitlimit von 6 Minuten.



Zusatzaufgabe: Füge deinem Rennwagen weitere Features hinzu: Felgen, Farbverläufe, einen Schutzbügel für den Fahrer, ein Stück der Rennstrecke und einen zweiten Rennwagen.

