

Informationen & Daten – Textverarbeitung

Einheit: Kreative Präsentationen

Frank Wachenbrunner



© iStock/Getty Images Plus

Schluss mit langweiligen Referaten! Vertiefen Sie mit Ihren Lernenden das Erstellen fesselnder Präsentationen in PowerPoint. Dieser Arbeitssatz bildet die Ergänzung zu „Präsentationen mit PowerPoint“ und erklärt mittels einer ausführlichen Schritt-für-Schritt Anleitung und zahlreichen Grafiken Features wie beispielsweise das Ausschneiden einzelner Bildteile. Machen Sie Ihre Klasse zu wahren PowerPoint-Profis und lassen Sie sich in Zukunft von den kreativen Präsentationen der Jugendlichen beeindrucken!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 5–10

Dauer 3–4 Unterrichtsstunden

Lernziele: Die Lernenden sind in Bezug auf das Thema Datenschutz sensibilisiert und können abwägen, welche persönlichen Daten sie im Netz teilen.

Thematische Bereiche: Datenschutz

Kompetenzbereiche: Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren

Mosaiksteine (1)



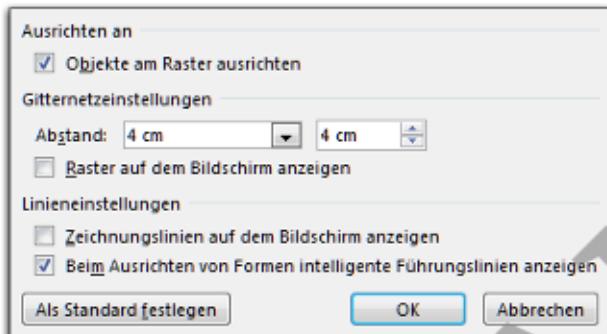
A

Ein Mosaik kennst du bestimmt von den Fliesen in deinem Badezimmer. Mosaiken findest du aber auch an kunstvoll gestalteten Böden oder Wänden uralter Gebäude. Mosaiken können einfache Muster darstellen oder sogar Bilder wie Tiere, Menschen oder geometrische Formen. In dieser Übung entwickelst du mithilfe der Präsentation ein Mosaik und animierst es so, dass die Mosaiksteine auf ihren Platz schweben.

Öffne eine leere Präsentation und speichere sie in deinem Verzeichnis.



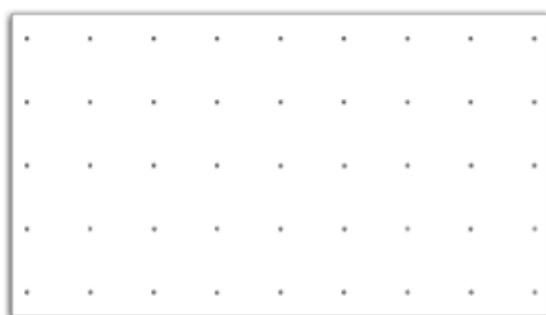
Der erste Schritt für das Anlegen des Mosaikmusters besteht darin, eine Struktur auf der Folie anzulegen. Diese Struktur hat das Aussehen eines Gitternetzes.



Klicke hierfür im Menüband auf das Register **Ansicht**. Aktiviere mit einem **Haken** die Gitternetzlinien und klicke auf den kleinen Pfeil am rechten, unteren Rand der Gruppe „Ansicht“. Es öffnet sich ein Fenster (s. Abbildung links), in dem du weitere Einstellungen vornehmen kannst.

Folgende Einstellungen nimmst du dort vor:

- Der **Abstand** des Gitternetzes beträgt 4 Zentimeter. Die Mosaiksteine haben also eine Kantenlänge von 4 cm.
- Aktiviere **Raster auf dem Bildschirm anzeigen**.
- Objekte am Raster ausrichten**: Mit dieser Funktion richten sich die Quadrate (Mosaiksteine) automatisch am Gitternetz aus.
- Lasse dir die **Führungslien anzeigen**.



