

Name: _____

Datum: _____

Zeichne dein eigenes Storyboard

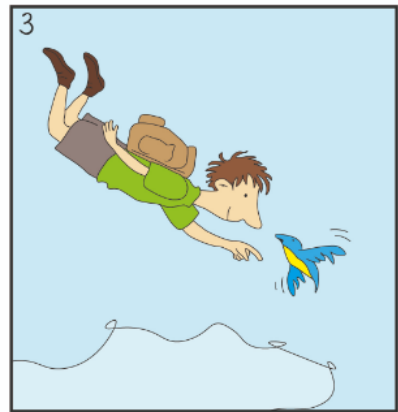
Betrachte die Bilder und erfinde eine Fortsetzung dieser Geschichte vom fliegenden Felix. Zeichne immer ein neues Bild, wenn eine wichtige Handlung passiert und schreibe einen Satz dazu. Gib deiner Geschichte auch eine passende Überschrift.



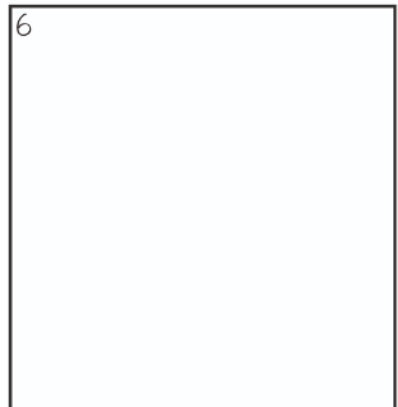
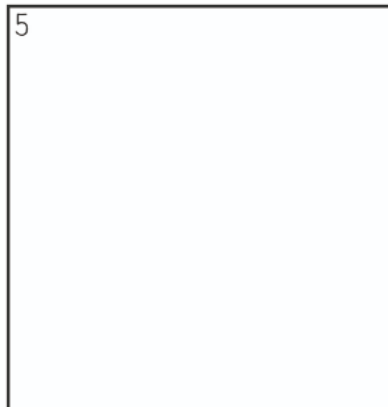
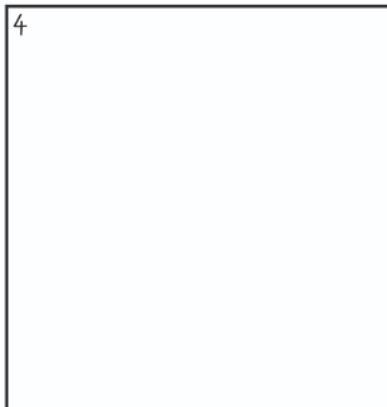
Das ist Felix. Eigentlich ist er ein ganz normaler Junge, aber...



... Felix kann fliegen. Das konnte er schon immer. Warum? Das weiß keiner.



Eines Tages, während Felix so vor sich hin flog, traf er einen Vogel. Dieser war sehr aufgeregt, weil...



Algorithmisierung

AB4

Name: _____


Datum: _____

Zeichne dein eigenes Storyboard

7	8	9

Quelle: Ohlmann, A. <https://xmlab.booktype.pro/oer-kunst-grundschule/zeichnen> (Zugriff: 30.9.2018)

Informationen und Lösungen für Lehrpersonen

Thema:	Algorithmen im Alltag
Problemlösebereich:	Algorithmisches Design
Unterrichtsfächer:	D, SU
Material:	Arbeitsblatt, Bleistift, Farbstifte
Dauer:	2 UE
Sozialform:	Team oder Gruppe
Schwierigkeitsgrad:	 (Schulstufe 3 bis 4)
Weiterführendes Arbeitsblatt:	Mustererkennung AB5

Hinweise und Lösungsvorschläge

In unserem Alltag führen wir häufig Arbeitsanweisungen aus. Auch beim Verfassen eines Textes oder einer Geschichte gibt es eine Reihenfolge, wie die Handlung abläuft. Bei Bildgeschichten zeigt jedes Bild eine einzelne Szene, zu der ein Text verfasst werden muss. Bei der Filmproduktion wird jede einzelne Szene und jede Kameraeinstellung geplant und visuell mit Bildern, Skizzen und Stichworten dargestellt. Ein Drehbuch (Storyboard) wird erstellt, bevor die Dreharbeiten beginnen.

Differenzierung

Erfinde eine Geschichte oder erzähle ein Erlebnis. Fertige zuerst ein Storyboard an, bevor du den Text aufschreibst. Tausche dein Storyboard mit deiner Partnerin oder deinem Partner aus und überprüfe, ob du die dargestellte Geschichte verstehen konntest.

Übung und Wettbewerb

Heute werden auch die Inhalte von Kinder- und Jugendbüchern als Bildgeschichten dargestellt. Bilder und Texte, die in Sprechblasen erscheinen, erzählen die Geschichte. Stecken die meisten Informationen in den Bildern und sind die Texte sehr kurz, nennt man sie Comics. Erzähle eine Geschichte und zeichne die Szenen als Comic. Vergleicht die Ergebnisse und erstellt ein Wandplakat.