

Niveaubestimmende Aufgabe zum Rahmenplan „Lernmethoden | Arbeit am PC | Moderne Medienwelten“

Gymnasium

Glücksbringer

(Schuljahrgänge 7/8)

(Arbeitsstand: 01.08.2016)

Niveaubestimmende Aufgaben sind Bestandteil des Lehrplankonzeptes für das Gymnasium und das Fachgymnasium. Die nachfolgende Aufgabe soll Grundlage unterrichtlicher Erprobung sein. Rückmeldungen, Hinweise, Anregungen und Vorschläge zur Weiterentwicklung der Aufgabe senden Sie bitte über die Eingabemaske (Bildungsserver) oder direkt an michael.arndt@lisa.mb.sachsen-anhalt.de

An der Erarbeitung der niveaubestimmenden Aufgabe haben mitgewirkt:

Arndt, Michael
Bornemann, Ulla

LISA Halle
Medienpädagogische Beraterin

Herausgeber im Auftrag des Ministeriums für Bildung des Landes Sachsen-Anhalt:
Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung
Sachsen-Anhalt
Riebeckplatz 09
06110 Halle



Die vorliegende Publikation, mit Ausnahme der Quellen Dritter, ist unter der „Creative Commons“-Lizenz veröffentlicht.

© CC BY-SA 3.0 DE

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>

Sie dürfen das Material weiterverbreiten, bearbeiten, verändern und erweitern. Wenn Sie das Material oder Teile davon veröffentlichen, müssen Sie den Urheber nennen und kennzeichnen, welche Veränderungen Sie vorgenommen haben. Sie müssen das Material und Veränderungen unter den gleichen Lizenzbedingungen weitergeben.

Die Rechte für Fotos, Abbildungen und Zitate für Quellen Dritter bleiben bei den jeweiligen Rechteinhabern, diese Angaben können Sie den Quellen entnehmen. Der Herausgeber hat sich intensiv bemüht, alle Inhaber von Rechten zu benennen. Falls Sie uns weitere Urheber und Rechteinhaber benennen können, würden wir uns über Ihren Hinweis freuen.

Glücksbringer

Die Urheberrechte wurden gewissenhaft beachtet. Sollte trotz aller Sorgfalt ein Urheberrecht nicht berücksichtigt worden sein, wird darum gebeten, mit dem LISA in Halle Kontakt aufzunehmen.

Aufgabe

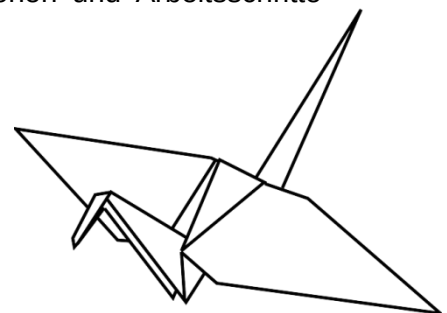
Ein Kranich wird in der Mythologie weltweit als Glücksbringer angesehen. In Indien hat er sogar göttlichen Status und in China steht er für Weisheit und ein langes Leben. „Vogel des Glücks“ wird er in Schweden genannt, weil er im Frühjahr wiederkehrt und das Ende des Winters und der dunklen Jahreszeit ankündigt. Eine ganz besondere Bedeutung hat er jedoch in Japan...

1. Sadakos Geschichte

- a) Recherchiert in Gruppenarbeit, welche Bedeutung der Kranich in der japanischen Kultur besitzt. Nutzt dazu verschiedene Quellen. Notiert die wichtigsten Informationen.
- b) Für Sadako Sasaki, ein japanisches Mädchen, bekam der Kranich eine besondere Bedeutung. Erstellt eine kurze Biografie und setzt euch mit dem Leben Sadakos auseinander.
- c) Gestaltet mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms ein A4-Blatt zur Bedeutung des Kranichs in Sadakos Leben.

2. Der Hiroshima-Kranich

- a) Origami ist eine traditionelle japanische Faltechnik. Um einen Hiroshima-Kranich zu falten, gibt es verschiedene Anleitungen (Tutorials). Recherchiert dazu unterschiedliche Tutorials (Video, Foto, Text mit Skizzen usw.) im Internet, vergleicht sie, wählt eines aus und begründet eure Auswahl.
- b) Falte mit Hilfe des Tutorials einen Hiroshima-Kranich. Beurteile, ob dir das Tutorial geholfen und alle notwendigen Informationen und Arbeitsschritte verständlich vermittelt hat.



CC (pixabay.com)

3. Eigenes Tutorial

Um Konflikte mit dem Urheberrecht zu vermeiden, ist es oftmals sicherer, selbst ein Medium zu produzieren, auch wenn es vielleicht zu dem Thema schon andere gibt. Dies gilt insbesondere dann, wenn man das Medium anderen vorführen oder weitergeben möchte.

- a) Produziert in Gruppenarbeit selbst eine Anleitung zum Falten eines Hiroshima-Kranichs als Video oder kommentierte Fotoserie.
- b) Tauscht die Anleitungen zwischen den Gruppen aus und bewertet sie nach gemeinsam aufgestellten Kriterien.

4. Tutorials und Werbung

- a) Bei einigen bekannten Youtubern wie Dagi Bee, Gronkh oder Nilam Farooq (daaruum) werden scheinbar allgemeine Anleitungen gegeben, hierbei jedoch ganz bestimmte Produkte verwendet. Diskutiert und beurteilt diese Art von Tutorials.
- b) Es gibt nicht nur Werbung für Produkte, sondern auch für ein bestimmtes Verhalten (z. B. Umweltbewusstsein, gesunde Ernährung, Toleranz gegenüber fremden Kulturen oder Rücksichtnahme im Straßenverkehr). Sucht dafür Beispiele und stellt sie euch gegenseitig vor.