Nachdem du alle Einstellungen vorgenommen hast, kannst du die Struktur des Gitternetzes erkennen. Der Abstand von Punkt zu Punkt beträgt jeweils 4 cm.



Mosaiksteine (2)



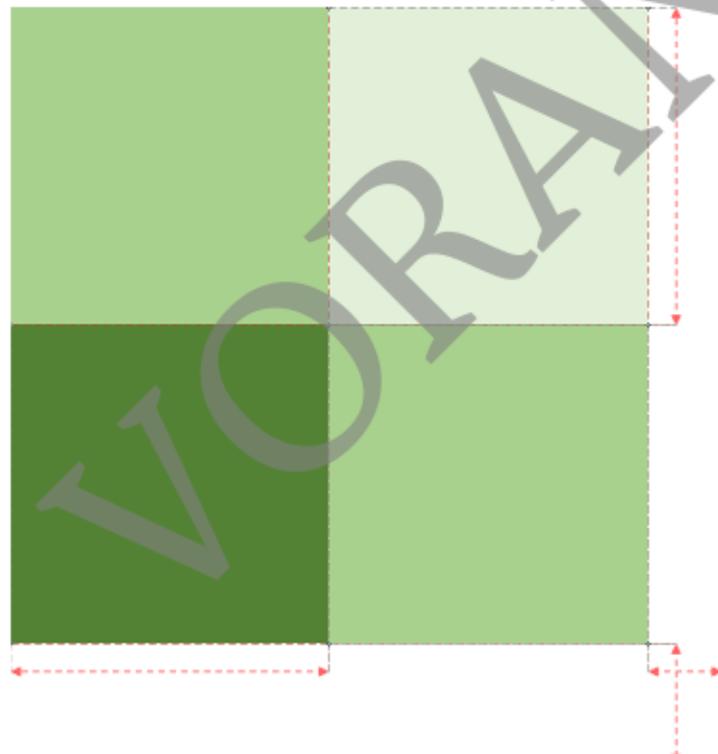
Wenn du nun eine rechteckige Form (Menüband, Register **Einfügen**, **Formen**, **Rechteck**) einfügst, rastet dieses Objekt genau an den Rasterpunkten ein.



Ziehe eine quadratische Form (4 x 4 cm, Rasterpunkte) auf und gestalte diese nach Lust und Laune.



Vermeide eine Formkontur.
Wenn die Quadrate in gleicher Farbe mehrfach vorkommen, kopiere das entsprechende Quadrat (Strg + C, Strg + V) und füge es mehrfach wieder ein.



Das Raster wurde von dir mit einem Abstand von 4 cm eingestellt. Wenn du nun die Quadrate mit der linken Maustaste auf der Folie platzierst, kannst du feststellen, dass sich die Quadrate „magisch“ anziehen.

Ähnlich wie bei einem Magneten finden die Quadrate ihre exakte Position. Visuell wird dies durch Pfeile und Hilfslinien angezeigt.

Komplettiere deine Präsentation und überprüfe dein Design. Vorteilhaft ist es, eine Farbe zu wählen und die Mosaiksteine in verschiedenen Intensitäten der Farbe zu formatieren.

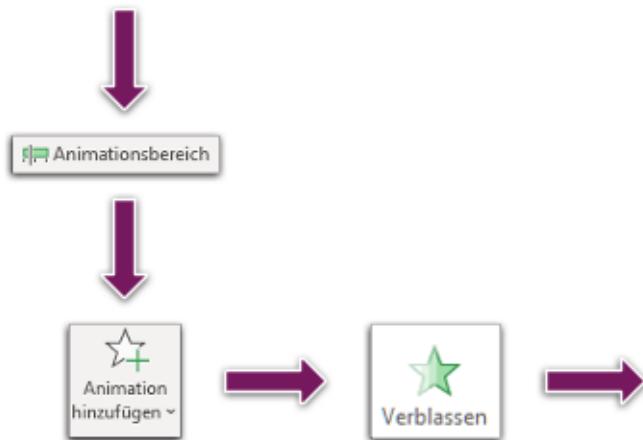


Mosaiksteine (3)

