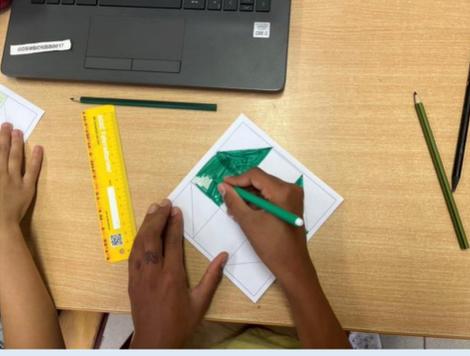
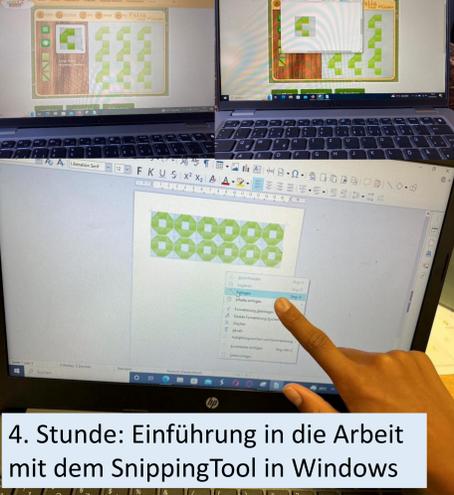
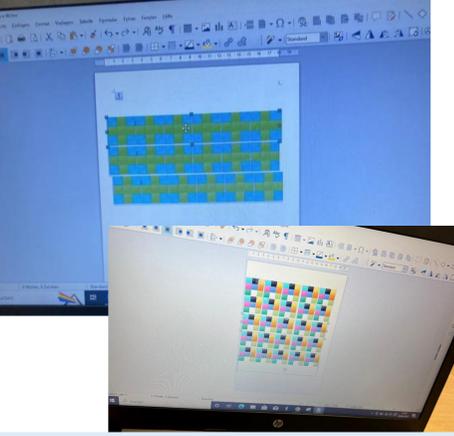
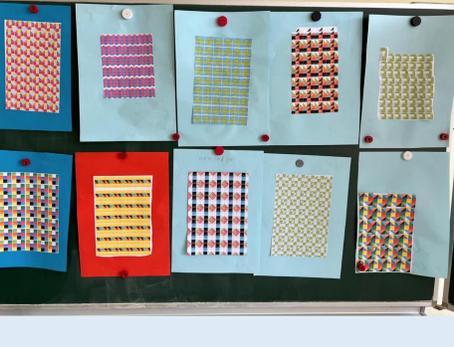


Muster und Parkette

Einführung in das Thema „Muster und Parkette“ (Mathematik Klasse 1/2) verbunden mit praktischen Erfahrungen im Umgang mit nützlichen in OS Windows 10/11 integrierten Anwendertools (SnippingTool)

Beatrice Jähn, Ronald Burczik & Henrike Schaal

<p>Ziel der Unterrichtseinheit:</p> <p>Die Schüler*innen sind in der Lage, aus geometrischen Grundformen eigene Muster zu entwickeln und auf Bandornamente und Parkette zu übertragen.</p>	<p>KMK-Kompetenzen:</p> <p>Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“</p> <p>Produzieren und Präsentieren</p> <p>Entwickeln und Produzieren</p> <p>Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden</p> <p>Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen</p>	<p>Prozessbezogene Kompetenzen:</p> <p>Kommunizieren & Argumentieren</p> <p>Ideen sprachlich darstellen und mit anderen darüber diskutieren</p> <p>Darstellen</p> <p>Unter Nutzung digitaler Werkzeuge eigene Darstellungen entwickeln, Darstellungen übertragen</p>	<p>Inhaltsbezogene Kompetenzen aus dem Bereich Raum und Form</p> <p>Kenntnisse und Vorstellungen zu geometrischen Grundformen</p> <p>Geometrische Muster erkennen, beschreiben, fortsetzen und selbst entwickeln</p> <p>Muster auf Gitterpapier zeichnen</p> <p>Ebene Figuren mithilfe digitaler Werkzeuge gestalten</p>
 	<p>Ablauf der Einheit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stunde Wiederholung geometrischer Grundformen 2. Stunde Digitales Gestalten einer Fliese und Übertragung auf Papier 3. Stunde Entstehung eines Bandornaments 4. Stunde Einführung in die Arbeit mit dem Microsoft®-SnippingTool und einem Schreibprogramm 5. Stunde Vom Bandornament zum Parkett 6. Stunde Gestaltung eigener Fliese und Nutzung des Microsoft®-SnippingTools, um danach ein eigenes Parkett zu erstellen 7. Stunde Präsentation der Ergebnisse 	<p>1. Stunde: Kennenlernen der App „Felia legt Fliesen“, erstellen einer Fliese mit der App ...</p> 	<p>2. Stunde: ... und Übertragung des Arbeitsergebnisses auf ein Gitterpapier</p> 
 <p>3. Stunde: Entstehung eines Bandornaments aus den Fliesen der SuS (Zwischenpräsentation)</p>	 <p>4. Stunde: Einführung in die Arbeit mit dem SnippingTool in Windows</p>	 <p>5. Stunde: Vom Bandornament zum Parkett</p>	 <p>6. Stunde: eigenständige Erkundung der App ...</p>
 <p>6. Stunde: ... und Software durch zunehmend routiniertere Arbeitsschritte</p>	 <p>7. Stunde: Abschlusspräsentation</p>	<p>Probleme und Herausforderungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - techn. Ausstattung der Schule (Internet, Endgeräte, Farbdrucker, Software etc.) - meist wenig Vorerfahrung der SuS im Umgang mit Laptop, Software und Bedienungshaptik - grundlegende soziale Kompetenzen sind nötig, um kooperativ zu arbeiten 	<p>Gegebenheiten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jahrgangsgemischte Projektgruppe aus 20 Erst- und Zweitklässlern - 11 Laptops mit OS Windows 10 - Unterschiedliche Vorerfahrungen im Umgang mit Hard- und Software <p>Software</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Felia legt Fliesen“ https://www.meine-forscherwelt.de/spiel/felia-legt-fliesen - Schreibprogramm (z.B. in LibreOffice)

