

B.I.19

Algorithmen – Einführung Algorithmen

Einheit: Formatieren und animieren im Präsentationsprogramm II

Frank Wachenbrunner



© RAABE 2023

© MoMo Productions/DigitalVision

Selbstständiges Animieren eines Computerspiels – diese und weitere Anwendungen von Präsentationsprogrammen lernen Ihre Schülerinnen und Schüler in der vorliegenden Unterrichtseinheit kennen. Die Jugendlichen modellieren verschiedene Situationen wie ein Papiermodell oder eine Geburtstagstorte, entwickeln eigene Präsentationen und teilen diese Ergebnisse mit den anderen Lernenden. Stellen Sie Ihrer Klasse leicht verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen zum Formatieren und Animieren zur Verfügung und lassen Sie sie den Umgang mit dem PC anhand innovativ gestalteter Arbeitsblätter trainieren.

KOMPETENZPROFIL – UNTERRICHTSEINHEIT

Klassenstufe:	5–10
Dauer:	2–4 Unterrichtsstunden
Lernziele:	Die Lernenden ... 1. erstellen eigenständig anwendungsbezogene Objekte, 2. wenden die wesentlichen Formatierungsfunktionen eines Präsentationsprogramms sicher an, 3. erstellen eigenständig einfache Computerspiele mithilfe eines Präsentationsprogramms.
Kompetenzen:	Modellieren, Implementieren, Darstellen und Interpretieren
Thematische Bereiche:	Objektformatierung, Präsentationsprogramm, <i>PowerPoint</i>





Ein Papiermodell 1 (1)

PRÄSENTATION

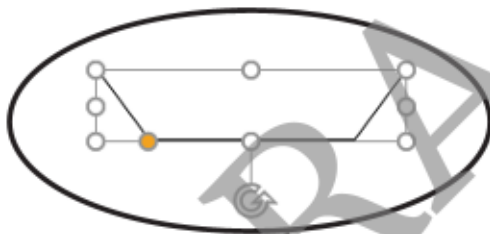
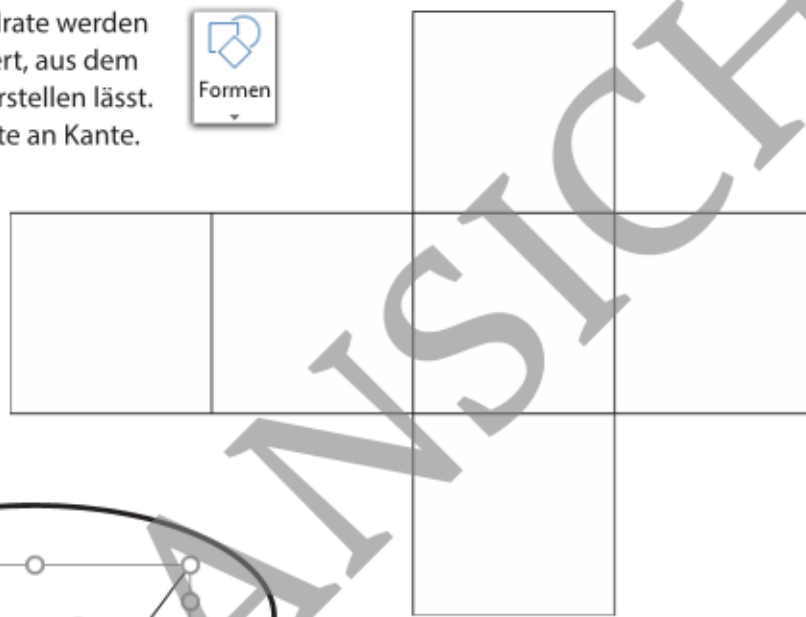
Ein Modell wird dann erstellt, wenn ein Körper zum besseren Verständnis greifbar sein soll. Papiermodelle dienen dazu, die räumliche Vorstellung zu schulen und, ganz nebenbei, schöne Objekte herzustellen, auszudrucken und zusammenzubauen. Ein Präsentationsprogramm eignet sich für die Umsetzung besonders gut, da Objekte exakt platziert und formatiert werden können.



Entwickle und baue ein einfaches Objekt mit gleicher Kantenlänge. Dieses Objekt ergibt einen Würfel, im Beispiel auf der nächsten Seite mit einem Gesicht. Der Würfel wird mithilfe des Computers konstruiert, mit Oberflächen versehen, ausgedruckt, ausgeschnitten und zusammengeklebt.



1. Sechs gleich große Quadrate werden zu einem Objekt gruppiert, aus dem sich später ein Würfel herstellen lässt. Die Quadrate liegen Kante an Kante.



2. Der Würfel erhält über die Form „Trapez“ Klebelaschen. Überlege dir, an welcher Kante eine Klebelasche platziert werden muss, um den Würfel vollständig verkleben zu können. Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Klebelaschen zu platzieren.