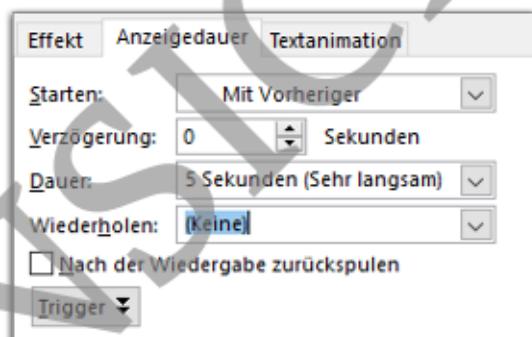
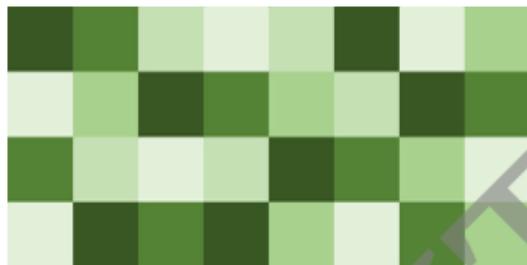
EINFACHE ANIMATIONEN



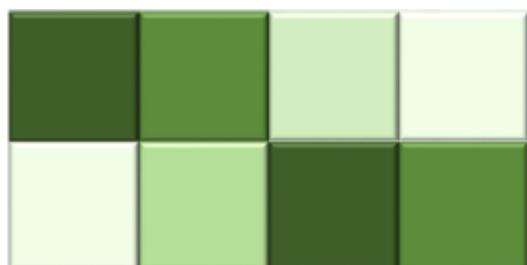
Es ist an der Zeit, die Mosaiksteine wie von Zauberhand erscheinen zu lassen. Die einfachste Möglichkeit ist, alle Objekte zu markieren (Strg + A), um sie für die Animation zu nutzen.



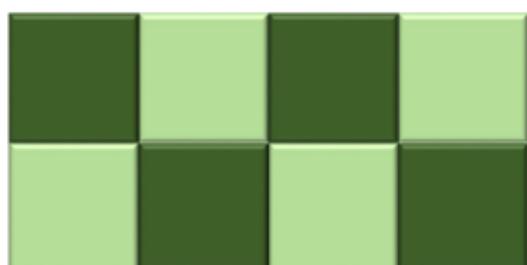
Markiere alle Animationen im Animationsbereich (Strg + A) und wähle den schwarzen Pfeil der letzten Animation. Hier kannst du im Register **Anzeigedauer** das Verhalten der Animationen einstellen.



1. Gestalte die Mosaike mit verschiedenen Formeffekten. Dadurch erhältst du einen 3D-Effekt.



2. Entwickle ein einfaches Muster, so wie es an kunstvoll gestalteten Mosaiken alter Gebäude zu finden ist.



A



Die Kugelbahn (1)

