

4 Konkrete Unterrichtsprojekte (Internet)

Für die Darstellung der Projektmöglichkeiten kam es darauf an, verschiedene Möglichkeiten der Informationsgewinnung und -verarbeitung mit lehrplanspezifischen Inhalten und altersspezifischen Arbeitsweisen zu verbinden.

Um Verzögerungen im Unterricht zu vermeiden, indem Schüler eine Web-Adresse (URL) falsch eingeben, kann man die für die Unterrichtsstunde notwendigen Links auf einer HTML-Seite sammeln und auf Diskette kopieren bzw. auf dem Tauschverzeichnis des Servers ablegen. Die Schüler starten dann die HTML-Datei vom Explorer aus und kommen so auf die vorgegebenen Adressen.

4.1 Höhlenmalerei der Altsteinzeit

Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler lernen, Bildbestandteile auf verschiedenen Seiten zu identifizieren. Sie lernen, das Internet als Medium visueller Informationen zu nutzen.

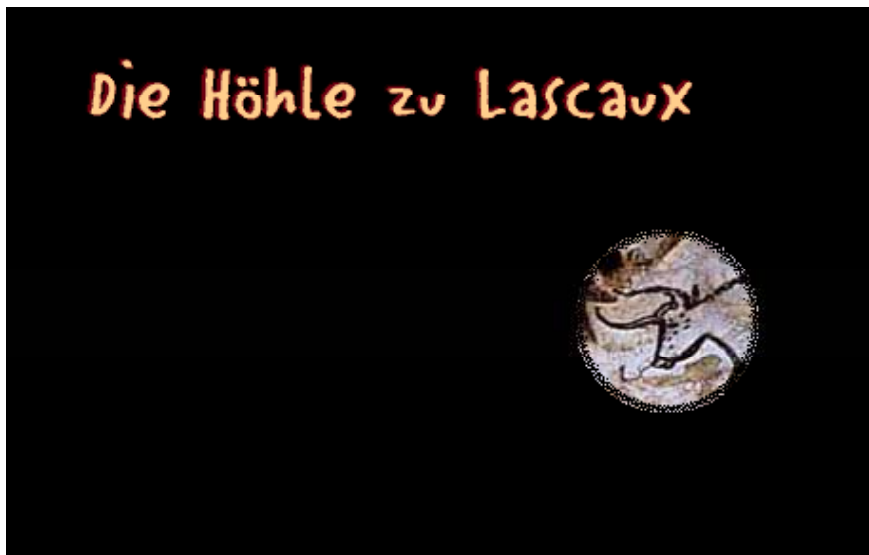
Durchführung: Suche und Bereitstellen der entsprechenden Site durch den Lehrer. *Archäologie online* (www.archaeologie-online.de) verzeichnet unter Guide / Epochen > Alt-Steinzeit (schnell zu finden über die Suchmaske am Ende der Guide-Seite und das Suchwort „Lascaux“ eine Seite des französischen Kulturministeriums über die Höhle von Lascaux (www.culture.gouv.fr/culture/arcnat/lascaux/de/)). Die Suche mittels einer Suchmaschine empfiehlt sich hier nicht, allenfalls für das Einüben ausgefeilterer Suchtechniken.

Die Seite ist originell gemacht, funktioniert allerdings nur im IE wie gedacht: auf dem zunächst schwarzen Bildschirm wird ein kleiner Ausschnitt der Höhlenmalereien wie im Lichtkegel einer Taschenlampe sichtbar. Mit Klick auf das Bild verschwindet der Effekt und das ganze Bild erscheint.

Mit Netscape versagt auch die Möglichkeit, die Bilder lokal abzuspeichern.

Der Text scheint mir für eine textbezogene Arbeit nicht altersgerecht, der Inhalt sollte vom Lehrer vorbereitet werden.

Die Höhle von Lascaux



<http://www.culture.fr/culture/arcnat/lascaux/de>

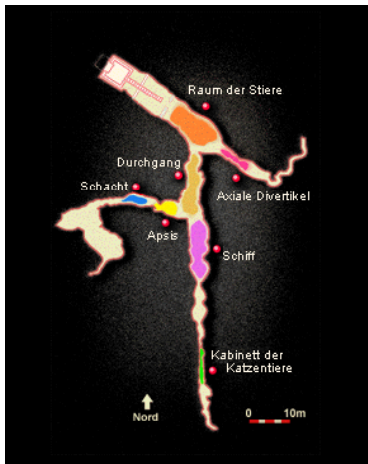
1. Seht euch die Seite an und notiert, welche verschiedenen Tiere ihr seht. Macht Euch Skizzen, wie die Tiere aussehen, denn ihr müsst sie nachher in der Höhle wieder finden.
2. Folgt dem Link „Entdecken“, dann dem Link „Virtuelle Besichtigung“!
Sucht möglichst viele der Höhlenbilder von der Eingangsseite und notiert, wie sie genannt werden.
3. Malt den Grundriss der Höhle ab.
4. Notiert, in welchen Techniken die Bilder hergestellt worden sind.
5. Sucht aus jedem Raum der Höhle ein weiteres Tier.

Kommentar:

Es handelt sich hier um eine einfache Aufgabenstellung, in der zunächst das Identifizieren und Wiedererkennen von bildhaften Darstellungen im Vordergrund steht. Die dritte Aufgabe nimmt die Internet-Abbildung als Vorlage für eigenes zeichnerisches Gestalten, das in dieser Altersstufe noch unbedingt gepflegt werden muss. Aufgabe 4 enthält eine Informationsentnahme aus dem Beschreibungstext. Evtl. kann im Schülerheft der Grundriss mit den in Aufgabe 5 gefundenen Abbildungen ausgeschmückt werden.

Didaktischer Stellenwert:

Computer / Internet als Informationsmedium. Produktion einer Schülerarbeit über Suchen und Zuordnen.

**Aufgabenstellung für fortgeschrittene PC-Arbeit:**

1. *Seht euch die Seite an und notiert, welche verschiedenen Tiere ihr seht.*
2. *Speichert das Eingangsbild und setzt es in ein Präsentationsprogramm ein.*
3. *Folgt dem Link „Entdecken“, dann dem Link „Virtuelle Besichtigung“!
Sucht möglichst viele der Höhlenbilder von der Eingangsseite und notiert, wie sie genannt werden.*
4. *Beschriftet die einzelnen Tierdarstellungen auf der Präsentationsseite aus Aufgabe 2 nach euren Notizen.*
5. *Speichert die Grafik mit dem Grundriss der Höhle ab. Setzt sie als zweite Seite in das Präsentationsprogramm ein.*
6. *Sucht aus jedem Raum der Höhle ein weiteres Tier. Setzt es auf dieselbe Seite, auf der der Grundriss steht und verbindet die Bilder mit den entsprechenden Stellen des Grundrisses.*
7. *Notiert, in welchen Techniken die Bilder hergestellt worden sind. Sucht typische Abbildungen für diese Technik und setzt sie auf eine dritte Seite.*

Didaktischer Stellenwert:

Produktion einer Schülerarbeit über Suchen und Zuordnen. Bei PC-Arbeit Betonung auf kreativer Gestaltung, wobei die Gestaltungsmöglichkeiten nicht zu weit auseinander liegen. Verwendung von digitalen Bildern für Gestaltungsaufgaben (Bildungsstandard HS 6).