Einordnung in den Rahmenplan Gymnasium

Kompetenzschwerpunkt:

Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen (P)

zu entwickelnde bzw. zu überprüfende Kompetenzen:

- zu einem bestimmten Lernzweck (z. B. Umgang mit einer Bildbearbeitungssoftware, Erläuterung mathematischer Formeln oder Erlernen eines Musikinstruments bzw. -stückes) im Netz frei verfügbare Tutorials recherchieren und zusammenstellen, um sie nach vorgegebenen Kriterien zu beurteilen
- mit anderen das Potenzial ausgewählter Tutorials diskutieren, um ihre Möglichkeiten und Grenzen zu erkennen und zu beschreiben
- gemeinsam Grundsätze bzw. Schlussfolgerungen für die Gestaltung nutzbringender Tutorials ableiten
- die Auswahl von Tutorials zu einem unterrichtsrelevanten Thema anderen kriteriengestützt erklären
- einschätzen, welche Hilfsangebote für bestimmte Lernprozesse förderlich sind und worauf ihre Wirksamkeit beruht
- Tutorials zum eigenen Lernen nutzen
- erkennen, wenn Tutorials der vordergründigen Produktwerbung und Verkaufsförderung dienen

Bezug zu grundlegenden Wissensbeständen:

- Tutorials als Lernhilfen, ihre Gestaltungsformen und -kriterien: Aufbau/Gliederung, Verständlichkeit, Adressatenbezug, formale Gestaltung
- auf Tutorials spezialisierte Videochannels und TV-Mediatheken
- einfache bzw. grundlegende didaktische Prinzipien des Lernens und Lehrens
- Motivation als wichtiger Lernfaktor

Teil-aufgabe	Beschreibung einer sehr guten Schülerleistung	AFB	prozentualer Anteil
1a)	- Informationen recherchieren, entnehmen, wichten und Quellen angeben	I	15%
1 b)	- Informationen recherchieren, entnehmen, ordnen und Quellen angeben - Kurzbiografie erstellen - Auseinandersetzung mit der Biografie	I II III	
1 c)	- Textverarbeitungsprogramm nutzen - ggf. Bilder unter Beachtung der Nutzungsrechte einfügen - Gestaltungsprinzipien beachten	I II II	
2 a)	- unterschiedliche Tutorials recherchieren - Tutorials vergleichen - Auswahl begründen	I II III	40%
2 b)	- einen Hiroshima-Kranich konzentriert und sorgfältig herstellen - Eignung des Tutorials beurteilen	II III	
3 a)	- Tutorial produzieren (altersgerechte Qualität; Video ohne aufwendige Nachbearbeitung; ggf. Livemitschnitt mit Handy o. Ä.)	II	40%
3 b)	- gemeinsame Bewertungskriterien aufstellen - die hergestellten Tutorials bewerten	II III	
4 a)	- Produktwerbung in Tutorials diskutieren und beurteilen	III	5%

Anregungen und Hinweise zum unterrichtlichen Einsatz

Die Aufgabe wurde als Lernaufgabe konzipiert. Es wird empfohlen, die Aufgabe in Verbindung mit dem Kompetenzschwerpunkt „Individuum und Natur – Natur als Vorbild erkennen, Wirkungen wahrnehmen und bei Gestaltungsprozessen nutzen“, Fachlehrplan Kunsterziehung, Schuljahrgänge 7/8, zu behandeln. Für die Lösung der Aufgabe sind 12 Unterrichtsstunden vorgesehen. Hierbei wird davon ausgegangen, dass die Schülerinnen und Schüler die Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms bereits beherrschen (Erstellen, Einfügen und Formatieren von Texten, Einfügen von Bildern, Erstellen neuer Seiten, Speichern). Notwendig sind Internetzugang sowie ein Textverarbeitungsprogramm und ggf. ein Video- oder Bildbearbeitungsprogramm.

Hinweise zur Variation dieser Aufgabe

Beim Einsatz dieser Aufgabe könnten folgende Veränderungen vorgenommen werden:

- zu 2 b)

Es ist weltweit nicht unüblich, dass entstandene Kraniche nach Hiroshima geschickt werden. Dort werden Sie an das Denkmal von Sadako Sasaki gelegt. Hierzu könnten Kontaktadresse und Porto usw. recherchiert werden.

- zu 3.a):

Einen Hiroshima-Kranich zu falten ist recht anspruchsvoll. Dementsprechend die Erstellung eines Tutorials. Hier könnte vereinfacht werden, indem ein Tutorial von einem einfacheren Produkt produziert wird (Schiffchen, „Maler-Hut“ usw.).

- zu 4 a):

Ggf. als „Pro- und Kontra“ Diskussion führen. Dabei sollte jedoch die Produktwerbung selbst im Vordergrund stehen und nicht, wer die besseren Schmink- bzw. Spieletipps gibt.

- zu 4 b)

So genannte „social spots“ finden sich auf Youtube sowie auf den Websites gemeinnütziger Initiativen, Vereine und Institutionen (z. B. bei der Bundeszentrale für politische Bildung, der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung oder auf www.klicksafe.de, www.hanisauland.de oder www.internet-abc.de).