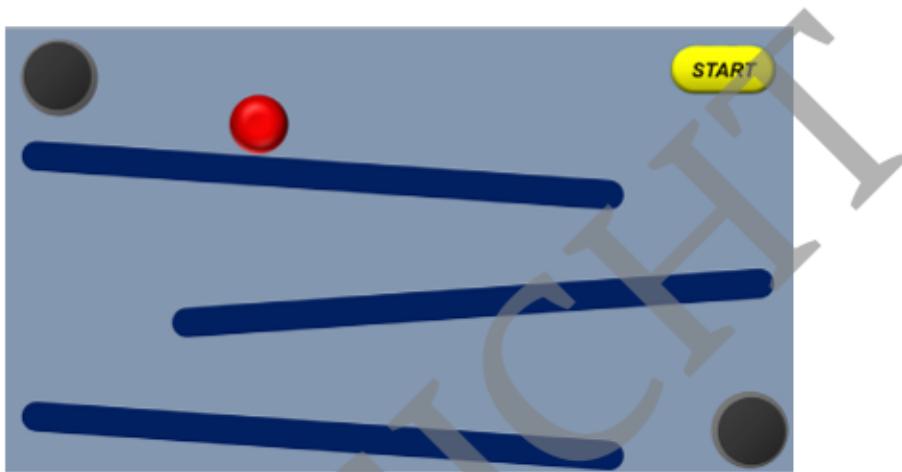


A

Eine Kugelbahn ist ein Spiel, bei dem eine Kugel aufgrund der Schwerkraft einen vorgegebenen Parcours (Weg) abläuft. Mithilfe der Präsentation lässt sich so eine Kugelbahn simulieren.

Gestalte die Folie mit einem passenden Hintergrund (hier einfarbig). Füge das Startloch (links oben) und das Zielloch (rechts unten) ein. Erstelle drei Bahnen, auf denen die Kugel rollt. Füge ebenso die Kugel (hier in Rot) sowie den Start-Button (hier gelb mit dem Text START) ein.

Die Gestaltung ist dir freige-
stellt, sollte aber den gleichen
Aufbau wie dieses Beispiel
haben.



Tipps zur Gestaltung der Spielfläche:

- Die Kugel sollte etwas kleiner als das Start- und Zielloch sein. Der 3D-Effekt lässt sich über **Formeffekte** und **Abschrägung** umsetzen. Hierzu einfach die weiteren **3D-Einstellungen** wählen.
- Auch der Start-Button wird durch **3D-Effekte** und einen **Farbverlauf** möglichst realistisch gestaltet.
- Die Bahnen können aus **abgerundeten Rechtecken** erstellt werden.
- Start- und Zielloch bilden jeweils eine Kombination aus zwei Kreisen mit verschiedenen Durchmessern und exzentrisch (außerhalb der Mitte) verschoben.



START



Die Kugelbahn (2)

★★★



Info: Nach erfolgreicher Gestaltung wird die Kugel animiert. Die Animationsschritte sind der Reihenfolge nach gelistet und geben das Wichtigste wieder.

1. Die Kugel erscheint nach einem Klick auf START

Platziere hierfür die Kugel am Startloch oben links. Nutze die einfache Animation **Erscheinen**. Jetzt wird der Start-Button mit dieser Aktion verknüpft. Wähle in der nun gelisteten Animation den **schwarzen Pfeil** und dort die **Anzeigedauer**. Klicke auf den Button **Trigger**.



Entscheide dich für **Effekt starten beim Klicken auf** und wähle den Start-Button, erkennbar am Text **START**.



Teste die Animation. Wenn sich der Mauszeiger über dem Start-Button befindet, wird aus dem Zeiger-Symbol ein Hand-Symbol.



2. Die Kugel fällt kurz auf die erste Bahn

Diese Animation beginnt sofort nach der vorherigen, um eine flüssige Bewegung der Kugel zu simulieren. Nutze hierfür eine Linie oder einen **benutzerdefinierten Pfad**. Die **Vorschau** hilft dir, die jetzige und alle folgenden Animationen schnell zu testen.



Hinweis: Schiebe alle Animationen im **Animationsbereich** unter die erste Animation, damit der Lauf der Kugel in der richtigen Reihenfolge abläuft.



3. Die Kugel rollt die erste Bahn entlang

Die Animation **Linie** ist hier die beste Wahl, um die Kugel das erste Mal entlang der Bahn rollen zu lassen. Achte darauf, dass die Kugel (wie hier unten gezeigt) am Ende der Bahn „steht“ bleibt, damit die folgende Animation einen bogenförmigen Fall auf die nächste Bahn simulieren kann.

